

## **JOGOS PEDAGÓGICOS APLICADOS AO ENSINO DE LIBRAS**

Carlos Antonio Fontenele Mourão (UFPE)

Carlos.mourao3@gmail.com

Girlaine Felisberto de Caldas Aguiar (UFPE)

girlainefca@gmail.com

### **Resumo**

O processo inclusivo pelo qual passa a educação brasileira mexe com os discursos educativos e políticos de modo que a sociedade sente-se instigada a participar, a reivindicar, a aprender e a apresentar soluções para as diversas dificuldades que naturalmente surgem em processo tão gigantesco como a ação de implementar a inclusão de pessoas com deficiência em um país como o Brasil. Nosso trabalho SE move por esses caminhos e vem mostrar a prática e ponto de vista de educadores que são, conhecem e convivem com pessoas surdas. Da experiência de uma oficina no primeiro evento realizado pelo recém criado Grupo de Estudos e Pesquisas em Libras (GEPEL), na Universidade Federal de Pernambuco, e da criação de materiais didáticos para o ensino da Libras dentro do Programa de Acessibilidade em Libras (Processo Libras), na mesma universidade, nasce este projeto, buscando levar ao caudaloso debate inclusivo a contribuição prática, voltando-se para os jogos pedagógicos como ferramenta viável ao ensino e difusão da Libras nas escolas, almejando um dia ver nestes espaços construir-se o tão necessário ambiente bilíngue. Dentro desse objetivo, elencamos como referências de nosso trabalho os autores: Ronice Müller e Magali Schmiedt (2006); Friedman (1996), além da vasta produção legal brasileira envolvendo o processo de inclusão na educação, desde a constituição de 1988. Em síntese, são estas as fontes mais importantes de nossa pesquisa, onde somados revelam nosso enfoque: o uso pedagógico do lúdico a favor do ensino de Libras e pela contribuição com a verdadeira inclusão educacional das pessoas Surdas.

Palavras-chave: Libras, jogos pedagógicos, inclusão.

### **Resumen**

El proceso inclusivo através del cual pasa la educación brasileña agita discursos educativos y políticos para que la sociedad se siente tentado a participar, para reclamar, para aprender y para presentar soluciones a los diversos problemas que se presentan de manera natural en el proceso tan gigantesco como la acción para poner en práctica la inclusión de las personas con deficiencia en un país como Brasil. Nuestro trabajo se mueve a lo largo de estos caminos y se va a mostrar la práctica y el punto de vista de los educadores que son, conocen y viven con las personas sordas. La experiencia de un taller en el primer evento realizado por el Grupo de Estudios e Investigación en Libras (GEPEL), de la Universidad Federal de Pernambuco, y la creación de materiales

educativos para la enseñanza de Libras dentro del Programa de Accesibilidad en Libras (Proceso Libras) en la misma universidad, nace este proyecto, tratando de traer la contribución práctica inclusiva a acalorado debate, convirtiendo a los juegos educativos como la herramienta viable de la enseñanza y la difusión de la Libras en las escuelas, con el objetivo de ver algún día fructificar estos espacios tan necesario para construir entorno bilingüe. Dentro de este objetivo, hemos hecho una lista como referencia para nuestro trabajo de los autores: Ronice Müller y Magali Schmiedt (2006); Friedman (1996), además de la gran producción legal brasileña que implica el proceso de inclusión en la educación, desde la Constitución de 1988. En resumen, éstas son las fuentes más importantes de nuestra investigación, que en conjunto revelan nuestro enfoque: el uso pedagógico de la lúdica contribuyendo con enseñanza de la Libras y la contribución a la inclusión educativa real de las personas Sordas.

Palabras clave: Libras, juegos educativos, inclusión.

## **Introdução**

Ainda que com um atraso secular e apesar de todos os descaminhos interpretativos a respeito das novas leis que buscam reorientar o papel das instituições frente às atuais necessidades educativas, o Brasil passa a conviver mais fortemente com uma atmosfera inclusiva. Do ponto de vista legal, muito já tem se mostrado contemplado e algumas leis desmontam de modo sensível atitudes arraigadas a uma herança cultural fortemente excludente, tanto entre os chamados “inclusivistas” como entre comunidades historicamente minoritárias que, sofrendores de várias perdas de diversas ordens, na acomodação das políticas públicas, mantêm a guarda e anseiam à devida distância por novos dias. No caso específico da educação de Surdos, o fato, por exemplo, da orientação da promoção e articulação de uma educação bilíngue permeada pela Língua Portuguesa e a Língua Brasileira de Sinais (Libras), de acordo com o que regem as metas e estratégias do Plano Nacional de Educação, decênio 2011/2020, é inegavelmente um avanço, mas em parte não representa verdadeiramente os anseios dos maiores interessados: as pessoas Surdas. A necessidade urgente de mutação da escola, em favor da presença constante do ambiente bilíngue em seus espaços faz coro com ideias que são ponto comum entre todos os pedagogos mais significativos para a educação pública brasileira. Para citar alguns: Vygotsky, Piaget, Wallon e Paulo Freire...nenhum deles discorda sobre o desenvolvimento humano como o resultado de uma ação social, sendo a língua um instrumento-chave nesse processo.

Se por um lado, porém, as leis se mostram até certo ponto avançadas, por outro, sozinhas, são naturalmente insuficientes para fazerem a inclusão na prática. As leis

indicam o que deve ser feito; os decretos detalham, chegam a assinalar o modo, mas ambos carecem ser complementados por algo que só acontecerá na prática: o modo pleno, experimentado, e representativo de fazer o dito é algo que somente a sociedade em ebulição é capaz de criar, de apresentar em resultados concretos e renovar as soluções. Esse é o referente da pesquisa que aqui se apresenta com o título de *JOGOS PEDAGÓGICOS VOLTADOS AO ENSINO DA LIBRAS*. Nascida na prática de dois educadores: Carlos Mourão e Girlaine Aguiar – ele, familiar de Surdo, com a experiência de quem passou sete anos como professor de língua portuguesa do Instituto Cearenses de Educação de Surdos (ICES); ela, professora Surda, graduada da primeira turma do Curso de Letras/Libras da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (polo de Recife); ambos atuando hoje como professores do Departamento de Letras da UFPE, na área do ensino de Libras e Literatura em Libras, resolvem trazer suas contribuições para o grande debate.

Desse encontro resultou inicialmente uma oficina ministrada a educadores e estudantes de Pernambuco durante o I Encontro Itinerante GEPESSES – GEPEL<sup>1</sup> realizado em maio de 2011 e depois ganhando consistência no trato diário com o ensino de Libras na graduação, no ensino fundamental e médio e no ensino técnico para a formação de tradutores-intérpretes de Libras. A experiência de ambos também percorreu os caminhos de pesquisa promovidos pelo Centro de Estudos em Educação e linguagem (CEEL), que dentro do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, criou um conjunto de jogos com acessibilidade, onde também levamos nossa proposta lúdica que agora se apresenta aqui com a finalidade de mostrar um caminho de condução da inclusão no cotidiano da escola, especialmente visando a promoção do bilinguismo.

### **Metodologia: descrição dos jogos aplicados ao ensino de Libras**

Antes de detalharmos as atividades com as quais trabalhamos em sala de aula, é preciso deixar claro que elas não são criações puramente nossas. Na verdade não pertencem a nenhum indivíduo em particular e, digamos, constituem o cabedal daquilo que podemos classificar como domínio público, merecendo de nossa experiência pedagógica uma ou outra adaptação. O que temos aqui é a amostragem de uma prática que precisa ser difundida a fim de que se garanta à comunidade escolar a oportunidade

---

<sup>1</sup> GEPESSES: Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Ensino e Educação de Surdos / GEPEL: Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Libras

de debater sobre a prática de sala de aula. Como exemplo, descrevemos os usos de alguns dos jogos utilizados e as habilidades pedagógicas trabalhadas:

### **1. Bola questionadora**

- a) Material: Uma bola leve e macia, preferencialmente de tricô ou meia.
- b) Modo de construção: Em círculo ou espalhado, de preferência em lugar amplo e arejado, o instrutor joga a bola a alguém e faz uma pergunta relacionada à Libras, tais como: qual o sinal dele(a), quantos meninos existem na sala?, qual o nome desse sinal?, etc. Ao responder, a pessoa questionada passa a bola a outro e agora é ela que dirige a pergunta, e assim por diante até todos passarem por essa experiência.
- c) Habilidades trabalhadas: O aprendizado da Libras, o apuramento da percepção visual no diálogo em Libras, a habilidade de formular perguntas em Libras, o relacionamento social.

### **2. Rodas rítmicas**

- a) Material: Apenas o corpo.
- b) Modo de construção: As rodas rítmicas são também conhecidas dentro do universo educacional. Na Pedagogia Waldorf, por exemplo, elas são amplamente exploradas e, na maioria das vezes, iniciam um trabalho pedagógico ou assinalam a passagem de um a outro momento no aprendizado. D) em círculo, um participante inicia batendo um palmas uma única vez, simultânea, com o colega do lado esquerdo, após isso ele vira-se para a pessoa que está ao seu lado direito e também simultaneamente bate palmas uma única vez com este, que agora deve passar o gesto ao amigo(a) do lado e assim por diante. A velocidade deve aumentar à medida que as palmas vão girando, após um tempo deve-se voltar ao ritmo normal e ir diminuindo até parar. Esse processo deve ser feito mais uma vez usando apenas os pés (a dupla bate os pés que se ladeiam, de modo simultâneo), e após essa fase deve-se fazer girar entre os membros o movimento 1 (das palmas) e o movimento 2 (dos pés) sendo realizado ao mesmo tempo na dupla e girando no círculo do mesmo modo que os movimentos anteriores.
- c) Habilidades trabalhadas: Lateralidade, habilidade motora, expressão corporal, socialização.

### 3. Verbos em paralelas

- a) Material: Dois fios de lã ou barbante de cera de três metros cada.
- b) Modo de construção: Estendem-se os fios no chão de modo a formarem linhas paralelas. Os espaços formados pelas linhas indicam, no centro, o presente; à frente o futuro e atrás, o passado. Os participantes são convidados a ficarem de pé no centro das paralelas. O instrutor apresenta frases na lousa através de um data show ou retroprojetar, ou mesmo as escreve. As frases devem ser variadas quanto à conjugação dos verbos. À indicação de uma frase pelo instrutor, os participantes deverão ocupar o espaço correspondente ao tempo verbal pertencente à frase. Assim, irão para frente se a frase estiver no futuro; para trás se estiver no passado ou ficarão no centro se a frase indicada estiver no presente. Essa atividade é muito aconselhada ao ensino de conjugação verbal a alunos que apresentem dificuldade em aprender as variações desse assunto.
- c) Habilidades trabalhadas: conjugação verbal, lateralidade, relação social.

#### Análise dos resultados

Lançar mão do recurso lúdico para, através dele, incutir um aprendizado específico, um pensamento ou mesmo uma ideologia, é uma prática milenar que está presente em muitas culturas. Dessa forma fez-se a Paideia grega, do teatro, da vivência lúdica que a plateia experiencia por cada personagem e assim internalizava um *modus vivendi* e uma cultura se firmava além das fronteiras, por todos os espaços e idades do ocidente. O jogo de baralho, por exemplo, guarda em sua herança a mística simbologia do tarô que, por sua vez, a seu modo, guarda a gnosis egípcia e sua espiritualidade milenar. E assim, em cada povo e cultura, inúmera é a presença dos recursos lúdicos, jogos guardando em seu disfarce suas potencialidades pedagógicas, psicológicas e ideológicas, passando naturalmente às gerações a herança eternizada de outros tempos: como o xadrez da Europa medieval, a dobradura em papel (o origame) oriental, o ábaco, o dominó, o jogo de damas e tantas outras invenções do mundo antigo que, com maior ou menor uso pedagógico, funcionam intrinsecamente como agentes educativos. Para o melhor entendimento do assunto em um panorama mais atual, abaixo organizamos uma tabela segundo a visão de Friedmann (1996), que cita sete grandes

correntes teóricas sobre o jogo, por onde podemos notar o caminhar da observação dessa prática.

Período	Corrente Teórica	Descrição Sumária
Final do século XIX	Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas	O jogo infantil era interpretado como a sobrevivência das atividades da sociedade adulta.
Final do século XIX começo do século XX	Difusionismo e particularismo: preservação do jogo	Nesta época, percebeu-se a necessidade de preservar os “costumes” infantis e conservar as condições lúdicas. O jogo era considerado uma característica universal de vários povos, devido à difusão do pensamento humano e conservadorismo das crianças.
Décadas de 20 a 50	Análise do ponto de vista cultural e de personalidade: a projeção do jogo	Neste período ocorreram inúmeras inovações metodológicas para o estudo do jogo infantil, analisando-o em diversos contextos culturais. Tais estudos reconhecem que os jogos são geradores e expressam a personalidade e a cultura de um povo.
Décadas de 30 a 50	Análise funcional: socialização do jogo	Neste período a ênfase foi dada ao estudo dos jogos adultos como mecanismo socializador.
Começo da década de 50	Análise estruturalista e cognitivista	O jogo é visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas. A teoria de Piaget merece destaque, uma vez que possibilita compreender a relação do jogo com a aprendizagem.
Décadas de 50 a 70	Estudos de Comunicação	Estuda-se a importância da comunicação no jogo.
Década de 70 em diante	Análise ecológica, etológica e experimental: definição do jogo	Nesta teoria foi dada ênfase ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Verificou-se, também, a grande influência dos fabricantes de brinquedos nas brincadeiras e jogos.

Tabela 1: Resumo das correntes teóricas sobre jogos pedagógicos (Fonte: Friedmann,1996)

Como a tabela mostra, a partir de Piaget, amplia-se o conhecimento do mundo infantil e o modo com a criança aprende é a questão fundamental a ser alcançada. O esforço, portanto, resulta, ao longo dos anos, numa verdadeira “conquista do oeste” infantil. O mundo da criança apresenta-se em escala industrial e o jogo pedagógico é a pólvora descoberta pela escola e, embora o apetite industrial e a ânsia educativa por mudança tenha resultado, em certos momentos, numa mistura explosiva, que por vezes subverte a orientação em prol dos resultados sempre mais imediatistas, o lúdico

finalmente aflora no universo escolar e ganha espaço permanente no discurso educacional que, por também sofrer os modismos, hoje está defronte ao processo de inclusão, onde a Libras é tema pertinente e sobre a qual recai um interesse múltiplo de linguistas, educadores, sociólogos, especialistas e técnicos da comunicação, juristas, psicólogos, etc. Há uma cosmogonia nascendo a partir deste fato.

### **Considerações finais**

São infinitas as possibilidades de adaptação do ensino aos conteúdos necessários a uma escola verdadeiramente inclusiva. Longe de nós acharmos que apenas as práticas descritas existem ou que elas são imutáveis na sua apresentação. Sabemos que há um crescente número de experiências pedagógicas que, movidas pelo discurso inclusivo apresentam alternativas bastante válidas para a prática educativa saudável e de convivência respeitosa em meio ao mundo das diferenças e igualdades. Buscamos com esse trabalho incentivar que outras práticas se revelem e os esforços de união ganhem mais espaço em prol da educação.

### **Referencias**

BRASIL. *Ministério do Planejamento Orçamento e Gestão/ Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística*. Censo 2006/2007. Disponível em [www.ibge.gov.br](http://www.ibge.gov.br). Acesso em 22/09/2009.

BRASIL. Universidade de São Paulo (USP)/ Departamento de Psicologia. *Programa de Avaliação Nacional do Desenvolvimento Escola do Surdo Brasileiro*. Disponível em [www.app.com.br/portalapp/edu\\_alunos\\_nao\\_ouvintes.pdf](http://www.app.com.br/portalapp/edu_alunos_nao_ouvintes.pdf). Acesso em 19/09/2009

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Ed. Moderna, 1996.

QUADROS, Ronice Muller de & SCHIMIEDT, Magali L. P. *Ideias para ensinar português para alunos surdos*. Brasília: MEC/SEESP, 2006.