



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS JOÃO PESSOA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
DIRETORIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB-IFPB
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO 2ª
LÍNGUA PARA SURDOS NA MODALIDADE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**

JOSINALDO MONTEIRO DA SILVA

**O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS/AS**

JOÃO PESSOA

2020

JOSINALDO MONTEIRO DA SILVA

**O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE
LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS/AS**

TCC-Artigo apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus João Pessoa, Polo Mari, para obtenção do título de Especialista em Ensino de Língua Portuguesa como 2ª língua para Surdos, sob a orientação do(a) Prof.(a). Ma. Nídia Nunes Máximo.

JOÃO PESSOA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação – CIP
Biblioteca Nilo Peçanha – IFPB, *Campus* João Pessoa

S586u

Silva, Josinaldo Monteiro da.

O uso de jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem de
língua portuguesa como segunda língua para surdos/as /
Josinaldo Monteiro da Silva. – 2020.

18 f.

Artigo (Especialização em Ensino de Língua Portuguesa
como 2ª Língua para Surdos) – Instituto Federal da Paraíba –
IFPB / Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação.
Diretoria de Educação a Distância.

Orientadora: Profª. Me. Nídia Nunes Máximo.

1. Língua portuguesa - Ensino. Recursos educacionais. 3.
Jogos pedagógicos. 4. Alunos surdos. I. Título.

CDU 811.134.3:376

JOSINALDO MONTEIRO DA SILVA

**O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS/AS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Banca Examinadora, do
Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia
da Paraíba (IFPB), para obtenção do título
de Especialista em Ensino de Língua
Portuguesa como 2ª Língua para Surdos.

João Pessoa, 15 de dezembro de 2020.

BANCA EXAMINADORA



Nidia Nunes Máximo
Coord. de Letras LIBRAS
Departamento de Letras
SIAPE: 2143407

Profa. Ma. Nidia Nunes Máximo
Orientadora – UFPE



Profa. Ma. Camila Michelyne Muniz da Silva
Avaliadora – UFPE



Prof. Dr. Neilson Alves de Medeiros
Avaliador – IFPB

O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS/AS

Josinaldo Monteiro da Silva¹

Nídia Nunes Máximo (Orientadora)²

RESUMO

O ensino-aprendizagem significativo de Língua Portuguesa como segunda língua para surdos/as implica na promoção de práticas educativas que estimulem os/as discentes a participarem ativamente desse processo de construção de saberes, desenvolvimento de habilidades e competências cognitivas. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo refletir sobre as prováveis contribuições do uso de jogos pedagógicos no ensino de LP com crianças surdas a partir de 4 anos de idade da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, de maneira que possamos compreender a importância da aquisição dessa língua para a formação cidadã desses sujeitos e participação ativa na sociedade, além disso também apresentamos duas propostas de jogos educativos. Para tanto, adotamos como metodologia a pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, de modo que possibilitasse analisarmos o objeto em estudo. Logo, fundamentamos nosso trabalho nas reflexões de teóricos/as que discutem sobre os jogos na educação, entre eles/as Rau (2013), Aguiar (1998), Albuquerque, Leal e Leite (2005), etc. Por meio deste estudo e considerando o período delimitado nessa pesquisa, verificamos que os jogos pedagógicos podem contribuir para a dinamicidade do ensino de LP, aquisição significativa dessa língua pelos/as surdos/as e formação cidadã de tais indivíduos, ainda que tenhamos encontrado poucos trabalhos que discutem sobre essa questão. Assim, esperamos que este estudo contribua para estimular novas pesquisas para aqueles/as que desejam o desenvolvimento de uma educação inclusiva, capaz de transformar a realidade em que vivemos.

Palavras-chaves: Ensino de LP para surdos. Recursos educacionais. Jogos pedagógicos.

ABSTRACT

Significant teaching and learning of Portuguese as a second language for the deaf implies the promotion of educational practices that encourage students to actively participate in this process of building knowledge, developing cognitive skills and competences. In this sense, this work aims to reflect on the probable contributions of the use of pedagogical games in the teaching of LP with deaf children from 4 years of age of Early Childhood Education and early years of Elementary School, so that we can understand the importance of acquisition of that language for the citizen formation of these subjects and active participation in society, in addition we also present two proposals for educational games. For that, we adopted as methodology the bibliographic research of qualitative character, so that it allowed to analyze the object in study. Therefore, we base our work on the reflections of theorists who discuss games in education, among them Rau (2013), Aguiar (1998), Albuquerque, Leal and Leite (2005), etc. Through this study and considering the period delimited in this research, we found that pedagogical games can contribute to the dynamics of teaching LP, significant acquisition of this language by deaf people and citizen education of such individuals, although we have found few jobs who discuss this issue. Thus, we hope that this study will contribute to stimulate new research for those who wish to develop an inclusive education, capable of transforming the reality in which we live.

Key words: Teaching LP to the deaf. Educational resources. Pedagogical games.

¹ Graduado em Letras pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. E-mail: josinaldo86@hotmail.com

² Professora Mestra em Educação, UFPE. E-mail: nidia.maximus@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os jogos pedagógicos são recursos educacionais lúdicos que podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo dos/as alunos/as surdos/as, pois lhes permitem testar os conhecimentos adquiridos, ressignificarem as aprendizagens e construir novos saberes. Considerando, nesse caso, que durante o uso dos jogos é possível colocar em prática/experimentar os conteúdos que são discutidos durante as aulas. Nessa ótica, Costa e Duarte (2016, p. 7) indicam que “ao brincar, as crianças ativam vários aspectos no seu desenvolvimento, como atenção, afetividade, socialização, imitação, entre outros”.

Convém destacar que, ao longo do processo de aquisição da Língua Portuguesa escrita, o/a surdo/a pode enfrentar algumas barreiras cognitivas, entre elas, a demasiada ênfase que é dada a relação letra-som, a descontextualização das palavras e o não estreitamento das experiências do/a aprendiz com os conteúdos trabalhados em sala de aula e etc.

Em vista disso, nosso trabalho de pesquisa apresenta a seguinte questão norteadora: como o uso de jogos pedagógicos pode auxiliar os/as estudantes surdos/as a superarem as barreiras cognitivas, facilitando-lhes o ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua? Isso posto, o objetivo geral é investigar o que alguns/as pesquisadores/as em educação argumentam sobre jogos que podem viabilizar o ensino-aprendizagem significativo de LP como L2 para crianças surdas a partir de 4 anos de idade da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. Com isso, especificamente, tencionamos indicar jogos pedagógicos que podem ser usados nas aulas de LP, discutir a relevância dos jogos propostos; além de refletirmos sobre a eficácia dos jogos para a aprendizagem dos/as alunos/as surdos/as.

Nesse contexto, durante as aulas de Língua Portuguesa para surdos/as, é importante fazer uso de jogos e de outros recursos didáticos com a intencionalidade de promover o dinamismo das aulas, ajudá-los/as a vivenciarem o conhecimento por meio de experiências práticas e cognitivamente relevantes, a fim de lhes propiciar aprendizagens significativas e impulsioná-los/as a mobilizarem seus conhecimentos para a resolução de problemas, de maneira a (re)significarem suas relações na sociedade letrada. Dentro dessa perspectiva, entendemos que os jogos pedagógicos são importantes instrumentos de apoio à prática docente, à medida que podem auxiliar na aprendizagem qualitativa e autonomia dos/as educandos/as.

Tal confirmação ou refutação dessa premissa será feita com base nos estudos de autores/as que abordam questões alusivas ao lúdico e aos jogos pedagógicos como ferramentas que facilitam a aquisição dos saberes. Entre eles/as, destacamos as arguições de Albuquerque, Leal e Leite (2005), Rau (2013), entre outros/as.

Ademais, esta pesquisa justifica-se pela necessidade de problematizarmos o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua para surdos/as, de maneira que possamos desenvolver uma prática educativa inclusiva, significativa, emancipatória e libertadora. Com isso, em um primeiro momento, apresentaremos algumas considerações sobre recursos educacionais para o ensino de LP como L2 para surdos/as. Em seguida, abordaremos algumas questões referentes aos jogos pedagógicos e sua relação com a ludicidade, de modo que possamos refletir sobre os desdobramentos de um ensino de Língua Portuguesa para surdos/as pautado no uso de tais recursos didáticos. Logo em seguida, faremos alguns apontamentos sobre os textos coletados no Repositório de Periódicos da CAPES.

Portanto, a utilização de tais recursos didáticos nas aulas de Língua Portuguesa, além de promover uma aprendizagem significativa dos/as estudantes surdos/as, poderá também ajudar os/as docentes no entendimento qualitativo e posterior desenvolvimento de uma práxis lúdica contínua, de modo que ressignifiquem as práticas educativas cuja metodologia costuma fundamentar-se, quase que exclusivamente, na tendência liberal tradicional de ensino.

2. RECURSOS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO DE LP COMO L2 PARA SURDOS/AS

Os recursos educacionais constituem uma importante ferramenta de apoio ao trabalho docente. Silva (2020, p. 2) define-os como “[...] instrumentos utilizados para a realização das atividades propostas nos materiais didáticos”. Nesse sentido, selecioná-los com base em critérios específicos como, por exemplo, textos multimodais de gêneros variados, é essencial para promover o ensino significativo de LP como L2 para surdos/as, de maneira que contribua para a construção dos conhecimentos cognitivos de tais estudantes. A ideia é fazer uso desses instrumentos didáticos a fim de ajudar na eliminação das prováveis barreiras cognitivas enfrentadas pelos/as surdos/as.

Convém destacar que existem diferentes terminologias utilizadas por diferentes autores/as referentes aos recursos educacionais, contudo, mantém-se a proximidade dos conceitos. É o caso, por exemplo, de Moraes et al. (2018, p. 46) que, ancorados nas ideias de Bandeira (2019), utilizam o termo materiais didáticos e afirmam que “[...] são recursos utilizados para auxiliar na prática pedagógica. Possuem uma intenção e uma função dentro da sala de aula [...]”.

A partir dessa perspectiva, compreendemos que os/as professores/as precisam escolher recursos educacionais adequados para o ensino qualitativo de LP para surdos/as e, assim,

facilitar, entre outros aspectos, a aquisição da LP escrita. Pois, de acordo com Fernandes (2006, p. 5), os/as docentes “[...] seguem tentando “alfabetizar” os surdos com as mesmas metodologias utilizadas para crianças que ouvem. O português permanece sendo o inatingível objetivo da escola”.

Ou seja, existe uma predisposição de alguns/as professores/as privilegiarem o oralismo nas aulas de LP e isso, possivelmente, constitui barreira na compreensão dos diferentes aspectos linguísticos e/ou gramaticais por parte dos/as alunos/as surdos/as que tendem a serem excluídos/as do processo de escolarização. Cabe, portanto, as/aos docentes repensarem as práticas pedagógicas e as metodologias usadas nas aulas de português, com vistas a fazerem as devidas adequações e/ou modificações. Importa ressaltar nesse caso que, segundo Silva (2020),

[...] o professor deve ter autonomia para analisar o material e decidir se será necessário a adaptação ou a elaboração de novo material didático para o atendimento dos seus objetivos de ensino. Essa habilidade deve ser inerente à profissão do professor, pois o material didático é uma parte importante do seu trabalho e ele precisa ter segurança para saber que material deverá usar em seu trabalho (SILVA, 2020, p. 3).

Diante dessa assertiva, entendemos que a análise dos recursos educacionais, por parte dos/as docentes, implica determinar, previamente, alguns critérios avaliativos que definirão qual(is) recurso(s) ou material deve ou não ser adaptado, a fim de alcançar os objetivos de ensino. Consoante a essa questão, depreende-se que

Quando realizada antes da utilização, a avaliação auxilia na escolha do material; quando em uso, a avaliação busca compreender a utilização do material pelo professor e pelos alunos e quais as adequações são necessárias ou possíveis; ao final da utilização, a avaliação tem por objetivo notar a eficácia do material, sua adequação ao contexto, além das percepções do professor e dos alunos. Na avaliação do material didático são aplicados critérios de valor adotados pelo professor levando em consideração o contexto específico de utilização, suas concepções de ensino, seu conhecimento sobre os conteúdos, suas expectativas de aprendizagem, enfim, todo o conhecimento teórico subjacente à prática docente (SILVA, 2020, p. 4).

Essa afirmativa de Silva (2020) reitera o argumento de que a avaliação prévia dos recursos e/ou materiais didáticos a serem utilizados em sala de aula é uma das ações indispensáveis no processo de escolha ou adaptação de recursos que sejam eficazes para o ensino significativo da LP. Ademais, o/a educador/a pode elaborar seu próprio material didático, caso ache relevante. Nesse caso, pode partir de uma perspectiva intuitiva considerando os conhecimentos teóricos que possui ou de outras teorias metodológicas.

Dentro dessa ótica, Rinaldi et al (1997, p. 140) afirmam que o/a professor/a deve ser capaz de “[...] viabilizar o processo de letramento (alfabetização) por meio de metodologia contextualizada à realidade dos alunos surdos [...]”. Para tanto, faz-se necessário que estabeleça com seus/suas estudantes estudos de comparação entre as estruturas da LP e da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), a fim de possibilitar avanços qualitativos na estruturação das frases dos/as alunos/as (RINALDI et al, 1997). Pois, ainda segundo esses/as autores/as,

Como as metodologias de ensino/aprendizagem da escrita, no Brasil, fazem apelo, na maioria dos casos, ao aspecto fônico da língua para ensinar as letras do alfabeto gráfico, e as palavras, geralmente, são apresentadas descontextualizadas e sem ênfase no significado, o desempenho do surdo em português escrito, que poderia ser excelente, acaba sendo precário ou quase nulo (RINALDI et al, 1997, p. 149).

Essa afirmativa ratifica o argumento de que é necessário repensar o ensino de LP como L2 para surdos/as praticado por alguns/as professores/as, de modo que a abordagem da aquisição da língua escrita seja realizada sem exclusiva recorrência ao oralismo.

Isso posto, vale enfatizar que os jogos pedagógicos são ricos recursos educacionais capazes de promoverem dinamismo e participação ativa nas aulas de LP, à medida que oportunizam as/aos alunos/as testarem os conhecimentos adquiridos e experienciem novas formas de aprendizagem e usos da língua na sociedade (MENDES, 2012; RAU, 2013; AGUIAR, 1998). Reiterando essa premissa, depreende-se que

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos, seu papel no jogo e suas regras. Com o brincar em sala de aula, o professor pode pensar em situações imaginárias, criação de personagens e os sentimentos envolvidos para que tais situações possam proporcionar momentos nos quais o aluno possa colocar em prática diversas possibilidades com o que já sabe [...] (MENDES, 2012, p. 32).

Tal assertiva faz-nos compreender o quanto o jogo e a brincadeira são ricos recursos educacionais lúdicos que podem favorecer, além do dinamismo das aulas, a possibilidade dos/as alunos/as experienciem situações variadas de aprendizagem e testarem os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas.

Além disso, os jogos e brincadeiras proporcionam o despertar das emoções e a imaginação de todos/as que estão envolvidos/as na atividade, estimulando, assim, o estreitamento das relações entre os/as alunos/as. No próximo tópico, descreveremos a nossa metodologia de pesquisa.

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesse trabalho é a pesquisa bibliográfica exploratória de caráter qualitativo cuja intencionalidade foi verificar o que a literatura informa sobre as contribuições dos jogos pedagógicos como recursos educacionais a serem utilizados para trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa em sala de aula e favorecer a aprendizagem significativa dos/as estudantes surdos/as. Para tanto, delimitamos a nossa investigação, no Portal de Periódicos da CAPES, ao período compreendido entre o ano de 2017 e 2018, de modo que pudéssemos averiguar quantos trabalhos abordam nossa temática e qual o viés discursivo adotado pelos/as autores/as nas argumentações. Sobre essa metodologia Gil (1987) aponta que,

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. [...] A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que poderia pesquisar diretamente (GIL, 1987, p. 71).

Nesse sentido, escolhemos essa metodologia por entendermos que ela atenderia ao nosso objetivo de pesquisa e contemplaria satisfatoriamente a reflexão significativa de nosso objeto de estudo. Sendo assim, inicialmente, para a coleta dos dados, realizamos do dia 07 a 18 de setembro de 2020 uma pesquisa *online* no site do Portal de Periódicos da CAPES, usando como palavras-chave ensino de Língua Portuguesa para surdos, jogos pedagógicos e recursos didáticos, a fim de identificarmos trabalhos que tratassem de alguma forma sobre a nossa temática.

Ademais, utilizamos como critérios de seleção dos trabalhos a relevância e a atualidade das discussões apresentadas pelos/as autores/as. Logo, esperávamos encontrar artigos que discorressem sobre o uso dos jogos no ensino de LP como L2 para surdos, apontando-os como sendo importantes recursos educacionais capazes de facilitarem a aprendizagem significativa dos/as educandos/as. Importa destacar, nesse caso, que, em um primeiro momento, realizamos apenas a leitura dos resumos dos artigos.

Desse modo, localizamos dois artigos científicos que, de alguma forma, dialogam com a nossa temática, cujos títulos são: “*Ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos por meio de jogo: uma ação do Pibid Letras/Libras/EaD/UFGD*”, ano 2017 e “*Jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para crianças surdas*”, ano 2017.

Já em um segundo momento, precisamente do dia 7 de outubro a 10 de novembro, fizemos a leitura cuidadosa do material coletado e realizamos alguns fichamentos dos textos

com a intencionalidade de analisar o conteúdo. Posteriormente, redigimos o artigo destacando pontos importantes referentes aos dados coletados, analisando-os em consonância com alguns/as teóricos/as que discutem sobre o nosso tema. No próximo tópico, discutiremos com mais ênfase a relevância dos jogos e suas contribuições para o ensino de LP como L2 para surdos/as.

4. ANÁLISE E DISCUSSÕES

Pensar no uso de jogos pedagógicos no ensino de Língua Portuguesa para surdos/as implica compreender o que é ludicidade e suas contribuições para a aprendizagem dos/as discentes. Afinal, como apontam alguns/as especialistas em educação, os jogos são um dos importantes recursos didáticos capazes de ajudarem a alfabetizar, além de favorecerem uma maior interatividade entre os/as aprendizes.

Nesse contexto, a partir da pesquisa na base de dados do Portal de Periódicos da CAPES e considerando o período específico delimitado em nossa pesquisa, notamos que ainda existe uma escassez de trabalhos que discutam sobre a importância do uso dos jogos no ensino de LP como L2 para surdos/as. Contudo, os artigos que localizamos contribuem para uma importante reflexão sobre tais questões. Assim, destacamos os seguintes apontamentos dos trabalhos analisados:

1) *Ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos por meio de jogo: uma ação do Pibid Letras/Libras/EaD/UFGDA* (Autoras: Jakellinny Gonçalves de Souza Rizzo, Karla Alexandra Benites Florenciano e Rutnéia de Ávila Pereira, ano 2017). Nesse trabalho, as autoras mostram-nos o desenvolvimento de um jogo que auxilia no ensino de LP para surdos/as, destacando a importância desse recurso no processo de aprendizagem dos/as alunos/as. De acordo com elas, “[...] espera-se que com a utilização do jogo os alunos surdos aprendam de maneira mais dinâmica e lúdica as características da L2 na modalidade escrita” (RIZZO; FLORENCIANO; PEREIRA, 2017, p. 30).

Ao longo do texto, elas descrevem um jogo sobre verbos que foi construído durante as aulas de LP e que promoveu uma rica interatividade entre os/as estudantes surdos/as, à medida que eles/as tinham que fazer associações entre o sinal do verbo em LIBRAS e seu correspondente na LP. Consoante a essa questão, Libâneo (2015) defende, em seu texto, que é importante assegurar a relação conhecimento-prática. Para tanto, é preciso

Estabelecer, sistematicamente, vínculos entre os conteúdos escolares, as experiências e os problemas da vida prática; exigir dos alunos que

fundamentem, com o conhecimento sistematizado, aquilo que realizam na prática; mostrar como os conhecimentos de hoje são resultado da experiência das gerações anteriores em atender necessidades práticas da humanidade e como servem para criar novos conhecimentos para novos problemas (LIBÂNEO, 2015, p. 4).

Essa assertiva leva-nos a entender que o uso de diferentes jogos no ensino de LP configura-se como estratégia didática capaz de estabelecer uma relação significativa entre os conteúdos trabalhados em sala de aula e as experiências de vida dos/as educandos/as, de modo que possam adotar os conhecimentos adquiridos nos diferentes contextos sociais. Vale destacar que “[...] o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social” (KISHIMOTO, 1998, p. 107)

2) *Jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para crianças surdas* (Autoras: Lilian Cristine Ribeiro Nascimento e Ana Paula Cortina Liz, ano 2017). Nesse artigo, as autoras debatem sobre a elaboração de jogos e aplicativos digitais que podem ser utilizados nas aulas de LP, a fim de eliminar as barreiras cognitivas dos/as surdos/as na aquisição dessa língua, pois, segundo elas “[...] os jogos digitais são uma importante estratégia no ensino da língua portuguesa para crianças surdas” (NASCIMENTO; LIZ, 2017, p. 264). Convém destacar que elas fazem um estudo comparativo entre uma atividade que envolve jogos e outra atividade que não faz uso desse recurso.

No decorrer da argumentação, enfatizam que, quando comparadas as atividades que não utilizaram esse tipo de recurso educacional, os jogos possibilitaram as/aos discentes obterem mais acertos na resolução dos exercícios. Tal constatação reitera a ideia de que os jogos pedagógicos podem favorecer um ensino dinâmico, qualitativo e significativo, haja vista que estimulam os/as educandos/as a experimentarem diferentes possibilidades de solução para as variadas problemáticas discutidas nas aulas.

Dentro dessa perspectiva e ancoradas nas ideias de Fagundes (2006), as autoras afirmam que “[...] é preciso repensar na prática alfabetizadora e nos métodos utilizados quando se trata de crianças surdas, pensando, assim, num letramento, que corresponda às suas necessidades” (NASCIMENTO; LIZ, 2017, p. 270). Nesse cerne, entendemos que é importante considerar as especificidades dos/as discentes, de maneira a construir e/ou usar jogos que, de fato, promovam tanto a inclusão desses sujeitos quanto a aprendizagem emancipatória. Ainda segundo Nascimento e Liz (2017, p. 286), “os jogos despertaram o interesse e a motivação das crianças no processo de letramento”. Portanto, o/a professor/a pode aproveitá-los para estimular seus/as alunos/as a desenvolverem diferentes competências cognitivas.

Ademais, de acordo Aguiar (1998),

Os jogos favorecem a aprendizagem do aluno ao acionar mecanismos de atenção que lhe possibilitam executar tarefas de forma satisfatória e adequada. É uma atividade que propicia prazer, motiva, ajuda a desenvolver a concentração e permite assimilar a cultura, além de criar possibilidades de transformação. Na escola, os jogos podem servir de ferramenta educacional. Ao utilizá-los, o professor deve ter uma postura problematizadora, explorando contradições e desafiando a inteligência do aluno, contribuindo, assim, para a construção de conhecimentos e a formação da cidadania (AGUIAR, 1998, p. 156).

Assim, compreendemos que os jogos favorecem a construção de saberes qualitativos, conquistam a atenção dos/as alunos/as, promovendo-lhes a inclusão nas discussões durante as aulas, além de contribuírem para a autonomia de todos/as no desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas. Importa destacar, nesse caso, que os jogos pedagógicos propiciam a/ao estudante performar diferentes situações de interatividade com a LP, as quais podem ajudar no processo de aquisição da LP. Sobre essa questão, Mendes (2012) aponta que,

[...] as performances proporcionam aos alunos a oportunidade de usarem outra língua. É uma atividade revolucionária dupla [...] além de terem a oportunidade de criar um repertório de experiências e vivências [...]. “Brincar”, entendido como performance, é ser quem você não é. Performance, entendida como uma ferramenta de desenvolvimento, é criar quem você é e quem você não é (MENDES, 2012, p. 33-47).

Essa assertiva, possibilita-nos compreender que por meio dos jogos pedagógicos é possível educar os sujeitos, à medida que, a partir da criação de situações imaginárias e práticas atrativas, eles/as podem experimentar aprendizagens diversas, testarem hipóteses, inferirem sobre conceitos, proporem soluções para as problemáticas e aprenderem certas regras de convivência social, fortalecendo-se os processos de assimilação e significação. O interessante é que nessas situações aumenta-se a probabilidade dos/as alunos/as perceberem a importância de aprenderem determinados conceitos e seus usos sociais. Vale destacar que, segundo Rau (2013, p. 25), “a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando”.

Consoante a essa questão, Leal, Albuquerque e Leite (2005) destacam que é essencial o/a professor/a ficar atento/a durante as atividades lúdicas, de modo a mediar as aprendizagens e criar novas situações além dos jogos para que as crianças consigam sistematizar os conhecimentos. Com isso, entendemos que o ato de brincar e de construir “coisas” possibilita a ampliação significativa do conhecimento, a interatividade e o diálogo fluído entre os/as estudantes. Importa ressaltar que esses recursos didáticos favorecem a imaginação e a

criatividade. Quando utilizados com rigor e cuidado, proporcionam um ensino-aprendizagem significativo/emancipatório. Logo, fiquemos atentos ao fato de que,

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos (RAU, 2013, p. 30).

Essa afirmativa de Rau (2013) faz-nos compreender que o brincar deve ser levado a sério, bem como a escolha dos jogos adequados a serem utilizados nas aulas de Língua Portuguesa. Para tanto, é preciso que haja o conhecimento teórico sobre tais instrumentos, de maneira que os/as professores/as consigam alcançar os objetivos de ensino e, de fato, promovam a aprendizagem significativa de seus/suas alunos/as.

Vale ressaltar ainda que os jogos pedagógicos podem ser usados principalmente na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, haja vista que, segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular),

Nesse período da vida [ensino fundamental], as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Como destacam as DCN, a maior desenvoltura e a maior autonomia nos movimentos e deslocamentos ampliam suas interações com o espaço; a relação com múltiplas linguagens, incluindo os usos sociais da escrita e da matemática, permite a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens, na escola e para além dela [...] (BRASIL, 2018, p. 58).

A partir dessa afirmativa, compreendemos que os jogos constituem um importante instrumento didático, à medida que possibilitam o estreitamento das relações entre os/as discentes surdos/as e não surdos/as, colocando-os/as em contato com diferentes expressões da linguagem, contribuindo para a socialização dos saberes e a conquista da autonomia durante a construção do conhecimento. Dentro dessa ótica, Mendes (2012), afirma que,

O espaço da sala de aula pode constituir-se como espaço importante de preparação, de conquistas, de refutação e discussão sobre as formas de agir na vida real, fazendo com que certas formas de jogo/brincar/atuar sejam um ensaio para os desafios que os alunos possam enfrentar em suas vidas (MENDES, 2012, p. 37).

Assim, compete a/ao educador/a utilizar jogos que oportunizem a seus/as alunos/as enfrentarem desafios, estimulando-os/as na resolução das problemáticas e superação das barreiras cognitivas ao longo do processo de aquisição da LP.

Por conseguinte, considerando as argumentações apresentadas até aqui, indicamos dois jogos que foram elaborados durante uma aula do componente curricular “Seminário Temático em Educação VII”, no curso de Pedagogia da UFPB. Tais jogos foram construídos para o público da Educação Infantil, a partir de 4 anos de idade, e anos iniciais do Ensino Fundamental. Logo, podem ser usados, por exemplo, nas aulas de LP com discentes surdos/as dessas duas etapas da Educação Básica. São eles:

1. JOGO: “ZOOLOGICO ALFABÉTICO”



Criação: Josinaldo Monteiro

COMPONENTES:

Todas as letras do alfabeto em grande quantidade e com cores diferentes (em material E.V.A. ou outro material qualquer), 15 fichas com imagens de animais, 2 dados (sendo 1 dado numérico e 1 dado com cores).

FINALIDADE:

Formar uma trinca com os nomes dos animais.

NÚMERO DE JOGADORES/AS: 5

REGRAS:

- Espalha-se as 15 fichas de animais na mesa, voltadas para baixo.
- Cada jogador/a deve escolher 3 fichas e mostrá-las as/aos demais participantes.

- Em seguida um/a dos/as jogadores/as lança o dado numérico e o dado de cores. Deve-se pegar a quantidade de letras e na cor indicada nas faces de cima dos respectivos dados, para tentar formar o nome dos animais, passando-se a vez para o/a próximo/a jogador/a.
- Vence a partida quem primeiro conseguir montar a trinca com os nomes dos animais.

O jogo “Zoológico Alfabético” pode auxiliar, entre outros aspectos, no desenvolvimento da escrita alfabética das crianças, estimulando-as, por exemplo, a refletirem para escolherem as letras que deverão formar o nome do animal. Desse modo, enquanto elas vão brincando e formando os nomes dos animais, o/a professor/a, além de mediar essa atividade, pode avaliá-las ao longo da partida, fazendo anotações sobre as possíveis dificuldades na construção das palavras e quais estratégias os/as alunos/as estão utilizando para se apropriarem da correspondência grafia/imagem.

2. JOGO: “DETETIVE DAS PALAVRAS”



Criação: Mayanny Laís

COMPONENTES:

06 fichas com imagens impressas.

16 Sílabas impressas.

FINALIDADE:

Descobrir a palavra secreta, a partir da junção da primeira sílaba das figuras expostas em cada quadrinho.

NÚMERO DE JOGADORES/AS: 04**REGRAS:**

- Espalhar as sílabas impressas sobre uma superfície.
- Os/as jogadores/as devem se organizar em duas duplas;
- O/a mediador/a deverá expor fichas viradas para baixo;
- Posteriormente, o/a mediador/a deverá espalhar (sem seguir uma ordem) todas as sílabas para os/as jogadores/as;
- Um/a dos/as integrantes da dupla deverá escolher uma ficha, a fim de que a partir da identificação da mesma, ele/ela possa desenvolvê-la;
- Em seguida, a dupla correspondente deverá fazer suas escolhas das sílabas para formação da referida palavra, possuindo duas chances de erros para cada palavra desenvolvida;
- A continuidade da brincadeira, deverá se dar a partir do término de tentativas para formulação da palavra ou após sua conclusão (quando não houver erros), da referida dupla, dando oportunidade para a outra e assim, sucessivamente, ocasionando a jogada de uma dupla por vez;
- Vence a partida a dupla que formular as palavras com o menor número de tentativas/erros.

Assim como o jogo anterior, o “Detetive das Palavras”, também pode favorecer, entre outros aspectos, no desenvolvimento da escrita alfabética dos/as educandos/as, desafiando-os/as a fazerem as devidas relações entre palavras e imagens. Ademais, os dois jogos também contribuem significativamente para o letramento literário das crianças surdas, à medida que o educador/a pode usar contos e fábulas cujos elementos dos jogos façam parte do enredo de tais textos. Ou seja, o/a aluno/a poderá experimentar situações práticas envolvendo diferentes eventos de letramentos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa na base de dados do Portal de Periódicos da Capes e das leituras dos textos coletados, e posterior reflexão sobre as arguições dos/as teóricos/as, constatamos que

os jogos pedagógicos podem contribuir significativamente para a aprendizagem qualitativa e autônoma dos/as discentes surdos/as na aquisição da Língua Portuguesa.

Dentro desse contexto, é válido destacar que a elaboração e/ou uso de tais jogos propiciam também as/aos educadores/as a oportunidade de desenvolverem práticas pedagógicas lúdicas e as/aos alunos/as surdos/as possibilitam a chance de estabelecerem diálogos entre os conteúdos escolares e a sua aplicação na vida cotidiana.

Importa ressaltar que, de acordo com os/as autores/as, os jogos pedagógicos, de fato, podem ser importantes instrumentos de apoio à prática docente, à medida que auxiliam na aprendizagem significativa, autônoma e emancipatória dos/as educandos/as. Porém, cabe aqui a ressalva de que para se garantir a eficácia do progresso contínuo e qualitativo da aprendizagem dos/as discentes, no que se refere a construção do conhecimento emancipatório e aquisição da LP, seria necessário o uso de variados jogos de maneira a promover o senso crítico/investigativo dos/as alunos/as, proporcionando-lhes a contínua oportunidade de vivenciarem diferentes formas de performarem a LP.

Portanto, cabe a/ao educador/a adotar diferentes estratégias didáticas que enriqueçam o processo de ensino-aprendizagem e fomentem a participação ativa de seus/suas alunos/as, estimulando-os/as a conquistarem sua autonomia. Nesse caso, os jogos pedagógicos são um dos importantes recursos educacionais defendido pelos/as autores/as pesquisados/as.

Destarte, é essencial que novas pesquisas nessa área temática sejam realizadas de modo a favorecer a quebra de paradigmas educacionais excludentes, promovendo, nesse caso, o ensino significativo da Língua Portuguesa como segunda língua para surdos/as, para que possam contribuir na construção de uma sociedade verdadeiramente democrática, justa e inclusiva.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, João Serapião de. **Jogos para o Ensino de Conceitos: leitura e escrita na pré-escola.** Campinas, S.P: Papyrus, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF. 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em 10/09/2020.

FERNANDES, Sueli. **Práticas de letramento na educação bilíngüe para surdos.** Curitiba: SEED, 2006.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 2ª ed. São Paulo: Atlas, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, Arthur Gomes; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz (Orgs.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LIBÂNEO, José Carlos. Os métodos de ensino. **Revista Rondoniense de Pedagogia**, Rondônia. Disponível em: <<http://revistarondoniensedepedagogia.blogspot.com/2015/04/resumo-os-metodos-deensino-jose-carlos.htm>>. Acesso em: 29 out. 2020.

MENDES, Nilton. **Performance no ensino de Inglês**. 2012. 168f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2012.

MORAES, Laíse Milo de; GONÇALVES, Berenice Santos; BERGMANN, Juliana Cristina Faggion. Recursos educacionais digitais para estudantes surdos: uma possível classificação. **Educação Gráfica**, Brasil, Bauru, v. 22, n. 3, dezembro de 2018, p. 44 – 62.

NASCIMENTO, Lilian Cristine Ribeiro; LIZ, Ana Paula Cortina. Jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para crianças surdas. **Revista Periferia**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, jan/jun, 2017, p. 263-289.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2013.

RINALDI, Giuseppe et al. Aquisição da língua portuguesa escrita, por surdos In: RINALDI, Giuseppe et al (Orgs). **A educação dos surdos**. Brasília: MEC/SEESP. 1997, p. 139-166.

RIZZO, Jakellinny Gonçalves de Souza; FLORENCIANO, Karla Alexandra Benites; PEREIRA, Rutnéia de Ávila. Ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos por meio de jogo: uma ação do Pibid Letras/Libras/EaD/UFGDA. **Revista Realização**, Dourados, v. 4, n. 8, 2017, p. 28-32.

SILVA, Camila Michelyne Muniz da. **Recursos didáticos para o ensino de Língua Portuguesa na modalidade escrita como segunda língua para surdos**. João Pessoa: IFPB, 2020 (no prelo).