



Curso de Pedagogia
Polo de Araguari - MG



Trabalho de Conclusão de Curso

**A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil dos surdos para a
aprendizagem da Libras**

Tainá Cristi Morais de Araujo

Araguari – MG

2021

Tainá Cristi Morais de Araujo

**A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil dos surdos para
a aprendizagem da Libras**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade
Federal de Ouro Preto para obtenção do título de
Pedagoga Pedagoga.

Orientadora: Márcia de Freitas Vieira.

Araguari – MG

2021



FOLHA DE APROVAÇÃO

Tainá Cristi Morais de Araújo

A importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil dos surdos para a aprendizagem da LIBRAS

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, modalidade EaD, da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia

Aprovada em 20 de julho de 2021

Membros da banca

Professora-Doutora Márcia de Freitas Vieira - Orientadora Universidade Federal de Ouro Preto
Professor-Mestre Marcelo Dias de Santana - Universidade Federal de Ouro Preto

Márcia de Freitas Vieira, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 20/07/2021



Documento assinado eletronicamente por **Antonio Marcelo Jackson Ferreira da Silva, COORDENADOR(A) DO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**, em 17/03/2023, às 09:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0492437** e o código CRC **C3AF49E7**.

Sumário

| | |
|---|----|
| RESUMO..... | 06 |
| 1. INTRODUÇÃO..... | 07 |
| 2. REVISÃO TEÓRICA..... | 09 |
| 2.1 O desenvolvimento e aprendizado pelo lúdico..... | 11 |
| 2.2 A inclusão de pessoas surdas..... | 14 |
| 2.3 O ensino de LIBRAS às crianças surdas por meio dos jogos e brincadeiras | 14 |
| 3. METODOLOGIA..... | 16 |
| 4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 07 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 09 |
| 6. REFERÊNCIAS | 11 |

RESUMO: Neste artigo, pretende-se analisar e compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento psicológico das crianças surdas e quais as contribuições desse ensino para o desenvolvimento dessas crianças surdas no aprendizado da LIBRAS. Além disso, verificar também quais e como essas metodologias se adequaram a esse ensino para crianças surdas e quais os benefícios para o aprendizado efetivo. Para isso, buscou-se identificar o que pode ser feito para que as brincadeiras e/ ou jogos sejam utilizados como instrumentos metodológicos de ensino e aprendizagem dessas crianças, enquanto atividade lúdica, como essas brincadeiras facilitam no aprendizado da LIBRAS. Com também, porque, ainda, muitas escolas persistem em ações arcaicas e opostas. Essa pesquisa exploratória e bibliográfica foi desenvolvida mediante análise de publicações acadêmicas. Como resultado, verificou-se que os jogos e brincadeiras são metodologias positivas capazes de proporcionar o desenvolvimento linguístico aos alunos surdos. Evidência que se comprova, principalmente, no processo de aquisição da linguagem, quando inserida em tempo adequado para que não haja perdas cognitivas e de aprendizado. Ou seja, esses instrumentos metodológicos são adequados para a aquisição de uma língua, pois levam o aluno a aprender utilizando suas habilidades cognitivas, visuais e linguísticas.

Palavras-chave: Educação Infantil; Libras; Jogos e Brincadeiras.

RESUMEN: En este artículo, pretendemos analizar y comprender la importancia del juego para el desarrollo psicológico de los niños sordos y cuáles son las contribuciones de esta enseñanza para el desarrollo de estos niños sordos en el aprendizaje de LIBRAS. Además, también verificar cuáles y cómo estas metodologías son adecuadas para esta enseñanza para niños sordos y cuáles son los beneficios para un aprendizaje efectivo. Para ello se buscó identificar qué se puede hacer para que los juegos y/o juegos sean utilizados como instrumentos metodológicos de enseñanza y aprendizaje de estos niños, como actividad lúdica, cómo estos juegos facilitan el aprendizaje de LIBRAS. Con también, porque, todavía, muchas escuelas persisten en acciones arcaicas y opuestas. Esta investigación exploratoria y bibliográfica se desarrolló a través del análisis de publicaciones académicas. Como resultado se encontró que los juegos y juegos son metodologías positivas capaces de brindar desarrollo lingüístico a los estudiantes sordos. Evidencia que se comprueba, principalmente, en el proceso de adquisición del lenguaje, cuando se inserta en el tiempo adecuado para que no se produzcan pérdidas cognitivas y de aprendizaje. Es decir, estos instrumentos metodológicos son adecuados para la adquisición del lenguaje, ya que llevan a los estudiantes a aprender utilizando sus habilidades cognitivas, visuales y lingüísticas.

Palabras clave: Educación Infantil; Libras; Juegos y Juguetes.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda sobre o uso dos Jogos e Brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para crianças surdas. Isso, pelo fato de serem indispensáveis e ajudarem no desenvolvimento da criança, em que se trabalha muito o concreto. Sabe-se que os jogos e brincadeiras são instrumentos que proporcionam a ampliação da imaginação do mundo das crianças e dão espaço à criatividade. Para isso, deve-se buscar o desenvolvimento dessas brincadeiras lúdicas, durante o processo de ensino e aprendizagem.

No que tange as crianças surdas, essas ações metodológicas desenvolvem seus potenciais de comunicação e suas habilidades criativas, tendo melhoras comunicativas com colegas surdos e/ou ouvintes. Em relação às várias dificuldades vividas por essas crianças, elas podem ser amenizadas quando são oportunizadas atividades de desenvolvimento dos seus potenciais criativos.

Experiência que não passei, como aluna surda (surdez congênita profunda nos dois ouvidos) e, por não ter tido o contato com metodologias lúdicas que pudessem facilitar o aprendizado da LIBRAS, a minha língua materna. Isso por ter nascido em um tempo em que as oportunidades eram mínimas e os estudos relacionados ao tema eram ainda prematuros.

Para melhor entendimento desse contexto é necessário o aprofundamento de estudos relacionados à linguagem e a utilização dos sinais. Para compreensão do tema é indispensável que se pense no quanto os jogos são sempre presentes nas brincadeiras das crianças e o quanto passam a desenvolver suas personalidades, suas habilidades e suas vontades. Ao mesmo tempo, eles contribuem e influenciam na interação uns com os outros no desenvolvimento de suas vidas profissionais, enquanto futuros adultos.

Pensando nessa importância, antes, é necessário que os professores e tantos outros profissionais envolvidos com a Educação entendam que a LIBRAS é a primeira língua utilizada pelas crianças surdas. Já a Língua Portuguesa é uma segunda língua pelos quais os surdos utilizam para leitura e escrita, sendo considerada como a língua materna dos ouvintes. Pensando nesses conceitos, é necessário que os docentes estejam cientes das dificuldades a serem enfrentadas e sejam capazes de desenvolver metodologias que abram caminhos possíveis de aprendizado, tendo como foco crianças surdas e/ou ouvintes. Em vista disso, as atividades lúdicas seriam instrumentos intermediários e interativos condizentes com as dificuldades e que facilitariam esse aprendizado distinto e adverso.

Quando se fala na ludicidade, os jogos e as brincadeiras são ações positivas que permitem a socialização e o desenvolvimento da aprendizagem, pois é mais fácil que a criança surda interaja com os demais indivíduos e aprenda brincando, sem ações forçadas e sim de forma natural. Assim, elas crescem e se desenvolvem através de um ensino de qualidade.

Pensando nisso, essa pesquisa teve como intuito discutir a importância da utilização das Brincadeiras e Jogos na Educação Infantil de alunos surdos na aprendizagem da LIBRAS, sendo instrumentos promovedores de interação entre crianças surdas. Além de poderem também ser utilizados, no emprego da LIBRAS em outras disciplinas. Essa problemática relatada relaciona o lúdico na Educação Infantil e a importância dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da LIBRAS aos alunos surdos. Isso pelo fato do lúdico promover, no referente contexto, uma

prática educacional de conhecimento de mundo, no desenvolvimento do pensamento e no sentido de ser. No entanto, esse olhar não deve ser visto apenas como diversão, mas também como uma ação relevante para o processo de ensino e aprendizado infantil.

Na ludicidade, a criança expressa com maior facilidade sua alegria de brincar, compartilhando seu aprendizado durante as brincadeiras. Conforme Pereira (2019), no momento que o aluno surdo joga ou brinca, ele consegue comparar a realidade desenvolvida e o brincar, ampliando sua criatividade.

Logo, essa temática é de suma importância, pois a criança surda aprende brincando de forma leve e sutil. O grande problema de trabalhá-la é que muitas crianças não sabem mais brincar, pois ficam muitas horas na frente da televisão ou no celular e deixam de ter o contato com várias brincadeiras. Isso, porque muitos familiares acham mais fácil que a crianças vejam televisão, joguem vídeo game ou tenham o contato prematuro com celulares. Também muitas crianças surdas possuem pais ouvintes o que dificulta e muito a realização de brincadeiras, visto que os pais pensam que não vão conseguir estabelecer uma comunicação com o filho/criança surda.

Nesse sentido, o que fazer enquanto educador, em meio a tantos percalços? Ao pensar nessas diversas dificuldades, é necessário que os educadores adaptem as atividades ministradas aos alunos, conforme suas habilidades para que os envolva em um ensino atrativo e envolvente que os levem a aprendizagem efetiva. Porém, ainda muitas escolas nas suas práticas, não utilizam o brincar como aprendizagem.

Ao pensar nessas ações surgem tais questionamentos: o que pode ser feito para que as brincadeiras e/ ou jogos sejam utilizados como instrumentos metodológicos de ensino e aprendizagem de crianças surdas, enquanto atividade lúdica? Como essas brincadeiras facilitam no aprendizado da LIBRAS e porque, ainda, muitas escolas persistem em ações arcaicas e opostas?

Na perspectiva da Educação Inclusiva, a LIBRAS é reconhecida como oficial e autenticada pela Lei nº 10.436 de 24 de Abril de 2002. A partir dessa data surgiram discussões sobre as necessidades e quais as formas linguísticas utilizadas nas comunidades surdas e no meio escolar.

Diante das diversas necessidades, trabalhar o lúdico na Educação Infantil é muito significativo para o aprendizado dos alunos, principalmente, surdos. Isso pelo fato de proporcioná-los uma aprendizagem prazerosa, que favoreça o desenvolvimento interativo e reflexivo, além de levá-los ao interesse em aprender cada vez mais. Conforme esclarece Pereira

(2019), essa ludicidade tem ganhado cada vez mais espaço na Educação Infantil, sendo um dos melhores caminhos para se alcançar uma educação de qualidade.

A escolha deste tema surge a partir da preocupação sobre como desenvolver o aprendizado das crianças surdas, no que se refere à Língua Brasileira de Sinais quais caminhos podem ser utilizados para que isso aconteça.

Na Educação Infantil, os jogos e brincadeiras permitem trabalhar o raciocínio lógico das crianças no processo de construção de conhecimento. Sabe-se que a criança mais aprende brincando, sendo mais que simples brincadeiras. Para elas, são o exercício e preparação para a vida adulta, no movimento e no contato com diferentes objetos e espaços, na interação com outras crianças e no desenvolvimento de várias potencialidades e habilidades. Porém, esses não podem ser vistos apenas como instrumentos de diversão, pois favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo e o entendimento do respeito pelos amigos. Na prática, professores que trabalham com crianças surdas têm proposto várias alternativas de utilização dos jogos como promovedores do desenvolvimento infantil. Segundo Pereira (2019), antes desse entendimento, pensava-se que esses fossem apenas quebra-cabeças ou momento de descanso e não de aprendizagem.

Conforme este autor, os jogos e brincadeiras podem ser praticadas tanto por crianças ouvintes quanto surdas como: brincadeiras de roda, esconde-esconde, pique e pega e dentre outras tantas brincadeiras. Essas práticas proporcionam conceitos da LIBRAS, seja no contar de histórias conhecidas, seja no desenhar ou em brincadeiras ministradas pela professora.

Nesses jogos e brincadeiras, as crianças aprendem os conceitos de ganhar e perder. Ou seja, na experiência lúdica, a criança, assim como o adulto, vivencia a amizade e a solidariedade como momento de socialização. Esse aprendizado não é diferente com crianças surdas, pois o lúdico leva a compreensão do papel da LIBRAS, bem como a relação entre cognição, linguagem e imaginação. De acordo com Pereira (2019), brincar é raciocinar, descobrir, perseverar e se desenvolver de forma criativa.

As brincadeiras como todas outras atividades da criança são importantes para o desenvolvimento da linguagem como um todo. Nelas as crianças passam pelo processo de organização da linguagem, de forma lúdica e leve. Isso não é diferente nas crianças surdas que tanto quanto as ouvintes se desenvolvem, mesmo tendo atrasos linguísticos, pelas brincadeiras. Segundo Antunes (2003), os jogos são formas de entretenimento e brincadeira, que ensinam e divertem. Ou seja, têm a função de ensinar.

Conforme Vigotsky (1998), o jogo desenvolve a imaginação e a criatividade das crianças, motivando-as a buscarem a satisfação pelo desejo. Segundo o autor, a criança surda ao brincar

aprende a atuar pelo cognitivo, por meio de ações e objetos reais. Para ele, ocorre o estágio de interiorização dos processos reais vivenciados pelos adultos, pelos quais as crianças não conseguem ter contato real. Por meio do lúdico, projetam-se nessa realidade dos adultos pelas regras e imaginação, e assim se desenvolvem por meio desse comportamento ilusório.

Portanto, educadores e demais profissionais da Educação devem conhecer o universo das crianças surdas para que possam planejar a construção do conhecimento dessas crianças. Conforme mencionado acima, os jogos e brincadeiras tornam-se instrumentos facilitadores para o processo de ensino e aprendizado, principalmente de alunos surdos.

Este trabalho teve como norte metodológico a busca e análise de outras pesquisas relacionadas à importância e a utilização das Brincadeiras e Jogos no ensino e aprendizagem da LIBRAS na Educação Infantil de surdos, para o entendimento do contexto em estudo. Isso por entender, conforme dito por Gil (2002), que a pesquisa bibliográfica é realizada a partir de consultas e análises de estudos anteriores sobre o problema exposto, através de artigos, dissertações e/ou teses científicas.

Assim, a presente pesquisa procurou analisar o tema proposto ao investigar publicações acadêmicas, partindo dos seguintes objetivos gerais:

- Analisar e compreender a importância do lúdico para o desenvolvimento psicológico das crianças surdas;
- Descrever quais contribuições os jogos e brincadeiras trazem para o desenvolvimento das crianças surdas no aprendizado da LIBRAS.

Como também, mediante os objetivos específicos:

- Verificar em que proporção os jogos e brincadeiras contribuem para a aprendizagem da LIBRAS para as crianças surdas;
- Quais metodologias são escolhidas para adequação desse ensino das crianças surdas.

O tema escolhido é de grande importância, pois a ludicidade pode ser uma prática de ensino as criança surda. Isso, porque são considerados fatores fundamentais ao desenvolvimento físico e social da criança, pois ela sai do mundo de faz de conta e começa a ver a realidade e ter a noção das regras pelo brincar e jogar.

A seguir, apresentam-se as discussões teóricas relacionadas ao desenvolvimento e aprendizagem pelo Lúdico na Educação Infantil, a importância do Estatuto da Pessoa com Deficiência e o ensino de LIBRAS. Na sequência dessas discussões, é exposta a metodologia, a discussão dos resultados e, por fim, a conclusão final desta pesquisa.

2. REVISÃO TEÓRICA

2.1 O desenvolvimento e aprendizado pelo lúdico

É fundamental que as crianças surdas tenham as brincadeiras ou jogos para que sejam percebidas pelos outros. Isso, pelo fato de as crianças passarem esse conhecimento para outras pessoas. Daí a importância da presença dos adultos, observando como as crianças brincam e como elas se sentem como adultos. Essa ação não deve ser diferente com as crianças surdas, pois podem ser percebidos os sentimentos e como elas se relacionam com outras crianças surdas ou ouvintes, durante as brincadeiras. Cada criança surda se desenvolve de forma diferente, algumas conseguem realizar atividade e aprendem rápido, outras querem tudo à sua volta, muitas outras são atraídas pela imaginação e aprendem pela experiência.

Para Vygotsky (1998), as crianças surdas formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais, bem como compartilham sentimentos. Assim, subentende-se que nas brincadeiras, a criança surda tem a possibilidade de vivenciar diferentes sentimentos e modos: como é o seu mundo, quais as suas preocupações e quais são seus problemas e dificuldades. Isso significa, elas se sentem mais seguras e confiantes ao compartilharem as brincadeiras com outras pessoas.

A seguir, na figura 1, é apresentado o sinal de brinquedos ou brincadeiras em LIBRAS, pois desperta na criança surda a identificação da Língua de Sinais e seu significado que é brincar e é também o foco desse trabalho acadêmico.



Figura 1 – Palavra brinquedos e brincadeiras em LIBRAS

Segundo Kishimoto (2002), desenvolver o conhecimento da criança pelos jogos e brincadeiras têm seus pontos positivos, pois ela aprende a conhecer, a ser e a fazer. Isso significa que a criança tem o direito de brincar para seu desenvolvimento.

Esse entendimento é algo intrínseco a infância, pois toda criança aprende pelo conhecimento concreto das coisas. Esta concepção de que o lúdico é o ideal para a aprendizagem infantil já é incluído em certas escolas. No entanto, muitos professores ainda têm dificuldade em desenvolver aulas a partir dos jogos, pois o acesso e o uso da tecnologia são distantes a realidade de muitos ambientes escolares (KISHIMOTO, 2002; LIMA, 2019).

O uso da tecnologia favorece a realização de diversas atividades do cotidiano escolar sem que seja deixado de lado o lúdico, principalmente, na Educação Infantil, pois acrescenta aspectos positivos na vida das crianças. A partir das brincadeiras, o aluno tem contato com outras pessoas e isso o ajuda na comunicação e no processo de aprendizado, pois ao se comunicar esquece suas perdas e trabalha suas habilidades.

O lúdico também ajuda na interação entre professor e aluno, principalmente em escolas que não têm recursos suficientes para a elaboração de aulas tecnológicas com suportes diversos. De acordo com Anunciação, Nascimento e Sousa (2015), isso não pode ser um problema, pois existem vários jogos e brinquedos, que utilizam materiais recicláveis feitos pelos próprios alunos, dependendo da didática e metodologia utilizada.

Portanto, o lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço e provoca possibilidades de deslocamento e velocidade. Além disso, possibilita a criação de condições mentais para que saia das enrascadas e dos labirintos mentais. Assim, a criança passa a assimilar e a gostar tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais para o seu desenvolvimento (PEREIRA, 2019).

2.2 A inclusão de crianças surdas

O ensino de LIBRAS pode se tornar uma realidade vigente em todas as escolas brasileiras a partir da aprovação do projeto de lei 5.961/2019. Esse projeto tem como intuito incluir a LIBRAS nos currículos escolares para todos os alunos do ensino fundamental I e II, além do ensino médio. A proposta tem como objetivo interagir alunos ouvintes e surdos, evidenciando a inclusão efetiva, mesmo que aconteça em passos curtos e lentos (QUADROS, 2004).

O processo de Inclusão é um processo não estanque, por não ser isolado e nem separado, que disponibiliza aos surdos iguais direitos ao aprender, conviver e ao se socializar em âmbito escolar. Sabe-se que o primeiro contato social da criança surda ocorre em ambiente escolar, pelo qual recebe as principais ferramentas para sua aprendizagem. No entanto, não são somente os conteúdos pelos quais a criança tem o contato, mas também aprende a se comunicar e se

relacionar como os outros. Para que isso ocorra, efetivamente, é necessária que se tenha uma língua em comum para que haja interação (QUADROS, 2004).

Em 2015, surge a Lei 13. 146/15 ou Estatuto da Pessoa com Deficiência, que destina, assegura e a promove, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais da pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania, para que tenha acesso à informação e à comunicação.

Ganhos vindos a partir de conquistas e discussões relacionadas à Educação dos Surdos, e para entendê-las é importante que se faça uma retrospectiva histórica. Na antiguidade média, pensava-se que os surdos não eram educáveis e precisavam de um aparelho de amplificação sonora. A partir disso, desenvolveu-se a linguagem oral e articulatória, conforme esclarece Tenor (2008). Ou seja, primordialmente os surdos eram vistos como pacientes e os professores atuavam como terapeutas até meados do século XX. Nesse contexto, as crianças surdas eram expostas a uma abordagem Oralista, em que eram obrigadas a fala e leitura labial e não dispunha de uma Educação voltada relativamente aos surdos. Embora tudo isso, já se tinha iniciativa nesse contexto em outras localidades do mundo, como por exemplo, as escolas de Educação de Surdos da França, Alemanha e Estados Unidos.

Mais ou menos depois do Congresso em Milão, os surdos ainda eram expostos ao Oralismo e os gestos que antes eram tolerados foram extintos. Já, na década de 60, surgiram estudos sobre essa modalidade de língua utilizada pelas comunidades surdas (sinais), mesmo com as demais proibições (TENOR, 2008).

As pesquisas voltadas a LIBRAS deram origem as novas perspectivas educacionais que partiram da abordagem de Comunicação Total, que abrangia ampla utilização de recursos diversos como: sinais, leitura labial, escrita e desenho. Porém, mesmo com o uso das Línguas de Sinais, essa abordagem ainda era descontextualizada e totalmente instrumental, tornando-se mero suporte de aprendizado e não o foco central. (TENOR, 2008). Os problemas eram diversos, principalmente, em relação à escrita, pois os surdos continuaram a não dominá-la.

Depois de certo tempo de estudos e análises surgiu a Educação Bilíngue, que defende o ensino da Língua de Sinais como primeira língua, considerando o gestovisual e suas habilidades de aprendizagem. Assim, surge o entendimento de que a LIBRAS seria a primeira a língua ou língua materna e a língua oral vista como segunda língua a ser apenas utilizada na escrita pelo surdo. A Educação Bilíngue de surdos deve ser pautada no campo da Linguística e no campo da Educação Especial. A garantia da LIBRAS como língua natural dos Surdos já foi conquistada por meio da LEI n° 10.436/02 e o decreto n° 5.626/05.

O modelo bilíngue, segundo Tenor (2008), propõe:

Um olhar sobre a formação da pessoa surda que afirma seu direito a uma experiência educativa e preconiza a exposição, o mais precocemente possível, à língua de sinais. E também que a língua da comunidade ouvinte na qual o surdo está inserido, em sua modalidade oral e/ou escrita, seja ensinada com base nos conhecimentos adquiridos por meio da língua de sinais (TENOR, 2008, p.32).

De comum acordo com a autora, tal proposta permite o desenvolvimento pleno da linguagem e comunicação, possibilitando um desenvolvimento integral aos alunos surdos. Isso pelo fato de que somente pelo aprendizado da LIBRAS, juntamente com a escrita da Língua Portuguesa eles poderão serem integrados totalmente na sociedade.

Como mencionam Moura e Ribeiro (2020) e Córdura (2021), ultimamente essa questão é muito discutida e aprofundada, pois se pensa em incluir o ensino de LIBRAS no ensino básico, como estratégia de inclusão, nas escolas públicas.

Para que isso ocorra, não basta somente a inclusão da LIBRAS, mas também o ensino da Língua Portuguesa como segunda língua aos surdos para que não haja a imposição de uma língua de prestígio sobre outra e sim a inclusão dos surdos na sociedade (MORAIS, 2017).

Segundo o Estatuto ou Lei 13.146/15, mudanças de paradigmas devem ser atribuídos pela sociedade em relação à Educação dita “especial” para “inclusiva”. Isso pelo fato de que as escolas devem atender e não excluir. Segundo também essa lei, as escolas bilíngues devem ofertar a LIBRAS, como primeira língua, e o português, na modalidade escrita aos alunos surdos. (Art. 28), bem como devem oferecer tecnologias assistivas que ampliem as habilidades dos estudantes nas escolas, que auxiliem nos processos seletivos e na permanência em cursos da rede pública e privada, (Art. 30).

Portanto, a inclusão deve ser um ato ou efeito inclusivo. Ou seja, é a capacidade do entendimento e reconhecimento do outro e, assim, o modo de conviver e compartilhar as diferenças. Desta maneira, a Educação Inclusiva acolhe sem exceção e é para o estudante surdo a oportunidade de interação. No entanto, ainda existem muitos passos a serem alcançados e aprimorados para que essa realidade seja vivenciada nas escolas.

2.3 O ensino da LIBRAS às crianças surdas por meio dos jogos e brincadeiras

Nessa seção, são apresentadas pesquisas relacionadas a estudos do ensino de LIBRAS para crianças surdas, por meio de jogos e brincadeiras. Como também, quais os objetivos e

análises observadas, o que se constatou sobre a utilização dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem da LIBRAS, e conseqüentemente, da Língua Portuguesa.

Moura, Silva e Ribeiro (2020) descrevem e analisam o uso dos jogos para crianças no aprendizado da LIBRAS, em sala de aula. Para isso, trouxeram análises de jogos específicos para a aprendizagem, bem como análises teóricas importantes sobre esse estudo, tais como Piaget (1971) e Vigotsky (1998). Autores pelos quais possibilitaram o entendimento da necessidade do envolvimento com a ludicidade dos jogos no ensino e aprendizagem em âmbito escolar.

Conforme Moura, Silva e Ribeiro (2020), brincar é um instrumento importante para desenvolvimento da criança, pois se organizam, reorganizam suas experiências e aprendem a lidar com suas emoções. Desse modo, os jogos oportunizam o desenvolvimento pessoal, quando associados aos fatores sociais e culturais e colaboram para uma boa saúde física e mental. Tal como facilitam a socialização, comunicação e a construção do conhecimento. Segundo elas, as crianças são estimuladas a vivenciarem os jogos, mediante um processo organizado, respeitando cada etapa e tendo como oportunidade o desenvolvimento de suas capacidades indispensáveis para as suas futuras atuações pessoais, profissionais e sociais. Como resultado, Moura, Silva e Ribeiro (2020) consideraram serem os jogos e sua ludicidade necessários ao ser humano, podendo ser uma diversão e um instrumento eficaz no aprendizado da LIBRAS.

Anunciação, Nascimento e Sousa (2015) analisaram o uso do jogo “Sinalibrando Animais”, para alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, em uma sala bilíngue, em uma escola da rede municipal de ensino do Recife. Tratou-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, na qual o jogo teve como meta familiarizar a criança surda a escrita de palavras em Língua Portuguesa. Tal qual, o reconhecimento dos sinais que nomeiam os animais em LIBRAS e a associação da grafia em Língua Portuguesa. Essa pesquisa contou com a participação de quatro estudantes surdos em processo de alfabetização, durante seis encontros para o ensino e aprendizagem.

No primeiro momento, percebeu-se que muitas das jogadas realizadas eram escolhidas quase que arbitrariamente, pois todos estavam muito ligados em conhecer o esclarecimento das regras do jogo. No decorrer do entendimento, os jogadores puderam arriscar e descobrir hipóteses e estratégias, além de compreenderem e anteciparem jogadas. Como também, puderam tomar decisões e construir possibilidades de raciocínio. Essas operações foram percebidas nas últimas jogadas, em que os alunos começaram a procurar soluções estratégicas necessárias para vencer as partidas. Foram vistos como resultados, a evolução da habilidade de leitura dos participantes, a facilidade dos estudantes em associar o sinal em LIBRAS, a imagem e a datilologia ao final das partidas do jogo. Além disso, puderam revelar a dimensão lúdica e o

desenvolvimento de atitudes a partir do jogo analisado (AUNICIAÇÃO, NASCIMENTO, SOUSA, 2015).

Pinto (2020) buscou compreender o processo de desenvolvimento da LIBRAS em crianças surdas através de brincadeiras e jogos, na educação infantil. Para isso, utilizou videogravações, durante seis meses, em uma sala multisseriada e configurada como brinquedoteca. Os participantes foram três crianças da Educação Infantil, de uma escola pública, que participava de um Programa de Educação Bilíngue para surdos que tinha como proposta o ensino de LIBRAS, como língua de instrução. Para análise, baseou-se nos pressupostos de Vygotsky. Como resultado, identificou o quanto o agrupamento de crianças surdas em um mesmo contexto educacional bilíngue proporciona o desenvolvimento linguístico necessário.

A sala multisseriada se revelou como um ambiente adequado que proporcionou vastas trocas de experiências linguísticas. A docente, na experiência, se mostrou como sendo a principal agente no avanço das atividades, bem como explorou o ambiente, agregando elementos novos, permitindo a continuidade proposta pelos alunos e avançando nos conhecimentos compartilhados.

Deste modo, Pinto (2020) constatou que o desenvolvimento das atividades no brincar possuiu variáveis essenciais ao desenvolvimento e aprendizado da LIBRAS, no momento da brincadeira para as crianças surdas. Como também, verificou que uma sala bilíngue pode sim proporcionar desenvolvimento educacional e lúdico. Constatou também que as brincadeiras contribuem muito para o desenvolvimento linguístico de alunos surdos. No entanto, observou que o desempenho positivo somente será viável quando houverem pessoas dispostas e comprometidas no brincar. Assim, o aprendizado da língua emergirá de maneira natural a todos os alunos no aprendizado da LIBRAS.

Lima (2019) buscou investigar como os jogos contribuíram para o aprendizado da LIBRAS e do português escrito, na interação de alunos surdos e ouvintes. Para isso, procurou analisar como os jogos bilíngues contribuíram no processo de ensino e aprendizagem de crianças surdas e ouvintes, na aquisição da linguagem. Verificou-se também que o ensino inclusivo foi relevante para os alunos surdos e ouvintes tanto quanto para o professor. Isso ocorreu ao ser atualizado e adaptado os métodos de ensino, obtendo-se assim um ambiente interativo e prazeroso.

Contudo, conforme Lima (2019), esse trabalho com os jogos educativos contribuíram em muitos aspectos para o desenvolvimento social e interativo entre todos os alunos e o professor. Assim, na aquisição da LIBRAS, como primeira língua, quanto da Língua Portuguesa escrita,

como segunda língua, o aprendizado favoreceu ao desenvolvimento de todos os estudantes, principalmente, em relação à socialização entre os pares e a escola.

3. METODOLOGIA

Esse trabalho foi realizado através da pesquisa bibliográfica de vários livros, artigos, dissertações e teses. Para a busca, foram utilizadas as seguintes palavras-chave: Desenvolvimento e Lúdico e Aprendizagem, Jogos e Educação e Brincadeiras e Libras e Inclusão. Utilizou-se ainda, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998). Trata-se de uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa.

Conforme Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é realizada a partir da análise, de um problema analisado, de diferentes estudiosos constituindo um aparato versificado por meio de livros e artigos científicos, dentre outros recursos científicos. Assim, depois da leitura feita, da análise e aprofundamento dos temas explorados no referencial teórico, foi concluída essa pesquisa.

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nessa seção, buscou-se analisar e discutir sobre qual a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da LIBRAS, bem como quais contribuições os jogos e brincadeiras trazem para o ensino das crianças surdas, como incluí-las e o que fazer, enquanto educador, em meio a tantos percalços.

Antes, diante das muitas experiências que tive enquanto surda e filha de pais ouvintes, acredito ser importante que a criança surda seja vista a partir das suas habilidades e não somente a partir de suas dificuldades. Isso ocorreu muito comigo, que por diversas vezes me vi sozinha adaptando minhas dificuldades a inexperiência dos professores. Visto que me viam como uma aluna surda que sempre passaria de ano por ter um laudo. Assim, nesse trabalho por várias vezes retomei minhas memórias de criança quando me sentia sozinha em meio a muitos alunos surdos (diversas idades e gerações), em uma escola pública. Claro que hoje compreendo o quanto era difícil para todos e como aprendi muito mesmo envolvida em um ensino integrado em diferentes níveis em apenas uma sala de aula. Nas muitas memórias de outra época em um ensino desinteressante e voltado aos ouvintes onde as intérpretes desanimadas me contavam as

respostas das atividades e eu me sentia feliz, mas aprendi muito também. No entanto, compreendo que os percalços que passei foram necessários e importantes para minhas escolhas acadêmicas e, principalmente, a escolha desse tema pelo qual procurei pesquisar. Tudo isso me fez refletir que mesmo com tantas dificuldades tive muitos professores que não desistiram de mim e que se dispunham a aprenderem, juntamente comigo.

Assim, interessada no que é melhor a ser adaptado para as crianças surdas, pretendo nesse trabalho verificar qual a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem da LIBRAS. Como também, quais as contribuições as crianças surdas e como os educadores se portam nesse ensino.

A princípio, é importante antes retomar algumas reflexões que podem responder essas questões, tais como as de Kishimoto (2002), pelo qual confirma serem os jogos e brincadeiras, metodologias positivas para o desenvolvimento do conhecimento das crianças, em que elas podem aprender a conhecer e a ser. Também, Vygotsky (1998) afirma que as crianças surdas submetidas às brincadeiras se sentem mais seguras e confiantes.

Em relação aos direitos das crianças surdas quanto a terem um ensino que os possibilite aprender, como exposto no Estatuto da Pessoa com Deficiência. Documento que prescreve ser fundamental assegurar e promover a toda criança surda o direito de aprender sua língua materna e o direito de se comunicar como os ouvintes. Para isso, é importante, como foi mencionado, que os surdos aprendam sua língua materna para se comuniquem e interajam uns com outros, nas comunidades de surdos incorporando a LIBRAS de forma natural. Fato, que pode ser vivenciado também por meio do aprendizado lúdico com jogos e brincadeiras em âmbito escolar por ser um meio também natural a eles.

A partir das análises de várias pesquisas antes expostas, compreende-se que os jogos proporcionam um bom desenvolvimento linguístico em relação à aprendizagem da LIBRAS. Isso porque na ludicidade o professor consegue mediar o ensino sem que haja prejuízos, sendo algo prazeroso a todos. Como também, ocorre interação entre crianças surdas e ouvintes, pois o aprendizado é incorporado a todos de forma inclusiva. A partir dessa análise, subentende-se que quando as metodologias são adaptadas, visando o interesse dos alunos no ensino nenhum sujeito é prejudicado no aprendizado. Assim, os jogos e brincadeiras proporcionam a atenção, a adaptação de regras e meios cruciais a obtenção de um ambiente educacional atrativo e interativo.

Portanto, é importante a compreensão de que o aprendizado a partir dos jogos e brincadeiras levam os alunos surdos tanto quanto os ouvintes a compreenderem o que lhes é exposto como ensino. No entanto, é crucial serem esses jogos e brincadeiras antes escolhidos e

adaptados ao ensino da LIBRAS, pois ao utilizá-los são incorporados não somente o ensino mas levam as crianças a organizarem suas experiências, a lidarem com suas emoções e obterem saúde física e mental. Isso, porque ao serem expostas as regras se arriscam e descobrem hipóteses e estratégias, tal qual tomam suas decisões e constroem seu raciocínio. Logo a partir dessas análises, apreende-se o quanto o lúdico possibilita o desenvolvimento e a aprendizagem da LIBRAS, sendo um instrumento atrativo aos alunos surdos. Consequentemente, potencializa as habilidades de associação do sinal em LIBRAS, da imagem, da leitura e datilologia em Língua Portuguesa, possibilitando o desenvolvimento integral e necessário para um Ensino Bilíngue, conforme explorado por Tenor (2008).

Igualmente a Tenor (2008), Lima (2019) esclarece que os jogos contribuem e proporcionam o aprendizado da LIBRAS e acrescenta que possibilita também o aprendizado da escrita do português, obtendo assim uma maior interação entre alunos surdos e ouvintes. Desse modo, os jogos alcançam a aquisição da LIBRAS e da escrita do português pelos surdos tanto quanto a aquisição da Língua Portuguesa e o aprendizado da LIBRAS pelos ouvintes. Assim, concluiu que por meio da ludicidade pode se obter um ambiente inclusivo e favorecido a todos pares numa escola.

Semelhantemente a Pinto (2020), compreende-se que o educador precisa utilizar atividades que possibilitem um aprendizado atrativo da LIBRAS, tanto quanto de qualquer outro ensino, pois o brincar proporciona vastas alternativas de desenvolvimento e aprendizado. No entanto, os jogos e brincadeiras são mesmo eficazes e permitem o desenvolvimento bilíngue se mediados por profissionais capacitadas ao ensino de LIBRAS e de Língua Portuguesa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme a análise bibliográfica, os jogos e brincadeiras são metodologias que comprovam o desenvolvimento de crianças surdas no que concerne ao aprendizado lúdico e leve da LIBRAS.

Segundo Vygotsky (1998), esses lúdicos são mesmo instrumentos que levam as crianças surdas ao aprendizado de forma segura e efetiva. Isso pelo fato de proporcionarem um bom desenvolvimento linguístico em relação à língua materna de maneira natural.

Ideia que confirma de forma intrínseca, no Estatuto da Pessoa com Deficiência pelo qual regulamenta ter a criança surda o direito ao aprendizado a tanto quanto uma ouvinte. Logo,

incorporar a LIBRAS aos surdos é algo crucial a todas as escolas do ensino regular, para que haja inclusão efetiva.

Assim, os jogos e brincadeiras são mesmo metodologias positivas capazes de proporcionar o desenvolvimento linguístico dos surdos, em tenra idade para que não haja perdas cognitivas em seus aprendizados. Isso pelo fato de que a criança necessita se comunicar e interagir com outras pessoas para que consiga aprender uma língua materna. No entanto, muitas vezes o único contato que a criança surda tem com a LIBRAS é em um ambiente escolar, pois os familiares desses alunos não têm contato com essa língua por serem ouvintes. Sendo assim, importante que essas crianças sejam imediatamente inseridas nesse espaço para que não haja prejuízos linguísticos.

A partir do uso dos jogos em ambiente escolar, o professor consegue mediar o conhecimento de modo prazeroso, obtendo a interação entre alunos surdos e ouvintes, e outros professores na escola. Principalmente, quando associam os sinais, as imagens e a datilologia em Língua Portuguesa. Esses instrumentos atraem os alunos tanto quanto as seguintes brincadeiras: pique e pega, esconde-esconde e tantas outras que levem a criança ao interesse por brincar e aprender. No entanto, é crucial que o educador seja capacitado para que tenha interação.

Portanto, os jogos e as brincadeiras são ótimos instrumentos metodológicos para a aquisição de uma língua (LIBRAS, Língua Portuguesa ou qualquer outra língua), pois levam o aluno a apreender e utilizar suas habilidades cognitivas, visuais e linguísticas.

Logo, esse trabalho é importante a futuros graduandos e pesquisadores da área ou de áreas afins interessados na temática como estudo ou metodologia, associando ao aprendizado e não somente no brincar. É também relevante a educadores envolvidos com o ensino inclusivo, considerando-se os jogos e brincadeiras como instrumentos facilitadores que envolvem o aluno surdo ou ouvinte no aprendizado.

6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

ANUNCIAÇÃO, Ariane S. do; NASCIMENTO, Isadora P. T.; SOUSA, Wilma P. de A. **O jogo como recurso didático metodológico na alfabetização da criança surda**. Editora Realize, 2019.

CÓRDULA, Eduardo B. de L.; NETA, Gertrudes E. D. **O lúdico como facilitador no ensino da Libras na Educação Infantil.** Revista Educação Pública, 2021.

FERNANDES, Raquel M.; FERREIRA, Paulo de Q. **Metodologia da Pesquisa.** Cuiabá: Publicação do IFMT, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar.** São Paulo: Moderna, 2006.

FRIEDMANN Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão.** SÃO Paulo: moderna, 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

Lei nº13. 146/2015. **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).** 6 de Julho de 2015.

LIMA, Joyce M. A. C. **Jogos bilíngues na Educação Infantil em classes inclusivas com surdos.** Monografia do curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande. Cajazeiras, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

MORAIS, Elaine A. **Tenho uma aluna surda: experiências de ensino de Língua Portuguesa em contexto de aula particular.** Dissertação de Mestrado. Pós-Graduação em Estudos Linguísticos do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, 2017.

MOURA, Joyce S. S.; RIBEIRO, Mariana L. Q.; SILVA, Magda T. Q. da. **O uso de jogos no ensino da Libras.** Educação como (re) existência: mudanças, conscientização e conhecimentos. Centro Cultural de Exposições. Maceió. Alagoas, 2020.

OLIVEIRA, Zilma de M. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2003.

PEREIRA, Aldéides G. **A ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem da leitura e da escrita.** Trabalho de Conclusão de Curso na Acadêmica de Pedagogia na Universidade Federal de Roraima/ UFAR. 2019.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 2. Ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

_____. **A formação do símbolo na criança**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975 a.

PINTO, Milena Maria; SANTOS, Lara Ferreira. **A contribuição das brincadeiras para o aprendizado de Libras por crianças surdas**. Revista The Specialist, v. 41, n. 1.

QUADROS, R. M. **Educação de Surdos: efeitos de modalidade e práticas pedagógicas**. In: MENDES, E. G.; ALMEIDA, M. A.; WILLIAMS, L. C. A. (orgs.). Temas em Educação Especial IV. São Carlos: EDUFSCAR, 2004. P. 55-61.

REGO, Tereza Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórica – cultural da educação**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

_____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. Santa M. P. dos (org). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores em creches**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, Daniele Nunes Henrique Silva. **Como brincam as crianças surdas**. 2. ed. São Paulo: Plexus, 2002.

TENOR, Ana Claudia. **A inclusão do aluno surdo no ensino regular na perspectiva de professores da rede municipal de ensino de Botucatu**. Dissertação de Mestrado em Fonoaudiologia, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.