

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LIBRAS

JANAINA TEODORO DOS SANTOS

**O JOGO MATEMÁTICO COMO UMA PROPOSTA DIDÁTICA PEDAGÓGICA
PARA O ENSINO DA CRIANÇA SURDA**

PATOS – PB

2021

JANAINA TEODORO DOS SANTOS

**O JOGO MATEMÁTICO COMO UMA PROPOSTA DIDÁTICA PEDAGÓGICA
PARA O ENSINO DA CRIANÇA SURDA**

Artigo apresentado à coordenação do Curso de Especialização em Libras-EAD do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Patos, como requisito para a obtenção do título de Especialização em Libras.

Orientador: Jônatas Costa Bezerra

PATOS – PB

2021

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CAMPUS PATOS/IFPB

S237j Santos, Janaina Teodoro dos
O jogo matemático como uma proposta didática pedagógica para o ensino da criança surda/ Janaina Teodoro dos Santos. - Patos, 2021.
20 f. : il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Libras - EAD) - Instituto Federal da Paraíba, 2021.
Orientador: Prof. Jônatas Costa Bezerra

1. Libras 2. Ensino e aprendizagem 3. Jogos matemáticos I. Título.

CDU – 376:51-8

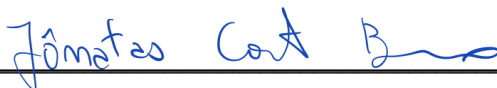
JANAINA TEODORO DOS SANTOS

**UMA PROPOSTA DIDÁTICA PARA OS PROFESSORES: O JOGO MATEMÁTICO
NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA**

Artigo apresentado à coordenação do Curso de Especialização em Libras-EAD do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Patos, como requisito para a obtenção do título de Especialização em Libras.

APROVADO EM: 07/04/2021

BANCA EXAMINADORA



Prof. Me. Jônatas Costa Bezerra - Orientador
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba



Profa. Esp. Edecarlos Paz de Lucena - Examinador
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba



Profa. Ma. Joseilda Alves de Oliveira - Examinadora
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus por ter me mantido no caminho certo durante este projeto de pesquisa, com saúde e forças para chegar até o final.

Sou grata à minha família pelo apoio que sempre me deram durante toda a minha vida.

Agradeço ao meu esposo que sempre esteve ao meu lado durante o meu percurso acadêmico.

Deixo um agradecimento especial ao meu orientador pela dedicação do seu escasso tempo ao meu projeto de pesquisa.

Também quero agradecer ao IFPB e a todos os professores do meu curso pela elevada qualidade do ensino oferecido.

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo o jogo matemático como uma proposta didática pedagógica para o ensino da criança surda. A pesquisa é classificada como exploratória, por procurar buscar uma familiaridade com o problema que está sendo investigado, buscando dessa forma compreendê-lo. Assim, o interesse pela pesquisa surgiu a partir das minhas experiências vivenciadas no cotidiano escolar e, foram através das minhas observações em sala de aula, que pude perceber as dificuldades dos alunos surdos em relação à compreensão dos conteúdos matemáticos que eram abordados e notar as significativas contribuições de se trabalhar com os jogos no âmbito escolar, uma vez que os mesmos despertam nos alunos a curiosidade e a vontade de apreender o conteúdo que estava sendo trabalhado em sala de aula. A proposta foi elaborada com o intuito de ser desenvolvida em duas aulas, para alunos do nível fundamental. Baseados na abordagem exploratória, percebemos a importância de se trabalhar com os jogos pedagógicos no apoio das crianças com surdez. Por isso, é importante que o professor possa fazer uso de práticas e metodologias para que sejam desenvolvidas nas crianças habilidades, raciocínio, respeitando o espaço e as limitações de cada criança, para que aconteça, de fato, o ensino e aprendizagem.

Palavras-chaves: Libras. Ensino e aprendizagem. Jogos matemáticos.

ABSTRACT

This article aims at the mathematical game as a pedagogical didactic proposal for the teaching of deaf children. The research is classified as exploratory, as it seeks to become familiar with the problem being investigated, thus seeking to understand it. Thus, the interest in research arose from my experiences in everyday school life, it was through my observations in the classroom that I was able to observe the difficulties of deaf students in relation to understanding the mathematical contents that were covered in the classroom and I realized the contributions of working with games in the classroom, as games arouse in students the curiosity and desire to grasp the content that was being addressed in the classroom. The proposal was elaborated to be developed two classes, for elementary level students. Based on the exploratory approach, we realize the importance of working with educational games to support children with deafness. Therefore, it is important that the teacher can make use of practices and methodologies so that skills and reasoning are developed in children, respecting the space and limitations of each child so that teaching and learning actually happen.

Keywords: Libras. Teaching and learning. Mathematical games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
1.1 OBJETIVOS	8
1.1.1 Geral	8
1.1.2 Específicos	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1 O jogo no processo de ensino e aprendizagem	8
2.1.2 A educação Inclusiva	11
2.1.3 O contexto da Libras nas escolas	12
3 METODOLOGIA	14
4 O JOGO MATEMÁTICO NA EDUCAÇÃO DE SURDOS: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	14
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS	119

1 INTRODUÇÃO

As práticas pedagógicas referentes ao uso dos jogos para as crianças surdas vêm ganhando espaço dentro do ambiente escolar, é o que apontam as pesquisas de Salles (2004), Luciano; Lodi (2009) que abordam a importância do brincar em sala de aula, destacando que os jogos e o ato de brincar não podem ser deixados de lado ou vistos como um simples passatempo. O ato de brincar está presente desde a fase infantil da criança, por isso deve ser visto com muita atenção e envolvimento por partes dos profissionais atuantes nesse processo do brincar com o jogo. O jogo e a brincadeira, quando bem definidos, com objetivos e metas a serem alcançadas, podem ser vistos como fatores fundamentais para o desenvolvimento da criança.

Silva (2018), em seu estudo sobre a ludicidade no ensino de Libras para crianças surdas, aponta que a ludicidade está interligada à arte, à imaginação, à cultura e outros que são de grande relevância para a apropriação da Libras pelas crianças. Por esse motivo, mostra-se importante a presença de professores com conhecimentos aprofundados sobre a Libras e o brincar na Educação Infantil.

Para Lara (2011), a maioria dos professores procura levar para suas aulas essa metodologia diferenciada, buscando tornar suas aulas mais agradáveis e fascinantes, para que os alunos possam aprender com maior facilidade os conteúdos matemáticos abordados em sala de aula.

Foi na sala de aula, lecionando a disciplina de matemática, onde percebi que essa metodologia de ensino e aprendizagem pode render bons resultados. Outro fator que me chamou atenção para essa pesquisa foi a forma como os professores abordam os conteúdos de matemática para as crianças surdas, justificando assim, as bases da minha intenção de pesquisa.

Assim, o interesse pela pesquisa surgiu a partir das experiências vivenciadas em sala e no cotidiano escolar, e através das observações feitas nos mesmos, percebemos as dificuldades dos alunos surdos em relação à compreensão dos conteúdos matemáticos que eram abordados. Foi também em sala de aula onde foram observadas as contribuições de se

trabalhar com os jogos, já que estes despertavam nos alunos a curiosidade e a vontade de aprender o conteúdo que estava sendo lecionado.

Entre tantas dificuldades que os alunos com deficiência enfrentam acerca dos conteúdos matemáticos, elencamos a seguinte questão: Como o jogo pedagógico pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da criança surda?

Dessa forma, começamos a pensar quais as principais contribuições que o trabalho com o uso dos jogos podem levar ao processo de ensino e aprendizagem para a criança com surdez.

O objetivo desse trabalho é apresentar o jogo “EU SEI” como uma proposta didática na prática pedagógica para criança surda, onde elaboramos ainda adaptações no jogo matemático, para que pudesse ser trabalhado o conteúdo dos Números Inteiros com os alunos surdos.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Geral

Apresentar o jogo “EU SEI” como uma proposta didática na prática pedagógica para criança surda.

1.1.2 Específicos

- Elaborar adaptações no jogo matemático para que ele atendesse melhor as necessidades da criança surda.
- Planejar atividades matemáticas para serem trabalhadas com as crianças surdas.
- Planejar uma sequência didática para o jogo desenvolvido.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O jogo no processo de ensino e aprendizagem

O ato de brincar é característica própria do cotidiano da criança. Já que o adulto se manifesta por meio de palavras, a criança se manifesta por meio de suas brincadeiras (KISHIMOTO, 2009).

O ato de brincar proporciona nas crianças uma liberdade de expressão, de situações, regras e experimentação de soluções que são essenciais para o crescimento da criança (KISHIMOTO, 2009). Segundo Pedroza (2005), por meio da brincadeira a criança tem a oportunidade de vivenciar novas formas de ação e praticá-las, ressignificando momentos e comunicações importantes de sua vida.

Nesse sentido, Lopes (2000) afirma que:

Partindo dessa compreensão, os jogos apresentam uma fonte de conhecimento em relação ao mundo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos dos jogos, levando a criança a encontrar estratégias para solucionar os problemas diante ao jogo despertando o potencial inovador da criança (LOPES, 2000, p.35).

Murcia (2005) faz uma observação acerca do jogo que está estreitamente ligado à espécie humana, pois o jogo é um recurso facilitador entre os seres humanos. O comportamento e as atitudes lúdicas nascem com as crianças desde cedo e crescem como seu entusiasmo e interesse em explorar o mundo que o cerca (MURCIA, 2005, p. 10). Diante disso, Murcia (2005) afirma que:

O jogo propicia ao ser humano um interesse acerca do conhecimento e é justamente essa fonte de trabalho que o professor precisa explorar, norteando seu planejamento com atividades onde a criança possa externar suas habilidades e dificuldades, onde a partir dessas dificuldades possam trabalhar para o ensino aprendizagem (MURCIA, 2005. p. 12).

Para Rizzi; Haydt (2002), é conveniente salientar que o jogo constrói significativamente os saberes, levando a formação e o desenvolvimento intelectual. Dessa forma, é importante que o educador, ao se beneficiar com o jogo, tenha em mente os objetivos a serem alcançados por este. Nesse sentido, os jogos devem ser utilizados no processo de ensino aprendizagem, pois:

O jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. A atitude do jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. E é esse aspecto de envolvimento emocional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. A situação do jogo mobiliza os esquemas mentais: sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o

pensamento. O jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva; motora e cognitiva. (RIZZI; HAYDT, 2002, p. 11).

Considerando a fala mencionada na citação, podemos apontar para as potencialidades do jogo como uma forte aliada ao processo de ensino e aprendizagem na perspectiva inclusiva, visto que, ao ser compreendido como de forte teor motivacional, o jogo pode gerar esforço espontâneo, vontade e envolvimento emocional e, todos esses elementos juntos podem estimular o pensamento, como bem coloca Rizzi e Haydt (2002).

Fortuna (2010) menciona a importância dos jogos na educação escolar. Vale ressaltar que muitos professores ainda persistem em fazer uso dos jogos como métodos estratégicos para o ensino – aprendizagem. Diante disso, Fortuna (2010) ressalta que:

Muitos educadores buscam sua identidade na posição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a admirar sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar, os educadores das demais séries de ensino promovem o estudar. Outros tantos, tentando ultrapassar esta dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo (FORTUNA, 2010, p. 3).

É sabido que os jogos na educação tem sido uma metodologia bastante abordada em relação a vários aspectos (ALVES, 2001). O uso dos jogos no ensino da matemática aborda a importância de os professores escolherem o jogo como uma ação de didático metodológica para se trabalhar em sala de aula, onde, ao escolher um jogo para abordar determinado conteúdo, é importante que o jogo e seus objetivos estejam bastante claros, pois o jogo se torna uma forma lúdica e motivadora para os alunos (ALVES, 2001, p. 26).

É importante que o professor se atente a alguns detalhes em relação à organização do ambiente escolar e a prévia preparação dos alunos para execução dos jogos, para que aquele momento não seja visto apenas como um simples passatempo, mas como uma oportunidade de construção de seu conhecimento (SMOLE; DINIZ e MILANI, 2007.p. 12).

Vale ressaltar que não há receitas prontas para garantir uma boa aprendizagem, por isso, é importante que o professor procure sempre estar buscando inovar sua metodologia, suas atitudes, procurando levar o lúdico e o concreto para sala de aula, onde esses recursos metodológicos se façam presentes no ambiente escolar (LARA, 2011, p.24). Sendo assim, é possível construir um processo de ensino e aprendizagem que leve o aluno a contextualizar os conteúdos significativos no cotidiano (GERMANO, 1999, p. 222).

2.1.2 A Educação Inclusiva

É relevante ressaltar a importância que as diretrizes norteadoras da proposta pedagógica da escola se estendam a todos os alunos, sem nenhuma exceção. Uma dessas diretrizes norteadoras é o histórico da Língua de Sinais Brasileira (LIBRAS) e outras deficiências. O acesso das pessoas que tem deficiência no Ensino Regular é amparado por lei, tanto pela Constituição de 1988 quanto pela LDB de 1996, não podendo excluir nenhuma pessoa por ser diferente.

“Nessa concepção de que a educação inclusiva fornece novos conceitos e técnicas de reeducação e reabilitação, ao mesmo tempo representa outras formas de sujeitos.” (FLEURI, 2003, p. 5).

Segundo Stainback (1999) menciona, a educação inclusiva se ampara em visão estendida, com base no processo de ensino e aprendizagem. Sob esse prisma, o princípio da inclusão escolar visa acolher todos os sujeitos, sem exceção, pois todos podem e têm o direito de aprender, dando-lhes oportunidade de acesso e permanência ao sistema de ensino e que todas as diferenças desses sujeitos devem ser respeitadas e trabalhadas.

Por esse motivo é que o ambiente escolar se torna um lugar fértil para a construção de novos referenciais para esses sujeitos, pois é através da convivência diária com seus pares, que não apresentam as mesmas particularidades, que eles podem aprender novas noções e habilidades (COSTA, 2006, p. 9).

É importante que os educadores tenham comprometimento com tais requisitos, pois dessa forma, serão capazes de transformar o ambiente de sala de aula em um espaço prazeroso, onde ambos se sintam no direito de aprender e pensar um com o outro. A relação entre ambos favorece a confiança para com as atividades, viabilizando dessa forma as ações comunicativas entre os alunos, os alunos especiais e o professor (FLEURI, 2003, p. 8). Essas ações ficam bem evidenciadas por Fleuri (2003).

Não se trata de reduzir o outro ao que nós pensamos ou queremos dele. Não se trata de assimilá-lo a nós mesmos, excluindo sua diferença. Trata-se de abrir o olhar ao estranhamento, ao deslocamento do conhecido para o desconhecido, que não é só o outro sujeito com quem interagimos socialmente, mas também o outro que habita em nós mesmos. (FLEURI, 2003, p. 9).

Em relação a esse contexto dos professores, a formação do educador precisa ser repensada quanto às suas práticas reflexivas, acerca de uma mudança de postura, tendo em

vista que as legislações que regem a inclusão não sejam vistas como uma imposição, mas que todos possam ter o direito a uma educação justa e de qualidade (PADILHA, 2000, p.7).

É necessário que o professor busque formas de estar inovando e implementando ações que sejam eficientes e concretas. Nessa concepção, enfatizamos que o lúdico na educação se mostra uma metodologia de ensino agradável e fascinante, Oliveira (2003). Nesse enfoque, temos que:

O aprendizado deve acontecer dentro de um ambiente que seja agradável e atrativo aos aprendizes, além de respeitar os diferentes níveis de raciocínio e as habilidades que são próprias de cada etapa do desenvolvimento humano. Com a utilização dos jogos o professor pode propiciar aos alunos a vivência em equipe, desenvolver a criatividade e a imaginação, além de proporcionar oportunidades de autoconhecimento, de descobertas de potencialidades, promover a formação da auto-estima e a prática de exercícios de relacionamento social. Mas, para isso ocorrer, deve estar convencido de que o jogo é um instrumento cognitivo e afetivamente significativo e que pode trazer enriquecimento das atividades pedagógicas (OLIVEIRA, 2003, p. 123-124).

Segundo Oliveira (2003), é sabido que as práticas de ensino tradicionais não contribuem para o ensino aprendizagem de todos os alunos, por isso, é importante que haja a formação continuada para professores.

2.1.3 O contexto da Libras nas escolas

Conforme Mantoan (2003) ressalva, a prática inclusiva da pessoa surda no ensino regular só terá sucesso se ocorrerem mudanças na adequação e na organização do trabalho pedagógico, a colaboração e o envolvimento de todos e, especialmente a escola, ofertando a seus pares o conhecimento em Libras.

Para os surdos, os gestos apresentam os caminhos em direção à aquisição da linguagem, havendo a necessidade da comunicação. Na concepção de Salles (2004, p. 67): “o cérebro está neurologicamente equipado para adquirir língua, não necessariamente fala (oral)”. Assim sendo, falar e ouvir não são premissas para a aquisição e uso de uma língua.

Tornar a sociedade bilíngue é uma proposta que vem sendo pensada por muito tempo. Para Luz (2013), algumas comunidades já trazem uma concepção sobre esse contexto. Vejamos um exemplo:

Nossa cena surda introdutória é, sob um aspecto, um retrato da vida em Martha's Vineyard na primeira metade do século XX, o retrato de uma comunidade significativamente amparadora que se tornou paradigmática para os movimentos sociais compostos por surdos e simpatizantes de todo o mundo. Em

Martha's Vineyard, por conta de uma forte rede social, de uma alta incidência de pessoas surdas e pela formação, aceitação e uso cotidiano de um idioma espaço visual complexo, os que eram surdos participavam da realidade comunitária de maneira bastante horizontal ou, minimamente, de forma bem menos desigual do que comumente acontece com os demais surdos (LUZ, 2013, p. 97).

Apesar de tantos avanços em prol da Comunidade Surda, ainda existe muita coisa a ser feita. Sobre disso, Novaes garante que:

Quanto à educação, a inclusão de alunos surdos em salas ouvintes é feita sem o preparo de recursos humanos necessários. Faltam profissionais da educação que conhecem a Língua e a Cultura Surda. A presença de intérpretes suaviza a situação, mas não a alija. Os alunos surdos desta forma não aprendem sua própria Língua (de sinais) e, muito menos, o conteúdo curricular exigido. (NOVAES, 2014, p.164)

Portanto, a escola precisa ser flexível no que diz respeito ao atendimento às crianças surdas, pois é primordial fazer adaptações em seu currículo, tendo em vista que o papel do professor é essencial, já que ele é o mediador de todo o processo dentro do espaço escolar. É fundamental que o professor tenha o conhecimento, ou ao menos o básico, da Libras, caso contrário, será indispensável a presença de um intérprete.

3 METODOLOGIA

Em relação ao seu objetivo, a pesquisa é classificada como exploratória, por procurar buscar uma familiaridade com o problema que está sendo investigado. Para Fiorentini e Lorenzato (2006), esse tipo de pesquisa é utilizado para investigar uma sondagem de hipóteses que permitam um melhor entendimento em relação à pesquisa. Esse tipo de verificação, para Fiorentini e Lorenzato (2006), acontece quando:

(...) o pesquisador, diante de uma problemática ou temática ainda pouco definida e conhecida, resolve realizar um estudo com o intuito de obter informações ou dados mais esclarecedores e consistentes sobre ela. (FIORENTINI, LORENZATO, 2006, p. 70)

Em relação ao método utilizado, a pesquisa está classificada como estudo bibliográfico, pois pesquisamos materiais já publicados em relação ao tema proposto.

Para Gil (2010): “a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como

livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”(p. 29), dentre outros materiais disponíveis na internet.

A pesquisa será dividida em dois momentos: no primeiro momento, iremos analisar como o jogo “EU SEI”, que está exposto no livro didático que se encontra na Obra Cadernos do Mathema, jogos de matemática de 6º ao 9º ano, dos autores (Smole, Diniz e Milani, 2007), e iremos fazer adaptações no jogo “EU SEI” para trabalhar o conteúdo de matemática dos Números Inteiros com crianças surdas no 7º ano do ensino fundamental; no segundo momento, iremos elaborar uma sequência didática com o jogo “EU SEI”, para trabalhar a multiplicação e divisão com números inteiros para a criança surda.

Para Zabala (1998), a sequência didática “é um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que tem um princípio e um fim conhecidos tanto pelo professor como pelos alunos” (ZABALA, 1998, p. 18).

4 O JOGO MATEMÁTICO NA EDUCAÇÃO DE SURDOS: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

As práticas tradicionais de ensino, de certa forma, não têm contribuído de forma satisfatória para o processo de ensino e aprendizagem de todos os alunos, “desta forma ao se pensar em formação continuada de professores, sobretudo de maneira colaborativa, a que se considera que o jogo deve permear o processo ensino aprendizagem” (CAPELLINI; LANGONA; FONSECA, 2010, p.1).

O nosso propósito é apresentar uma proposta para aplicar o jogo matemático na educação de surdos em sala de aula, fazendo adaptações no jogo “EU SEI”, para que os professores o trabalhem com os alunos do 7º ano do ensino fundamental, assimilando o conteúdo dos números inteiros de maneira prazerosa. A proposta tem duração de cem minutos (duas aulas geminadas).

Para Alves (2001), o ato de brincar faz com que a criança desenvolva sua imaginação, despertando a sua autoestima, cooperação, a capacidade de criar estratégias e buscar soluções para solucionar os problemas encontrados no decorrer da brincadeira.

O jogo se encontra na obra Cadernos do Mathema, jogos de matemática de 6º ao 9º ano, dos autores (Smole, Diniz e Milani, 2007). O jogo supracitado foi adaptado para que os alunos surdos se insiram nesse contexto.

A proposta tem como o jogo “EU SEI”, que trabalha o conteúdo de matemática de números inteiros e tem como objetivo desenvolver a habilidade de realizar multiplicações e divisões com números positivos e negativos. Os conceitos de oposto de um número inteiro e cálculo mental podem ser explorados a partir deste jogo.

A organização da classe é em trios;

Os recursos necessários: para cada jogador, são necessárias 11 cartas, numeradas de -5 à +5, incluindo zero;

As regras do jogo são:

1. Dos três jogadores, dois jogam e um é juiz.
2. Cada jogador embaralha suas cartas sem olhar.
3. Os dois jogadores que receberam as cartas sentam-se um em frente ao outro, cada um segurando seu monte de cartas viradas para baixo. O terceiro jogador fica de frente para os outros dois, de modo que possa ver seus rostos.
4. A um sinal do juiz, simultaneamente, os dois jogadores pegam a carta de cima de seus respectivos montes, segurando-as perto de seus rostos de uma maneira que possam ver somente a carta do adversário.
5. O juiz usa os dois números à mostra, anuncia o produto e pergunta: quem sabe as cartas? Cada jogador tenta deduzir o número de sua própria carta, analisando a carta do outro. Por exemplo: se o juiz diz -25 e um jogador vê que a carta de seu oponente é 5, ele deve deduzir que sua carta é -5. Ele pode fazer isso dividindo mentalmente o produto pelo valor da carta do oponente, ou simplesmente pensando em qual é o número que multiplicado por 5 resulta -25.
6. O jogador que levantar a mão primeiro e falar eu “EU SEI!” e disser o número correto, pega as duas cartas.
7. O jogo acaba quando acabarem as cartas e ganha o jogador que, ao final, tiver mais cartas.

As cartas são as seguintes:



Fonte: Autoria própria

Proposta de atividade acerca do jogo:

Questão 1: Jogando o jogo Eu sei!, Gustavo viu que a carta de seu oponente era -5 e também escutou o produto de -25, citado pelo Juiz da partida. Analisando o produto informado e a carta do seu adversário, qual é a resposta que Gustavo precisava dizer para poder pegar as duas cartas?

Questão 2: Se o juiz anunciou o produto -12, qual será a carta de um jogador se o seu oponente possuir a carta -4?

Questão 3: Se as cartas dos jogadores são -3 e 6, qual será o produto anunciado pelo Juiz da partida? Cite a multiplicação de números inteiros que representa essa situação.

Questão 4: Marculino estava jogando o jogo Eu sei!. O juiz da partida usou os dois números à mostra e anunciou o produto 72. Sabendo que a carta de seu adversário de jogo é 8, qual o número que Marculino deve dizer para vencer essa jogada?

Para alguns autores como (SMOLE, DINIZ e MILANI, 2007; ALVES, 2001; LARA 2011; KISHIMOTO, 2009), as atividades que envolvem jogos ajudam a identificar as potencialidades de cada criança, desenvolver o seu raciocínio, ajudam a exprimir seus pensamentos, emoções, fazendo uso de seus gestos para expressar suas ideias, desenvolvendo

dessa maneira o seu autoconhecimento. Nessa perspectiva, muitos jogos têm sido desenvolvidos com a finalidade de proporcionar aos professores recursos didáticos para acrescentar a sua prática pedagógica e promover melhor desenvolvimento do educando em relação ao conteúdo matemático.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O nosso objetivo neste trabalho foi apresentar uma proposta de intervenção pedagógica para ser desenvolvida com alunos surdos no ensino fundamental nos anos finais. Nesse sentido, a proposta aqui apresentada aponta possibilidades para se trabalhar com o jogo em sala de aula no ensino da matemática. Nosso embasamento teórico sugere que o jogo pode ser um excelente instrumento pedagógico, que desperta na criança a autoestima e desenvolve conhecimentos, pois o jogo, quando bem utilizado, aumenta o conhecimento da criança.

Baseando-se na revisão bibliográfica elaborada, percebemos a contribuição dos jogos pedagógicos no apoio das crianças com surdez. O conhecimento da criança com deficiência é de extrema importância para o seu desenvolvimento social, cognitivo e emocional. Por isso, é importante que o professor possa fazer uso de práticas e metodologias para que sejam desenvolvidas nas crianças habilidades, raciocínio, respeitando o espaço e as limitações de cada uma, para que aconteça de fato, o ensino e aprendizagem dessas crianças.

Queremos destacar por fim, que é de suma importância que o professor busque sempre estar se inovando, para que possa ampliar seus conhecimentos acerca de novas metodologias de trabalho e possa pensar no jogo como uma metodologia a ser utilizada com mais frequência em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, E. M. S. **A ludicidade e o ensino da matemática**: Uma prática possível. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2001.

BRASIL. **Constituição**. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. Lei nº 10.436, 24 de abril de 2002, Brasília, DF.

BRASIL. **Constituição**. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais- Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Decreto Nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, Brasília, DF.

BRASIL, Secretaria de Educação Especial. **A Educação dos surdos**. Organizado por Giuseppe Rinaldi et al. Brasília: MEC/ SEESP, 1997.

CAPELLINI, V. L. M; LANGONA, N. F; FONSECA, K. de. A. Brincadeiras tradicionais nos anos iniciais do ensino fundamental: práticas pedagógicas inclusivas. In: **FÓRUM NACIONAL DE EDUCAÇÃO**, 7, 2010. p. 1 – 15. Disponível http://www.forum.ulbratorres.com.br/2010/ Mesa_texto/MESA%207%20D.pdf. Acesso em: 10 jun.2020.

COSTA, G. G. Grupo de trabalho 4. **PROJETO INCLUIR: Diretrizes da Educação Inclusiva em Minas Gerais**. Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Educação, 2006. 111 p.

FIORENTINI, D; LORENZATO, S. **Investigação em educação matemática: percursos teóricos e metodológicos**. Campinas, São Paulo: Autores associados, 2006.

FLEURI, R. M. Intercultura e educação. In: **Revista Brasileira de Educação**. n. 23. mai/ago. 2003. Disponível em < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200003&Ing=en&nrm=iso&tlng=PT>. Acesso em: 14 jun.2020.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?**, 2010. Disponível em http://www.brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf infoeducativa.com.br/imp_rimir.asp?id=222. Acesso em: 30 mai.2020.

GERMANO, M. Sabor e saber: Matemática é vida. In: **Ensino Fundamental**. Brasília: MEC, 1999.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LARA, I. C. M de. **Jogando com a Matemática do 6º ano ao 9º ano**. São Paulo: Rêspel, 2011.

LODI, A. C. B.; LUCIANO, R. T. 2009. **Desenvolvimento da linguagem de crianças surdas em língua brasileira de sinais**. In: LODI, A. C. B., LACERDA, C. B. F.de (org.). Uma escola, duas línguas: letramento em língua portuguesa e língua de sinais nas etapas iniciais de escolarização. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, p.23-47.

LOPES, M. da G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LUZ, Renato Dente. **Cenas Surdas: os surdos terão lugar no coração do mundo?**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2013. 192p

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão Escolar: O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna. 2003.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NOVAES, Edmarcius Carvalho. **Surdos: educação, direito e cidadania**. 2 ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014. 188p.

OLIVEIRA, L. M. G de. Educação Especial e tecnologias computacionais: jogos de computador auxiliando o desenvolvimento de crianças especiais. In: **ENCONTRO PARANAENSE DE PSICOPEDAGOGIA**, 1, 2003. p. 123- 129. Disponível em: [http://www.din.uem.br/~ulpeneto/abpppmorte%20\(teste\)/pdf/a14Oliveira03.pdf](http://www.din.uem.br/~ulpeneto/abpppmorte%20(teste)/pdf/a14Oliveira03.pdf). Acesso em: 10 mai. 2020.

PADILHA, A. M. L. Práticas educativas: perspectivas que se abrem para a Educação Especial. In: **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, n. 71, v. 21, jul. 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010173302000000200009&script=arttex&t&tlng=es> >. Acesso em: 01jun. 2020.

PEDROZA, R. L. S. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. In: **Revista do Departamento de Psicologia**. v. 17. N. 2. Jul/dez. 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rdpsi/v17n2a06.pdf>.> Acesso em: 13 jun 2020.

RIZZI, Leonor; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7. Ed. São Paulo: Ática, 2002.

DA SILVA, R. G. 2018. Educação Bilíngue: Ludicidade no ensino de Libras a partir da educação infantil . Revista Multidisciplinar Pey Kêyo Científico – ISSN 2525-8508, vol. 4, No 1.

SALLES, H. M. M. L. et al. **Ensino de língua portuguesa para surdos**: caminhos para a prática pedagógica. Brasília: MEC, SEESP, 2004. 2v.: il.(Programa Nacional de Apoio à Educação dos Surdos)

STAINBACK. S. ATAINBACK, Willian. **Inclusão: Um guia para educadores**. Porto Alegre: Artmed, 1999. 451 p.

SMOLE, K. S; DINIZ, E. M; MILANI. E. **Cadernos do Mathema: Jogos de matemática de 6º a 9º ano**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.