

PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

ALESSANDRA JUNIA LIMA DE SOUZA MAIA

**A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS) POR
CRIANÇAS SURDAS, ATRAVÉS DO USO DE JOGOS INCLUSIVOS**

**VITÓRIA-ES
2024**

ALESSANDRA JUNIA LIMA DE SOUZA MAIA

**A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS) POR
CRIANÇAS SURDAS, ATRAVÉS DO USO DE JOGOS INCLUSIVOS**

Monografia apresentada à Coordenadoria do Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Práticas Pedagógicas do Instituto Federal do Espírito Santo, Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Práticas Pedagógicas.

Orientador: Prof. Dr. Philipe Domingos
Coorientador: Profa. Ma. Eliana Firmino Burgarelli

VITÓRIA-ES
2024

(Biblioteca do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância - Cefor)

M217a Maia , Alessandra Junia Lima de Souza .

A aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) por crianças surdas, através do uso de jogos inclusivos / Alessandra Junia Lima de Souza Maia . - 2024.

26 f. : il ; 1004Kb.

Orientador: Philippe Domingos

Coorientador: Eliana Firmino Burgarelli

TCC (Especialização) Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor, Pós Graduação Lato Sensu em Práticas Pedagógicas, 2024.

1. Práticas Pedagógicas. 2. Inclusão. 3. Língua brasileira de sinais. 4. Ensino - meios auxiliares - jogos. 5. Crianças surdas. I. Domingos, Philippe . II. Burgarelli, Eliana Firmino . III. Título IV. Instituto Federal do Espírito Santo.

CDD: 371.335

Bibliotecário/a: Viviane Bessa Lopes Alvarenga CRB/06-ES nº 745



ATA Nº 1/2024 - CEF-CGTE (11.02.38.01.04)

Nº do Protocolo: 23147.004424/2024-60

Vitória-ES, 11 de junho de 2024.

ATA DE DEFESA DE TRABALHO FINAL DE CURSO VIA WEB CONFERÊNCIA

Ata de Defesa de Trabalho Final de Curso para concessão do Grau de Especialista pelo Curso de Pós-Graduação Lato Sensu Práticas Pedagógicas do Instituto Federal do Espírito Santo.

Data da Defesa: 27 de maio de 2024.

Candidata: Alessandra Junia Lima Souza Maia

Orientador: Prof. Dr. Philipe Domingos

Coorientadora: Prof. Ma. Eliana Firmino Burgarelli

Banca Examinadora:

Prof(a) Ma. Roberta de Souza Almeida - (Membro Interno)

Prof(a) Dra. Mariella Berger Andrade - (Membro Externo)

Título do Trabalho: A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS) POR CRIANÇAS SURDAS, ATRAVÉS DO USO DE JOGOS INCLUSIVOS

Hora de Início: 15:00

Link da apresentação virtual: <<https://conferenciaweb.rnp.br/sala/philipe-domingos>>

Em sessão pública, após exposição de cerca de 15 minutos, o candidato foi arguido oralmente pelos membros da banca, tendo como resultado:

- (X) APROVAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO FINAL POR UNANIMIDADE
- () APROVAÇÃO SOMENTE APÓS SATISFAZER AS EXIGÊNCIAS QUE CONSTAM NA FOLHA DE MODIFICAÇÕES NO PRAZO FIXADO PELA BANCA (NÃO SUPERIOR A TRINTA DIAS)
- () REPROVAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO FINAL

NOTA DA BANCA: 90

RESULTADO: APROVADO

Na forma regulamentar foi lavrada a presente ata, que será assinada pelos membros da banca via SIPAC.

Vitória, 27 de maio de 2024.

(Assinado digitalmente em 11/06/2024 17:05)

ELIANA FIRMINO BURGARELLI

TRADUTOR INTERPRETE DE LINGUAGEM SINAIS

CEF-CGTE (11.02.38.01.04)

Matrícula: 3077003

(Assinado digitalmente em 12/06/2024 10:58)

MARIELLA BERGER ANDRADE

PROFESSOR DO ENSINO BASICO TECNICO E TECNOLOGICO

CEF-CGTE (11.02.38.01.05)

Matrícula: 1509960

(Assinado digitalmente em 01/07/2024 19:23)

PHILIFE DOMINGOS

PROFESSOR DO ENSINO BASICO TECNICO E TECNOLOGICO

CEF-CGTE (11.02.38.01.05)

Matrícula: 1742306

(Assinado digitalmente em 12/06/2024 13:24)

ROBERTA DE SOUSA ALMEIDA

PROFESSOR DO ENSINO BASICO TECNICO E TECNOLOGICO

CEF-CGTE (11.02.38.01.05)

Matrícula: 1985564

Visualize o documento original em <https://sipac.ifes.edu.br/public/documentos/index.jsp> informando seu número: **1**, ano: **2024**, tipo: **ATA**, data de emissão: **11/06/2024** e o código de verificação: **01be2d1173**

RESUMO

Este estudo visa examinar a aplicação de jogos inclusivos no ensino fundamental, direcionados a crianças surdas, com o intuito de aprimorar o aprendizado da Língua de Sinais. Na Educação Básica, o ensino da Libras assume grande importância para o cumprimento de legislações, como a Lei 10.436/2002, para o fortalecimento da Libras no contexto nacional e, acima de tudo, para o desenvolvimento social e cognitivo saudável das crianças surdas. A problematização central busca responder à pergunta sobre como a abordagem lúdica pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem de alunos surdos. O objetivo é avaliar a eficácia dos jogos inclusivos na promoção do desenvolvimento da Língua de Sinais em crianças surdas. Como metodologia, o trabalho adota a Pesquisa Bibliográfica, buscando reunir informações em repositórios acadêmicos online que abordam a relevância do uso de jogos no ensino da Libras. Os resultados revelam que esses jogos inclusivos promovem o engajamento e a motivação, resultando em melhorias nas habilidades linguísticas e cognitivas das crianças surdas.

Palavras-chave: Educação inclusiva, Língua de Sinais, crianças surdas, crianças ouvintes, jogos inclusivos, desenvolvimento linguístico.

ABSTRACT

This study aims to examine the application of inclusive playful games in elementary education, targeted at deaf children, with the intention of enhancing Sign Language learning. In Basic Education, teaching Brazilian Sign Language (Libras) assumes great importance for compliance with legislation, such as Law 10.436/2002, for the strengthening of Libras in the national context, and above all, for the healthy social and cognitive development of deaf children. The central problem seeks to answer the question of how the playful approach can contribute to the teaching and learning process of deaf students. The objective is to evaluate the effectiveness of inclusive playful games in promoting the development of Sign Language in deaf children. As methodology, the work adopts Bibliographic Research, aiming to gather information from online academic repositories that address the relevance of using games in teaching Libras. The results reveal that these inclusive games promote engagement and motivation, resulting in improvements in the linguistic and cognitive skills of deaf children.

Keywords: Inclusive Education, Sign Language, deaf children, hearing children, playful games, linguistic development.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 JUSTIFICATIVA.....	11
3 FUNDAMENTAÇÃO	12
4 JOGOS INCLUSIVO BILÍNGUES NO ENSINO DE LIBRAS PARA SURDOS.....	15
4.1 Jogo de Memória Bilíngue.....	16
4.2 Dominó Bilíngue (Libras e Português)	18
4.3 Caça-Palavras Bilíngue (Libras e Português)	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS	26

1 INTRODUÇÃO

Sou surda bilateral e bilíngue oralizada, fluente em português e Libras. Ao longo da minha formação, fiz estágio em uma escola de ensino fundamental e médio, onde fui ex-aluna do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), e em uma escola especializada em crianças com diversas deficiências. Essas experiências foram fundamentais para moldar minha visão sobre a educação inclusiva. Atualmente, estou no último período do curso de Pedagogia e trabalho no ensino superior como tutora e professora de administração. Durante meus estágios, percebi a falta de recursos pedagógicos adequados, especialmente jogos educativos para crianças surdas, o que motivou minha busca por soluções inclusivas. Neste trabalho de conclusão de curso, pretendo contribuir para práticas pedagógicas mais inclusivas, propondo estratégias e recursos que valorizem as necessidades dos alunos surdos, promovendo um ambiente educacional mais justo e acessível.

No cenário educacional contemporâneo, enfrentamos o desafio significativo da aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras) por crianças surdas. Diante dessa complexidade, torna-se imperativo adotar abordagens pedagógicas inovadoras e eficazes. Nesse contexto, a implementação de jogos lúdicos¹ surge como uma estratégia promissora, proporcionando uma experiência de aprendizagem envolvente e estimulante para os alunos surdos.

Rau (2007) elenca o lúdico como contributo para a aprendizagem em várias áreas do desenvolvimento. A autora alega que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas do desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (RAU, 2007, p. 85)

A Libras, além de ser reconhecida como um meio legal de comunicação no país, desempenha um papel fundamental na expressão e identidade cultural da comunidade surda. Nesse sentido, a busca por métodos que promovam uma aprendizagem inclusiva e significativa da Libras torna-se crucial.

Diante de tais necessidades, esta pesquisa visa explorar como os jogos inclusivos podem

¹ No Dicionário Priberam, a palavra “LÚDICO” significa: 1. Relativo a jogo ou divertimento. = RECREATIVO; 2. Que serve para divertir ou dar prazer. *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/1%C3%BAAdico> .Acessado em:04/11/2023

potencializar a aprendizagem da Libras por crianças surdas. Ao final, espera-se contribuir para o aprimoramento de práticas pedagógicas inclusivas, promovendo um ambiente educacional mais acolhedor e propício à construção do conhecimento da Língua Brasileira de Sinais.

Neste sentido, surge a motivação deste trabalho, cujo o principal objetivo é:

- Avaliar a eficácia dos jogos inclusivos na promoção do desenvolvimento da Língua de Sinais em crianças surdas.

Nosso intuito é proporcionar um ambiente educacional inclusivo que beneficie as crianças surdas, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e acessível. Pensamos que a possibilidade de atingir essas metas envolve alcançar os objetivos específicos a seguir:

1. Explorar, em bibliografia especializada, a aplicação dos jogos inclusivos como ferramenta de aprendizagem para crianças surdas, facilitando o domínio da Língua de Sinais.
2. Investigar o impacto dos jogos inclusivos no desenvolvimento linguístico e social das crianças surdas.

A necessidade de investigar a eficácia dos jogos inclusivos na aprendizagem da Libras por crianças surdas é fundamentada na observação de lacunas existentes na pedagogia atual. Muitas vezes, os métodos tradicionais de ensino não conseguem atender às necessidades específicas das crianças surdas, o que pode resultar em uma experiência de aprendizado menos eficaz e menos engajadora para esses alunos.

A inserção de jogos inclusivos no currículo pedagógico visa, portanto, transcender as abordagens educacionais convencionais, introduzindo uma dinâmica mais interativa e comunicativa, que é essencial para o desenvolvimento linguístico e social das crianças surdas. Esses jogos são projetados não apenas para ensinar a Libras de forma mais eficiente, mas também para fomentar um ambiente de aprendizado mais inclusivo e estimulante, que valoriza a diversidade e promove a igualdade de oportunidades educacionais.

Além disso, a implementação de jogos como ferramenta pedagógica reflete um compromisso com a inovação educacional e com a busca contínua por métodos que respeitem as particularidades e potencialidades de cada aluno. Assim, ao avançarmos para a justificativa deste estudo, destacamos a importância de abordar essas questões com profundidade e rigor científico, visando contribuir significativamente para a prática pedagógica e para a inclusão efetiva das crianças surdas no sistema educacional.

Este enfoque não apenas ressalta a relevância do tema escolhido, mas também estabelece um elo entre a motivação inicial da pesquisa e a necessidade de explorar, de forma aprofundada, as bases teóricas e metodológicas que sustentaram a investigação proposta. Assim, transita-se naturalmente para a discussão sobre a justificativa do estudo, enfatizando a importância de se abordar o ensino da Libras através de métodos lúdicos e inclusivos, que possam realmente atender às necessidades e expectativas das crianças surdas.

2 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema "Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras) por Crianças Surdas através do uso de Jogos inclusivos" se fundamenta na urgência de abordar estratégias pedagógicas inclusivas e eficazes para o ensino da Libras, reconhecendo sua importância na formação integral desse público. Diversos fatores justificam a relevância desta pesquisa:

O primeiro desses fatores diz respeito à inclusão e aos direitos legais da pessoa surda: A legislação brasileira, notadamente a Lei 10.436/2002, destaca a Libras como uma língua oficial, reforçando a necessidade de seu ensino na Educação Básica (BRASIL, 2002). Nesse sentido, o estudo visa contribuir para a efetivação desses direitos legais, promovendo práticas pedagógicas que atendam às demandas inclusivas.

O segundo trata do desenvolvimento social e cognitivo saudável para os surdos: O ensino da Libras não se limita apenas ao cumprimento de exigências legais; sua importância estende-se ao desenvolvimento social e cognitivo saudável das crianças surdas. Portanto, este trabalho também busca compreender como os jogos podem potencializar esse desenvolvimento de maneira positiva.

O terceiro se refere à busca por um maior engajamento e motivação no aprendizado dos alunos com surdez: Os jogos inclusivos promovem engajamento e motivação nas crianças, refletindo em melhorias nas habilidades linguísticas e cognitivas. Isso justifica a necessidade de explorar essas abordagens como ferramentas eficazes no processo educacional.

Por fim, o quarto e último ponto diz respeito às reflexões na Educação Bilíngue: ao considerar a Libras como a primeira língua (L1) em ambientes bilíngues, a pesquisa busca contribuir para novas reflexões na área da educação bilíngue para surdos. Isso se alinha à necessidade de desenvolver práticas educacionais sensíveis à diversidade linguística (QUADROS; SCHMIEDT, 2006; QUADROS, 1997).

Em síntese, a escolha deste tema se respalda na convergência de aspectos legais, pedagógicos e sociais, visando não apenas cumprir normativas, mas promover uma educação inclusiva, motivadora e eficaz para crianças surdas, ancorada em metodologias inovadoras e reflexões pertinentes à educação bilíngue.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No cenário educacional brasileiro, a inclusão, especialmente no que diz respeito ao aprendizado da Língua Brasileira de Sinais (Libras) por crianças surdas, emerge como uma temática de extrema importância. Autores de renome como Vygotsky (1991), Saviani (2007) e Arroyo (2005), desempenham papéis cruciais na pesquisa sobre jogos inclusivos direcionados ao aprimoramento do ensino da Libras nos primeiros anos do ensino fundamental, pois tratam da importância da Ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem.

Ao investigar como os jogos podem positivamente influenciar a aquisição da língua de sinais por crianças surdas, a teoria sociointeracionista de Vygotsky (1991) emerge como um alicerce fundamental. Destacando a importância das interações sociais no processo de aprendizagem, Vygotsky ressalta que as interações entre alunos e professores são cruciais para o desenvolvimento cognitivo e linguístico dessas crianças, isso pode ser pensado no aluno surdo e sua interação com seus professores. A criação de jogos inclusivos, baseados na interação, promove um ambiente educacional que estimula a comunicação e a aprendizagem colaborativa da Libras.

Segundo Vygotsky (1984):

Para o autor a ideia de brincar se origina na imaginação criada pela criança, em que os desejos impossíveis podem ser resgatados, reduzindo a tensão e, ao mesmo tempo, constituindo uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. Vygotsky afirma que “brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador. (VYGOTSKY 1984 *apud*. RAU 2007, p.46).

A concepção de Vygotsky (1984) sustenta que toda brincadeira infantil implica normas. O contexto fantasioso em qualquer tipo de brinquedo já incorpora normativas que revelam traços de conduta, mesmo que de modo subentendido. Segundo este autor, a ludicidade representa o ápice do desenvolvimento na etapa pré-escolar, sendo por meio dela que a criança se expande. Nesse sentido, Vygotsky (*apud*. Rau, 2007, p.76) destaca que o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois "o processo de vivenciar situações imaginárias leva a criança ao desenvolvimento do pensamento abstrato, quando novos relacionamentos são criados no jogo entre significações e interações com objetos e ações".

Por sua vez, a perspectiva de Saviani (2007), centrada na pedagogia histórico-crítica, contribui de maneira significativa para a compreensão da educação inclusiva. Essa abordagem

pedagógica visa superar desigualdades educacionais, promovendo a formação integral de alunos surdos.

Outras correntes pedagógicas do aprendizado, como o construtivismo, defendem que o foco não deve ser apenas ensinar ou aprender, mas sim capacitar os alunos a desenvolverem habilidades para aprender por si mesmos. Nessa visão, o papel do professor é visto principalmente como um facilitador do processo de aprendizagem dos alunos. No entanto, essa abordagem pode levar a uma diminuição do papel ativo do professor em sala de aula, o que pode ter consequências negativas no processo de ensino e aprendizagem.

O lema “aprender a aprender”, tão difundido na atualidade, remete ao núcleo das ideias pedagógicas escolanovistas. Com efeito, deslocando o eixo do processo educativo do aspecto lógico para o psicológico; dos conteúdos para os métodos; do professor para o aluno; do esforço para o interesse; da disciplina para a espontaneidade, configurou-se numa teoria pedagógica em que o mais importante não é ensinar e nem aprender algo, isto é, assimilar determinados conhecimentos. O importante é aprender a aprender, isto é, aprender a estudar, a buscar conhecimentos, a lidar com situações novas. E o papel do professor deixa de ser o daquele que ensina para ser o de auxiliar o aluno em seu próprio processo de aprendizagem (SAVIANI, 2011, p.431).

Ao incorporar a perspectiva histórico-crítica de Saviani nos jogos, torna-se possível criar atividades que não apenas ensinam a Libras, mas também cultivam valores como respeito, cooperação e compreensão mútua entre as crianças surdas.

Por fim, Arroyo (2005) destaca a importância da valorização da diversidade cultural na escola inclusiva. Segundo sua visão, a escola deve reconhecer e respeitar as diferentes culturas presentes na sociedade brasileira. No livro "Ofício de Mestre", o autor procura oferecer ao leitor reflexões profundas sobre as inúmeras dificuldades e desafios enfrentados diariamente pela categoria dos professores.

A categoria tem colocado todos os seus esforços em melhorar as condições materiais e de trabalho nas escolas (...) para que cheguem a ser espaços mais humanos. O grave das condições materiais e de trabalho das escolas não é apenas que é difícil ensinar sem condições, sem materiais, sem salários, o grave é que nessas condições nos desumanizamos todos. Não apenas torna-se difícil ensinar e aprender os conteúdos, torna-se impossível ensinar-aprender a ser gente. (ARROYO 2000, p. 64).

Arroyo (2000,) observa que, apesar das adversidades, os educadores devem desempenhar um papel muito além do simples ato de transmitir conhecimentos aos alunos. Ao integrar essa perspectiva nos jogos inclusivos, é viável criar atividades que celebram a

diversidade, ensinando não apenas a Libras, mas também promovendo o entendimento e o respeito pelas diferentes experiências das crianças surdas.

Assim, ao amalgamar as teorias desses autores aos objetivos da pesquisa, é possível conceber estratégias pedagógicas inovadoras e inclusivas. Tais estratégias não apenas facilitam a aprendizagem da Libras, mas também fomentam uma compreensão mais profunda e respeitosa entre crianças surdas e educadores, construindo um ambiente educacional verdadeiramente inclusivo e enriquecedor para todos.

4 JOGOS INCLUSIVO BILÍNGUES NO ENSINO DE LIBRAS PARA SURDOS

Segundo Andrade (2010, p. 25), a pesquisa bibliográfica é um passo crucial na elaboração de um trabalho científico, visto que oferece a base teórica necessária para sustentar as argumentações e análises ao longo do texto. Além disso, ao expandir os horizontes de conhecimento e permitir uma abordagem mais ampla e aprofundada do tema em estudo, essa etapa contribui para o progresso do conhecimento na área de interesse e para a qualidade geral do trabalho.

Para Andrade (2010):

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (ANDRADE, 2010, p. 25).

Na presente pesquisa bibliográfica, consideramos a aplicação dos fundamentos teóricos de Vygotsky, Saviani e Arroyo no contexto dos jogos bilíngues no ensino de Libras para surdos, por meio das concepções que serão detalhadas a seguir, é possível destacar a relevância de alguns jogos como ferramentas pedagógicas que promovem a interação, o desenvolvimento de valores e a valorização das experiências surdas.

No quadro abaixo apresento os materiais que serão analisados neste trabalho.

Quadro 1 - Artigos e autores analisados

ARTIGO	AUTOR	NOME DO JOGO	LINK
Análise sobre Jogos Digitais Bilíngues para Surdos: um Caminho para o Letramento e a Inclusão Digital.	(Batista,2023) (Navarro ,2023) (Kumada, 2023)	Jogo da Memória Bilíngue	https://sol.sbc.org.br/journals/index.php/rbie/article/view/2933

O dominó no contexto do ensino-aprendizagem da Matemática.	(Santos, 2016)	Dominó Bilíngue (Libras e Português)	https://semanaacademica.com.br/system/files/artigos/artigo_revista.pdf .
O uso do jogo caça palavras para fixação do conteúdo de substâncias químicas por alunos do ensino médio.	(Nascimento,2014) (Alencar,2014) (Silva, 2014)	Caça-Palavras Bilíngue	https://www.abq.org.br/simpequi/2014/trabalhos/90/3990-12867.html

Fonte: Elaborada pela autora (2024)

Para uma prática de ensino que estimule o cognitivo e a aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais, esse artigo traz algumas ideias de jogos pedagógicos inclusivos para serem utilizados nesse processo. Em nosso processo de pesquisa bibliográfica, fizemos um levantamento em plataformas, como Google Acadêmico, Scielo e Periódicos Capes de trabalhos que tratavam do ensino de Libras por meio de Jogos. Tais jogos são adaptações ao contexto da surdez pensados e elaborados para o público alvo dessa pesquisa e seguindo os objetivos aqui já expostos. É de suma importância que a ludicidade e o dinamismo andem juntos para aquisição de conhecimentos significativos e amplos, que façam sentido e diferença na vida da criança surda. Vamos analisá-los:

4.1 Jogo de Memória Bilíngue

Primeiramente, no trabalho intitulado “Análise sobre Jogos Digitais Bilíngues para Surdos: um Caminho para o Letramento e a Inclusão Digital” (2003), o estudo conduzido por Batista, Kumada e Navarro, exploramos jogos digitais bilíngues direcionados à comunidade surda, com foco na metodologia do Jogo de Memória Bilíngue. A análise desse jogo revelou aspectos tanto positivos quanto desafiadores.

Entre as vantagens identificadas, destaca-se a presença de elementos que intensificam a pontuação e estabelecem um limite de erros, proporcionando um desafio mais envolvente. Contudo, uma desvantagem evidenciada foi a ausência de contextualização e a apresentação isolada dos sinais de Libras, desconectados de situações práticas, o que potencialmente compromete a aprendizagem significativa.

Os resultados enfatizam a importância de desenvolver jogos educativos que não apenas abordem a língua de sinais, mas que também incorporem práticas sociais e contextos relevantes para a comunidade surda. O estudo ressalta, adicionalmente, a necessidade premente de

considerar a acessibilidade, usabilidade e aspectos pedagógicos na criação desses jogos, visando proporcionar uma experiência mais inclusiva e eficaz para os usuários surdos.

O objetivo central desta abordagem é ampliar o vocabulário em Libras e Português, com foco na nomeação de animais. Para a implementação prática, são necessários materiais simples: cartões contendo sinais em Libras e suas imagens e palavras correspondentes, com um par para cada conjunto. Os passos são claros: embaralhar os cartões e posicioná-los virados para baixo, enquanto os alunos buscam os pares correspondentes, pronunciando o nome dos animais em ambas as línguas quando encontram um par adequado. Essa metodologia interativa visa não apenas o aprendizado linguístico, mas também a promoção de uma experiência educacional inclusiva e enriquecedora.

As peças são preparadas da seguinte forma:

Objetivo: Ampliar o vocabulário em Libras e Português, com foco na nomeação de animais.

Materiais Necessários:

- Cartões contendo sinais em Libras, imagens dos animais e palavras correspondentes em Português (um par para cada conjunto).

Preparação das Peças:

1. Criação dos Cartões:

- Desenhe ou imprima os sinais em Libras referentes aos nomes dos animais.
- Desenhe ou imprima as imagens dos animais correspondentes.
- Escreva as palavras em Português correspondentes aos sinais e imagens.
- Crie dois cartões para cada animal: um com o sinal em Libras e a imagem, e outro com a palavra em Português e a imagem.

Embaralhamento dos Cartões:

- Embaralhe os cartões e posicione-os virados para baixo.

Passos para Jogar:

1. Preparação:

- Embaralhe os cartões e coloque-os virados para baixo.

2. Início do Jogo:

- Os alunos, em turnos, viram dois cartões de cada vez tentando encontrar os pares correspondentes (sinal em Libras e palavra em Português).

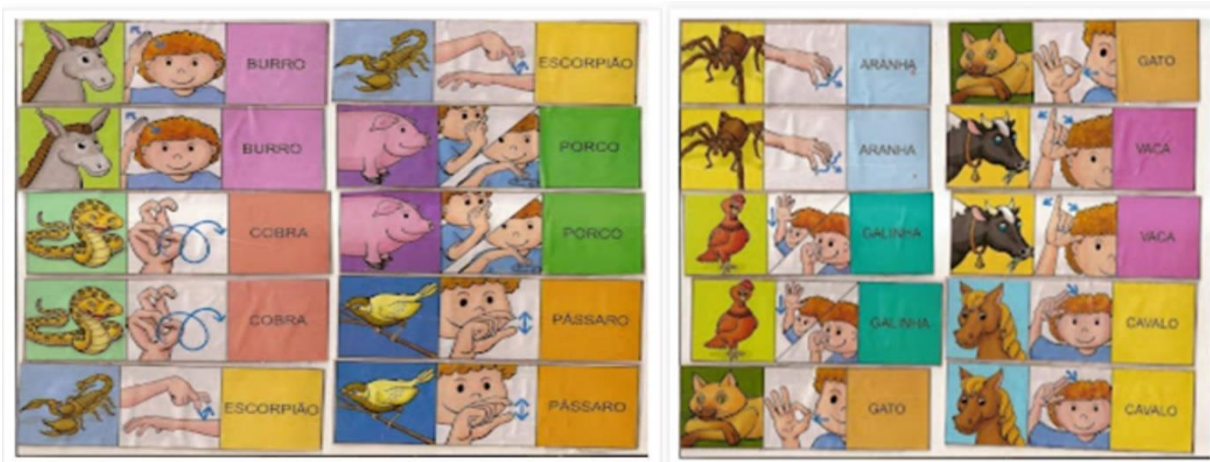
- Quando um par é encontrado, o aluno pronuncia o nome do animal em Português e mostra o sinal em Libras.
3. Continuação:
- O jogo continua até que todos os pares sejam encontrados.
4. Feedback:
- Ofereça feedback imediato e positivo para reforçar o aprendizado.

Vantagens e Desafios:

- Vantagens: Intensificação da pontuação, estabelecimento de limites de erros, desafio envolvente.
- Desafios: Ausência de contextualização e apresentação isolada dos sinais.

A seguir, podemos ver um exemplo desse jogo:

Figura 1 - Jogo de Memória Bilíngue em foto ²



Fonte: Amiga da Educação. 2009

4.2 Dominó Bilíngue (Libras e Português)

O artigo "O dominó no contexto do ensino-aprendizagem da Matemática" de José Elyton Batista dos Santos (2016) destaca a relevância do jogo de dominó como uma ferramenta pedagógica valiosa. Ao ser aplicado no Ensino Fundamental, o dominó oferece uma abordagem inovadora, promovendo não apenas o aprendizado dos conteúdos matemáticos, mas também o desenvolvimento de habilidades, raciocínio e aprendizagem de forma atrativa. A diversidade

² Figura 1 Disponível em: <<https://amigasdaedu.blogspot.com/2009/11/jogo-da-memoria-em-libras-animais.html?m=1>>. Acesso em: 15 mar. 2024.

de variações do jogo, como dominó da potenciação, das frações e dos múltiplos e divisores, demonstra sua versatilidade e adaptabilidade ao currículo escolar. O autor destaca que o dominó não só complementa o ensino tradicional, mas também estimula o trabalho em grupo, tornando-se uma ferramenta fundamental para uma visão integrada do conhecimento matemático. **Objetivo:** Facilitar a associação entre sinais em Libras e palavras em Português (nesse caso será trabalhado as cores) promovendo o aprendizado de vocabulário de forma divertida. **Materiais Necessários:** Cartões com sinais em Libras (um par para cada sinal) Cartões com as cores correspondentes.

As peças são preparadas da seguinte forma:

1. Desenhe sinais em Libras e suas cores equivalentes nos cartões de dominó;
2. Certifique-se de criar pares correspondentes para formar o jogo de dominó.

Por sua vez, o jogo deve ser jogado da seguinte maneira:

1. Separe os jogadores em Duplas ou Grupos opostos;
2. Distribua as peças do dominó de forma equitativa entre os jogadores.
3. Os alunos devem combinar os sinais em Libras com suas cores correspondentes em Português para jogar o dominó.
4. O jogo continua até que todas as peças sejam combinadas corretamente.

Vantagens e Desafios:

- Vantagens: Promove o aprendizado de vocabulário, estimula o trabalho em grupo, desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.
- Desafios: Garantir a compreensão completa dos sinais em contextos práticos.

A seguir, podemos ver um exemplo desse jogo:

Figura 2 - Jogo Dominó bilíngue ³

Fonte: Staredu Auer Gruppe

4.3 Caça-Palavras Bilíngue (Libras e Português)

Seguindo as contribuições dos autores Nascimento, T.L.A.B., Alencar, H.A.C. e Silva, R.L.G.N.P (2014), o jogo caça palavras é uma atividade lúdica que pode ser empregada nas diversas áreas de ensino a fim de propiciar ao aluno fixação e/ou aprendizagem do conteúdo.

A proposta do Caça-Palavras Bilíngue, integrando Libras e Português, tem como objetivo central expandir o vocabulário de forma interativa. Utilizando grades de caça-palavras com a representação das letras em Libras e uma lista de palavras correspondentes em português. A atividade proporciona uma experiência de aprendizado dinâmica. Distribua as grades de caça-palavras para os alunos. Eles devem fazer a referência da configuração de mão para encontrar as palavras da lista.

Essa abordagem visa não apenas a expansão do vocabulário, mas também a integração efetiva entre Libras e Português, proporcionando uma prática interativa que fortalece a compreensão e a comunicação em ambas as línguas.

A seguir, podemos ver um exemplo desse jogo:

³ Figura 2 disponível em: < <https://runcloud.auer-gruppe.de/gr/quantas-pecas-tem-o-jogo-de-domino.html> >
Acesso em: 15 mar. 2024.

Preparação:

- Distribua as grades de caça-palavras e as listas de palavras aos alunos.

Início do Jogo:

- Os alunos devem procurar as palavras em libras nas grades de caça-palavras, utilizando a configuração de mão em Libras para referência.

Continuação:

- Incentive os alunos a associarem os sinais de Libras.

Feedback:

- Ofereça feedback durante e após a atividade para reforçar o aprendizado e corrigir erros.

Vantagens e Desafios:

- Vantagens: Estratégia interativa, exercício prático de vocabulário, promoção da integração entre Libras.
- Desafios: Manter a atenção dos alunos e garantir a correta associação entre sinais.

No contexto educacional inclusivo, a introdução da Língua Brasileira de Sinais (Libras) para crianças surdas é uma jornada crucial. Entre as estratégias pedagógicas que se destacam, os jogos lúdicos bilíngues, como o Jogo de Memória, Dominó e Caça-Palavras, emergem como ferramentas fundamentais para o desenvolvimento linguístico e cognitivo desses alunos nos primeiros anos do ensino fundamental. O Jogo de Memória surge como uma abordagem envolvente, apresentando elementos positivos que favorecem a pontuação e estabelecem limites de erros, proporcionando um desafio estimulante.

No entanto, a observação crítica aponta para a falta de contextualização e a apresentação isolada de sinais Libras, o que pode comprometer a aprendizagem significativa. Essa constatação destaca a necessidade de desenvolver jogos educativos que transcendam a mera exposição aos sinais, incorporando práticas sociais e contextos relevantes para uma aprendizagem mais efetiva. O Dominó, adaptado para a educação bilíngue, oferece uma abordagem inovadora. Além de complementar o ensino tradicional, o Dominó estimula o trabalho em grupo, promovendo a socialização e a troca de ideias. Nesse contexto, a ênfase recai não apenas na transmissão da Libras, mas também no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. O Caça-Palavras Bilíngue representa uma estratégia interativa para expandir o vocabulário em Libras e Português. A distribuição de grades e listas de palavras em Libras promove um exercício prático, incentivando os alunos a associarem os sinais aos seus equivalentes em Português.

Em síntese, os jogos bilíngues desempenham um papel crucial no ensino de Libras para crianças surdas, proporcionando uma abordagem envolvente e eficaz para o desenvolvimento

linguístico e cognitivo, ao mesmo tempo em que promovem a interação social e a colaboração no ambiente educacional inclusivo. Essas metodologias interativas visam não apenas o ensino do vocabulário em Libras, mas também promove a colaboração entre os alunos, proporcionando uma abordagem educacional dinâmica e envolvente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao concluir este projeto que se propôs a explorar a aplicação de jogos inclusivos na aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras) por crianças surdas, diversas reflexões e conclusões podem ser destacadas. A relevância da Libras na Educação Básica foi ressaltada, considerando não apenas a conformidade com legislações como a Lei 10.436/2002, mas também reconhecendo-a como um pilar fundamental para o desenvolvimento integral das crianças surdas.

Os jogos inclusivos emergiram como ferramentas pedagógicas eficazes, capazes de envolver as crianças surdas em um processo de aprendizado interativo e estimulante. Essas atividades não se limitaram a cumprir exigências legais; foram além, promovendo o engajamento, a motivação e, por consequência, melhorias significativas nas habilidades linguísticas e cognitivas das crianças.

A abordagem metodológica, fundamentada nos princípios delineados por Libânio (1990), destacou a importância de objetivos claros e bem definidos na condução de práticas educacionais inclusivas. Os objetivos gerais e específicos descritos neste projeto serviram como bússolas, orientando uma jornada educacional que, além de ensinar a Libras, também cultivava valores como respeito, cooperação e compreensão mútua entre crianças surdas e ouvintes.

A análise dos conteúdos educacionais revelou a necessidade de uma abordagem holística, incorporando não apenas conhecimentos linguísticos, mas também habilidades, hábitos, modos valorativos e atitudinais relevantes para a atuação social das crianças surdas. Essa abordagem integral contribuiu para a formação completa dos alunos, preparando-os como usuários proficientes da Libras e cidadãos conscientes e participativos.

Como já visto, de acordo com Vygotsky, a interação social desempenha um papel crucial no processo de aprendizagem. Nesse sentido, é relevante considerar qual dos jogos bilíngues oferece maior oportunidade para interação entre os participantes. O dominó, por exemplo, promove a interação entre os jogadores à medida que decidem sobre as peças a serem jogadas e colaboram para completar o jogo. Já o jogo de memória pode ser mais individualizado, embora ainda possa promover interação caso seja jogado em grupo, discutindo-se as jogadas e compartilhando estratégias. Portanto, ambos os jogos têm potencial para promover interação, mas o dominó pode oferecer mais oportunidades para interação entre os participantes devido à natureza do jogo.

Saviani, por sua vez, mostra que é de fundamental importância que a educação vá além da transmissão de conteúdos e promova o desenvolvimento de valores como educação, bondade, verdade e honestidade. Os jogos bilíngues podem ser utilizados como ferramentas

para trabalhar esses valores de forma contextualizada. Por exemplo, nas imagens do dominó ou nas palavras do caça-palavras, é possível incluir representações visuais ou sinais de Libras que expressam esses valores. Além disso, durante a realização dos jogos, os educadores podem promover discussões sobre os valores presentes nas atividades e como eles se relacionam com a vida cotidiana dos alunos surdos, contribuindo para uma educação mais abrangente e significativa.

Por fim, Arroyo enfatiza a importância de explorar as experiências surdas no processo educacional. Os jogos bilíngues podem ser uma maneira eficaz de incorporar essas experiências, pois permitem a representação visual de situações e contextos relevantes para a comunidade surda. Por exemplo, as imagens ou sinais de Libras presentes nos jogos podem retratar cenas do cotidiano de pessoas surdas, suas atividades, cultura e identidade. Isso não apenas torna o ensino mais inclusivo, mas também valida as experiências e vivências dos alunos surdos, promovendo uma maior identificação e engajamento com o conteúdo educacional.

Portanto, ao considerar os princípios de Vygotsky, Saviani e Arroyo, os jogos bilíngues no ensino de Libras para surdos se destacam como ferramentas educacionais que promovem a interação, o desenvolvimento de valores e a valorização das experiências surdas, contribuindo para uma educação mais inclusiva e significativa, este projeto busca ir além do ensino da Libras, promovendo uma mudança de paradigma na educação inclusiva. Os resultados obtidos e as práticas pedagógicas propostas objetivam criar um ambiente educacional verdadeiramente inclusivo, onde crianças surdas e ouvintes compartilham experiências, aprendem juntas e constroem, coletivamente, um espaço que celebra a diversidade linguística e cultural. Este trabalho aspira ser não apenas uma contribuição acadêmica, mas um passo em direção a uma educação mais acessível, envolvente e enriquecedora para todos.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOWICZ, Anete. **Educação inclusiva, incluir para quê.** *Rev. bras. educ. espec.* [online]. 2001, vol.07, n.02, pp.01-10. ISSN 1413-6538. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1413-65382001000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acessado em 20/10/2023
- ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico:** elaboração de trabalhos na graduação. São Paulo, SP: Atlas, 2010.
- ARROYO, M. G. **Ofício de mestre:** imagens e autoimagens. Petrópolis: Vozes, 2005.
- BATISTA, L. dos S.; NAVARRO, A. de M.; KUMADA, K. M. O. **Análise sobre Jogos Digitais Bilíngues para Surdos:** um Caminho para o Letramento e a Inclusão Digital. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, [S. l.], v. 31, p. 353–377, 2023. DOI: 10.5753/rbie.2023.2933. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/journals/index.php/rbie/article/view/2933>. Acesso em: 27 nov. 2023.
- BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 25 abr. 2002. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10436.htm>. Acesso em: 06 nov. 2023.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1990.
- MOURA, Selma. **"O que é uma escola bilíngue?"**. *Educação Bilíngue*, 1 out. 2014. Disponível em: <<https://educacaobilingue.com/2014/10/01/o-que-e-uma-escola-bilingue/>>. Acesso em: 27/11/2023.
- NASCIMENTO, T.L.A.B.; ALENCAR, H.A.C.; SILVA, R.L.G.N.P. (2014). **O uso do jogo caça palavras para fixação do conteúdo de substâncias químicas por alunos do ensino médio.** Apresentado no evento 12 simpósio da educação brasileiro de química, realizado em Fortaleza, CE, de 06 a 08 de agosto de 2014. ISBN 978-85-85905-09-5. Disponível em: <https://www.abq.org.br/simpequi/2014/trabalhos/90/3990-12867.html> Acesso em: 13/05/2024
- PIAGET, Jean. **O Nascimento da Inteligência na Criança.** Editora LTC, 1976.
- PINTO, J. C; SEPEDA, I. de V; NERY, L. P; MENDONÇA, L. F; OLIVEIRA, L. P. de Q; MORAES, M. V. C. de; MONTEIRO, M. C; MATOS, N. C. de. **A Importância da Atividade Lúdica na Educação Inclusiva.** *Rebena - Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, [S. l.], v. 7, p. 330–342, 2023. Disponível em: <<https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/158>>. Acesso em: 20 out. 2023.
- QUADROS, R. M. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- QUADROS, Ronice Müller de; SCHMIEDT, Magali L. P. **Ideias para ensinar português para alunos surdos.** Brasília: MEC, SEESP, 2006. (Disponível no Portal do MEC/SECADI/publicações/Educação Especial).

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica**. Edição Português. Ano de publicação: 2012.

SAVIANI, De. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 4.ed. Campinas: Autores Associados, 1994.

SAVIANI, D. **Escola e democracia: teorias da educação, curvatura da vara, onze teses sobre educação e política**. São Paulo: Cortez, 2007. Disponível em: <https://semanaacademica.com.br/system/files/artigos/artigo_revista.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2021.

SAVIANI, D. DUARTE, N. **A Formação humana na perspectiva histórico- ontológica**. In: SAVIANI, D. DUARTE, N. **Pedagogia histórico-crítica e luta de classes na educação escolar**. Campinas: Autores Associados, 2012. p. 13-35

SUNDE, Rosário. **Intervenção Psicológica: Uma Estratégia para a Inclusão Escolar das Crianças surdas**. Revista Educação Inclusiva- REIN, Campina Grande, vol.03,n.02,p.32-45,2019/5.Disponível em:

<><file:///C:/Users/alessandra.souza/Downloads/INTERVEN%C3%87%C3%83O+PSICOL%C3%93GICA+UMA+ESTRAT%C3%89GIA+PARA+A+INCLUS%C3%83O+ESCOLAR+DAS+CRIAN%C3%87AS+SURDAS.pdf> . Acessado em 20/10/2023.

VALADÃO, M; RODRIGUES, L; LOURENÇO, A; REIS, B. **Os desafios do ensino e aprendizagem da Libras para crianças ouvintes e suas relações com a educação inclusiva de alunos surdos**. v. 10 n. 15 (2016):Revista(Con).Disponívelem: <<https://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/13500>>. Acessado em:20/10/2023.

VELOSO, M; FERRAZ, J; TAVARES, M; SOUZA, N; FIGUEIREDO, A; JUNIOR, C. **Ensino inclusivo de Química e Educação Ambiental: a utilização do lúdico para a inclusão de alunos surdos**. Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento. V. 11, n. 17, 2022. Disponível em:< www.researchgate.net/publication/366585191 >. Acessado em 20/10/2023

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A relevância do social**. – São Paulo: Plexus, 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.