



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LIBRAS**

**ADENILMA SANTOS PEREIRA DE FARIAS**

**A SALA DE AULA DO AEE E AS METODOLOGIAS UTILIZADAS PARA  
TRABALHAR COM ALUNOS SURDOS**

**PATOS - PB**

**2021**

ADENILMA SANTOS PEREIRA DE FARIAS

**A SALA DE AULA DO AEE E AS METODOLOGIAS UTILIZADAS PARA  
TRABALHAR COM ALUNOS SURDOS**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Libras do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus* Patos, como requisito para a obtenção do título de Especialista em Libras.

**Orientador (a):** Profa. Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo Frutuoso

**PATOS - PB**

**2021**

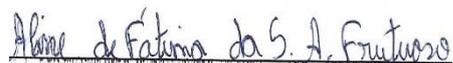
ADENILMA SANTOS PEREIRA DE FARIAS

**A SALA DE AULA DO AEE E AS METODOLOGIAS UTILIZADAS PARA  
TRABALHAR COM ALUNOS SURDOS**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Especialização em Libras do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – *Campus Patos*, como requisito para a obtenção do título de Especialista em Libras.

**APROVADO EM: 19/02/2021**

**BANCA EXAMINADORA**



Profa. Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo Frutuoso - Orientadora  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba



Profa. Ma. Danielle dos Santos Mendes Coppi - Examinadora  
Universidade Estadual da Paraíba



Profa. Ma. Jéssica Rodrigues Florêncio - Examinadora  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE PATOS/IFPB

F224s      Farias, Adenilma Santos Pereira de  
              A sala de aula do AEE e as metodologias utilizadas para  
              trabalhar com alunos surdos/ Adenilma Santos Pereira de  
              Farias. - Patos, 2021.  
              24 f. : il.

              Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Libras  
              - EAD) - Instituto Federal da Paraíba, 2021.

              Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Esp. Aline de Fátima da Silva Araújo  
              Frutuoso

              1. Professor 2. LIBRAS 3. Metodologias 4. Aprendizagem  
              5. AEE I. Título.

CDU – 376

## **RESUMO**

O presente artigo discorre estratégias de ensino sobre a aprendizagem na sala do AEE, que apresentará algumas metodologias específicas para trabalhar com alunos surdos e o desenvolvimento de aprendizagem dos estudantes com o uso dessas metodologias, com o objetivo de analisar os recursos didáticos jogos como proposta metodológica para o ensino de Libras na sala do AEE. Dessa forma, o aluno memoriza com mais facilidade quando se trabalha com recursos metodológicos alternativos, e a importância do profissional especializado para auxiliar esses alunos surdos, trabalhar com jogos lúdicos, como quebra-cabeças, dominó, jogo da memória e cruzada, são importantes para o desenvolvimento do aluno. A metodologia usada para a elaboração desse trabalho foi o estudo bibliográfico, em sites e livros com textos já publicados sobre o conteúdo, com o embasamento teórico e a visão dos principais autores. Buscamos por informações científicas com base em estudiosos como Anunciação, Nascimento e Sousa (2015), Costa (2017), Ferreira *et al.* (2019), os quais farão parte do embasamento teórico. Ao finalizar, percebemos a importância do profissional especializado na escola para trabalhar com metodologias interativas com alunos surdos e o desenvolvimento da aprendizagem dos aprendizes. Os professores, em sua realidade, precisam se desdobrar para dar um suporte aos estudantes, muitas vezes sem ter uma formação, e acabam tendo que buscar no seu dia a dia estratégias para aprender a lidar com as circunstâncias e tentar levar o seu melhor para a sala de aula, o que, na maioria das vezes, não contempla os alunos surdos. Os jogos proporcionam um desenvolvimento na aprendizagem mais eficaz, ajudando o aluno a memorizar. Eles surgem como uma nova perspectiva para o ensino e aprendizagem do professor e do aluno.

**PALAVRAS-CHAVE:** Professor. LIBRAS. Metodologias. Aprendizagem, AEE.

## **ABSTRACT**

This article discusses teaching strategies on learning in the ESA room, which will present some specific methodologies for working with deaf students and the development of student learning with the use of these methodologies, with the aim of analyzing the educational didactic resources as a methodological proposal. for teaching Libras in the ESA room. Thus, the student memorizes more easily when working with alternative methodological resources, and the importance of the specialized professional to assist these deaf students, working with playful games, such as puzzles, dominoes, memory games and crusades, are important for student development. The methodology used for the elaboration of this work was the bibliographic study, on websites and books with texts already published on the content, with the theoretical basis and the view of the main authors. We search for scientific information based on scholars such as Anunciação, Nascimento and Sousa (2015), Costa (2017), Ferreira et al. (2019), which will form part of the theoretical basis. At the end, we realized the importance of the professional specialized in the school to work with interactive methodologies with deaf students and the development of apprentices' learning. Teachers, in their reality, need to go out of their way to provide support to students, often without training, and end up having to seek strategies in their daily lives to learn how to deal with circumstances and try to do their best for the future. classroom, which, most of the time, does not include deaf students. Games provide a more effective learning development, helping the student to memorize. They emerge as a new perspective for the teaching and learning of the teacher and the student.

**KEYWORDS:** Teacher. LIBRAS. Methodologies. Learning. ESA.

## **LISTA DE SIGLAS**

**AEE** - Atendimento Educacional Especializado

**LIBRAS** - Língua Brasileira de Sinais

**SRMF** - Sala de Recursos Multifuncionais

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b>	Jogo cara a cara com texturas e contraste de cor .....	<b>14</b>
<b>FIGURA 2</b>	Material pedagógico para o ensino de LIBRAS .....	<b>14</b>
<b>FIGURA 3</b>	Jogos com os nomes dos personagens do conto Chapeuzinho Vermelho Disciplina Estágio III – UFPB.....	<b>14</b>
<b>FIGURA 4</b>	Jogos com os nomes dos personagens do conto Chapeuzinho Vermelho – Disciplina Estágio III – UFPB .....	<b>15</b>
<b>FIGURA 5</b>	Poema <i>Luz sem fim</i> , do autor Nelson Pimenta – Disciplina Estágio III – UFPB .....	<b>15</b>
<b>FIGURA 6</b>	Poema <i>Luz sem fim</i> , do autor Nelson Pimenta – Disciplina Estágio III – UFPB .....	<b>15</b>
<b>FIGURA 7</b>	Jogo da Memória baseado no Soneto de Fidelidade de Vinícius de Moraes – Disciplina de Estágio IV – UFPB .....	<b>16</b>
<b>FIGURA 8</b>	Jogo da Memória baseado no Soneto de Fidelidade de Vinícius de Moraes – Disciplina de Estágio IV – UFPB.....	<b>16</b>
<b>FIGURAS 9 e 10</b>	Cruzada em Libras e jogo da memória sobre pesos e medidas – Disciplina de Estágio V – UFPB.....	<b>16</b>
<b>FIGURAS 11 e 12</b>	Cruzada em Libras e Dominó sobre documentos – Disciplina de Estágio V – UFPB.	<b>16</b>
<b>FIGURAS 13 e 14</b>	Quebra-cabeças sobre documentos - Disciplina de Estágio V – UFPB .....	<b>16</b>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>1.1</b>	<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>11</b>
1.1.1	Objetivo geral .....	11
1.1.2	Objetivos específicos .....	11
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>11</b>
2.1	O ENSINO COM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO DE LIBRAS NA SALA AEE .....	11
2.2	A PROPOSTA DOS JOGOS LÚDICOS NA SALA DE AEE .....	13
<b>3</b>	<b>MÉTODOLOGIA .....</b>	<b>17</b>
3.1	TIPO DA PESQUISA .....	17
3.2	SUBTIPO DA PESQUISA .....	17
<b>4</b>	<b>UMA BREVE ANÁLISE DISCURSIVA SOBRE O USO DO RECURSO METODOLÓGICO JOGOS NO AEE .....</b>	<b>18</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>22</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>23</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, enfrentamos grandes desafios. E quando o assunto é sala de aula, esses desafios são ainda maiores. Em sua grande maioria, os docentes não estão preparados para lidar e se adaptar à grande diversidade na sala de aula, e o aluno surdo são um desafio para a sala de aula regular. O que vem para dar um suporte aos professores é a sala de AEE, que trabalha com metodologias adaptadas para o aluno surdo, e crianças com todos os tipos de deficiência e transtorno do espectro autista com altas habilidades e superdotação.

Nas escolas brasileiras, temos uma realidade de alunos surdos e cabe ao professor inseri-los e trabalhar de forma diferenciada para que eles consigam desenvolver sua aprendizagem. Uma forma de fazê-lo é trazer metodologias diferenciadas.

As leis educacionais mais atuais têm como base a Constituição Federal de 1988, que estabeleceu a educação como direito e influenciou algumas diretrizes no âmbito educacional. A lei maior foi reforçada com a Declaração Mundial sobre Educação para Todos em 1990. Ambas têm em comum a educação ao alcance de todos, contribuindo com a garantia de todos os indivíduos, mas nem sempre essas leis estão disponíveis para todos os alunos que precisam desse suporte. Muitas vezes, falta material e interesse do próprio professor (MENEZES; KLIMSA, 2014).

Segundo Sobral a educação é de grande relevância:

A educação é importante para o país enquanto condição de competitividade, no sentido de permitir a entrada no novo paradigma produtivo que é baseado, sobretudo, na dominação do conhecimento. Porém, a educação também é considerada relevante no que se refere ao seu papel de diminuição das desigualdades sociais, ou seja, como promotora de cidadania social. Dessa forma, o desenvolvimento é obtido através de uma maior competitividade dos indivíduos, das empresas e do país no mercado internacional, bem como através de uma maior participação social dos cidadãos (SOBRAL, 2000, p. 05).

Com o atual desenvolvimento das tecnologias, surgem várias possibilidades para serem desenvolvidas em sala de aula, e uma delas são as metodologias utilizadas com alunos surdos que os tragam para a realidade, possibilitando-lhes participar ativamente das aulas e desenvolver o aprendizado de forma satisfatória.

A Educação do Surdo no Brasil foi constituída historicamente por teorias, filosofias, políticas e ideologias. Diversos personagens fizeram parte dessa história que até hoje traz consequências para a vida do surdo. Nesse contexto histórico da Educação, desde a Antiguidade até a idade contemporânea, que perpassa os dias atuais, os indivíduos surdos vêm

buscando práticas de diálogos e compreensão. O contexto da educação para os surdos traz novas possibilidades, permite que eles tenham um convívio social e oportunidades de desenvolver o seu potencial (FERREIRA *et al.*, 2019).

Os alunos surdos aprendem de formas diferentes e se faz necessária uma metodologia que atinja a forma visual de comunicação e também esteja ligada a esta cultura. Com base nisso, este artigo apresenta algumas metodologias utilizadas na educação de surdos no Brasil, além de seus assuntos relacionados, como alguns fatores que contribuíram positivamente para a aplicação dessas estruturas de ensino. Os alunos surdos têm um aprendizado diferente e nós, professores, precisamos levar essa oportunidade para que os alunos surdos possam aprender de forma satisfatória. A sala de aula é um misto e cada aluno tem suas diferenças. Precisamos ter um olhar diferenciado para esses alunos (FERREIRA *et al.*, 2019).

Partimos do pressuposto de que os jogos lúdicos oferecem suporte para um maior aprofundamento metodológico em relação ao ensino da LIBRAS. Os jogos lúdicos representam uma possibilidade de grande importância para trabalhar com alunos surdos, pois o lúdico ajuda no desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes e desperta a curiosidade de ter um contato físico com os conteúdos. Dessa forma, refletimos e questionamos quais as contribuições que os jogos lúdicos têm para o ensino da LIBRAS na sala do AEE e como eles subsidiam o desenvolvimento do aluno surdo?

A partir da minha experiência como professora, há 10 anos ensinando em escolas regulares, pude perceber muitas dificuldades no que diz respeito ao ensino da Educação Inclusiva, pois as escolas ainda não têm LIBRAS como uma disciplina e muitas vezes não há uma preparação das instituições para receber discentes surdos. Isso é uma realidade em muitas escolas brasileiras. Falam da inclusão, mas não preparam seus profissionais para receber esses alunos. Com isso, a escolha do tema “a importância dos jogos lúdicos na sala do AEE para o ensino da LIBRAS” surgiu ao cursar algumas disciplinas de estágio na graduação de Letras/LIBRAS - UFPB, que incentivou a confecção de jogos lúdicos para serem trabalhados em sala. O que despertou minha atenção para pesquisar sobre o conteúdo e buscar mais informações e embasamento sobre essa temática, algumas metodologias foram utilizadas em aulas de LIBRAS, como quebra-cabeças, dominó, jogo da memória, cruzada são estratégias que podemos usar nas aulas e torná-las mais interativas, já que a LIBRAS é uma língua visual.

Apesar das evoluções das políticas públicas que regem a modalidade da educação especial brasileira, podemos perceber que há uma fragilidade no sistema quanto à realidade das salas de aula.

Face ao exposto, esta pesquisa objetivou investigar o uso de metodologias utilizadas para trabalhar com alunos surdos em sala do AEE, na qual realizei uma pesquisa bibliográfica com teorias já publicadas.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 Objetivo geral

- Analisar os recursos didáticos jogos como proposta metodológica para o ensino de LIBRAS na sala do AEE.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- Descrever o ensino de LIBRAS na sala do AEE.
- Apresentar a proposta dos jogos lúdicos na sala de AEE.
- Elencar os recursos didáticos utilizados no ensino de LIBRAS na sala do AEE

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O ENSINO COM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO DE LIBRAS NA SALA AEE

O AEE É uma modalidade de ensino de educação especial que passa por todos os níveis, etapas e modalidades de ensino. Para realizar o atendimento educacional especializado, são disponibilizados recursos e serviços que possibilitam trabalhar de forma dinâmica e especializada no processo de ensino e aprendizagem. O atendimento educacional especializado - AEE tem como função identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas (BRASIL, 2008).

De acordo com o artigo 5º da LDB:

Art. 5º O AEE é realizado, prioritariamente, nas salas de recursos multifuncionais da própria escola ou em outra de ensino regular, no turno inverso da escolarização, não sendo substitutivo às classes comuns, podendo ser realizado, em centro de atendimento educacional especializado de instituição especializada da rede pública ou de instituição especializada

comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos, conveniadas com a secretaria de educação ou órgão equivalente dos estados, do Distrito Federal ou dos municípios (BRASIL, 2009, art. 5).

O atendimento especializado de LIBRAS em sala do AEE com alunos surdos possibilita um acompanhamento individual que permite ao profissional e ao aluno ter um bom desenvolvimento. O profissional tem a chance de levar metodologias apropriadas para cada aluno, mas, infelizmente, esse atendimento da sala especializada do AEE não é uma realidade de todas as escolas.

A Língua Brasileira de Sinais, dialeto natural das pessoas surdas brasileiras e primeira expressão por direito, é a fala das crianças surdas, sendo semelhante ao direito da linguagem falada por crianças ouvintes. Passaremos a discutir o ambiente pedagógico de aprendizagem dessa língua pelos alunos surdos.

O direito dos alunos surdos de ter um acompanhamento especializado em sala do AEE permite que eles tenham uma visão diferenciada da língua de sinais, que muitas vezes não tem possibilidade de ser trabalhada em sala de aula com uma turma com quase 30 alunos (SANTOS, 2013).

O AEE cumpre seu papel enquanto espaço de promoção das condições de acesso, participação plena e aprendizagem no ensino regular. Além disso, ele objetiva também fomentar a produção e o uso de recursos didático-pedagógicos que desfaçam as barreiras epistemológicas do aluno, garantindo a continuidade de seus estudos nos demais níveis de ensino. Vale a pena ainda ressaltar que a escola regular não tem apresentado as condições normais necessárias para o desenvolvimento global do aluno surdo. O AEE tem um papel fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno surdo ao permitir uma proximidade entre o aluno e o professor. Com isso, o aluno consegue desenvolver suas habilidades. Os recursos pedagógicos como jogos e quebra-cabeças, por exemplo, são uma ótima opção para trabalhar com os alunos surdos (SANTOS 2013).

Os tipos de atendimento do AEE vão depender da condição dos alunos e de suas habilidades, bem como do tipo de especialidade que ele precisa. Cada especialidade demanda recursos didáticos diferentes. A educação especializada para alunos surdos é uma dinâmica inovadora na sala de aula. O profissional especializado tem um conhecimento específico para abordar as necessidades de cada aluno uma elaboração inovadora, que permite o desenvolvimento de construção específica, o que não é possível fazer de forma mais elaborada em uma sala de aula regular.

## 2.2 A PROPOSTA DOS JOGOS LÚDICOS NA SALA DE AEE

Os jogos lúdicos representam uma possibilidade de grande importância para o trabalho com alunos surdos, pois o lúdico favorece o desenvolvimento e a aprendizagem dos estudantes, desperta a curiosidade de ter um contato físico com os conteúdos, o que, na maior parte dos casos, não é possível na sala regular, devido ao grande número de alunos. Em muitos conteúdos, é possível trabalhar o lúdico.

O AEE objetiva ampliar o conhecimento do aluno com deficiência, trabalhando as suas potencialidades e especificidades, criando novas possibilidades de interação entre aluno e conhecimento. Nesse contexto, e trabalhando a partir dos conhecimentos já existentes e de suas experiências vivenciada em seu dia a dia e desenvolvimento da autonomia pessoal e higiene, bem como formas de comunicação como LIBRAS. A educação especial deve garantir os serviços de apoio especializado voltado a eliminar as barreiras que possam obstruir o processo de escolarização de estudantes com deficiência. O objetivo do lúdico é ajudar o aluno surdo. Seja ele qual for, o lúdico oferece ao aluno a opção de conhecer um novo mundo, cheio de possibilidades e oportunidades de ter uma aprendizagem e um desenvolvimento assim como os outros alunos (BRASIL, 2015 *apud* RIBEIRO; ANDRÉ, 2018).

Os recursos didáticos e as salas do AEE deveriam ser implantados em todas as escolas. Porém, nem todas as escolas conseguem implantar esses recursos, e nem todas as instituições de ensino têm um profissional para atender a esses alunos. As escolas que não possuem os recursos acabam deixando a desejar quando recebem alunos com deficiência.

O programa tem uma orientação para cada especialidade. Os profissionais da sala do AEE têm a possibilidade de montar material estratégico para cada necessidade específica e com isso desenvolver a aprendizagem e a capacidade motora do aluno.

Segundo Rezende (2010), atividades pedagógicas de caráter lúdico compreendem jogos ou brincadeiras menos consistentes e mais livres de regras ou normas que não visam à competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de forma prazerosa, e apresenta sempre a presença de motivação para atingir os objetivos.

As atividades lúdicas devem ser elaboradas para cada aluno de forma diferenciada, a depender da necessidade do aluno, posto que cada um tem sua especificidade e desenvolvimento motor de uma forma diferente.

As imagens abaixo mostram os jogos trabalhados em sala do AEE com estudantes surdos. As duas primeiras imagens foram retiradas do site Google Acadêmico, atendimento educacional especializado–AEE, segundo o texto da “Política de Educação Especial, na

Perspectiva Inclusiva SEESP/MEC; 01/2008”, a partir dessas metodologias poderá trabalhar os conteúdos como: as cores, velho, novo, gordo, magro, o alfabeto em Libras.

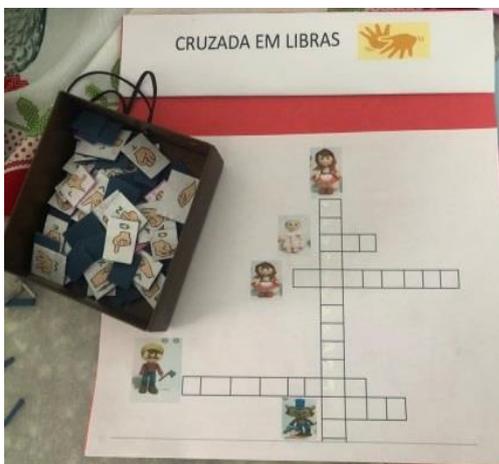
**Figura 1** – Jogo cara a cara com texturas e contraste de cor. **Figura 2** - Material pedagógico para o ensino de LIBRAS.



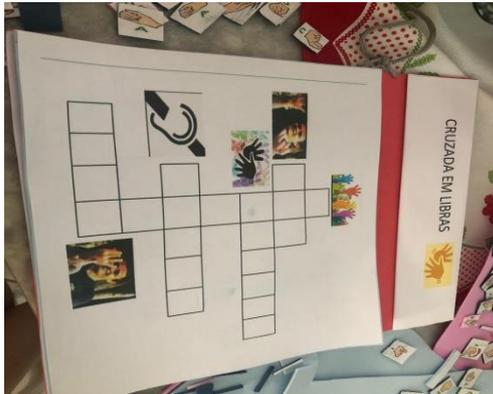
Fonte: [http://www.pmpf.rs.gov.br/servicos/geral/files/porta/AEE\\_Apresentacao\\_Completa\\_01\\_03\\_2008.pdf](http://www.pmpf.rs.gov.br/servicos/geral/files/porta/AEE_Apresentacao_Completa_01_03_2008.pdf)  
Fonte: Google Acadêmico.

As imagens seguintes provêm de projeto da disciplina de Estágios III da minha autoria pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB no ano de 2020, jogos propostos para serem desenvolvidos nas séries do Ensino Fundamental anos finais, as obras literárias que foram trabalhadas são: Chapeuzinho Vermelho do autor Charles Perrault adaptado para alunos surdos que abordou os seguintes conteúdos: a Contação de Histórias, os elementos da narrativa: personagens, tempo, espaço e enredo e o poema Luz sem Fim do autor Nelson Pimenta para alunos ouvintes, os conteúdos trabalhados: sentido conotativo, metáfora e as conquistas dos surdos ao longo dos anos.

**Figura 3 e 4** - Jogos com os nomes dos personagens do conto Chapeuzinho Vermelho – Disciplina Estágio III – UFPB.



**Figura: 5 e 6** - poema *Luz sem fim*, do autor Nelson Pimenta – Disciplina Estágio III – UFPB.



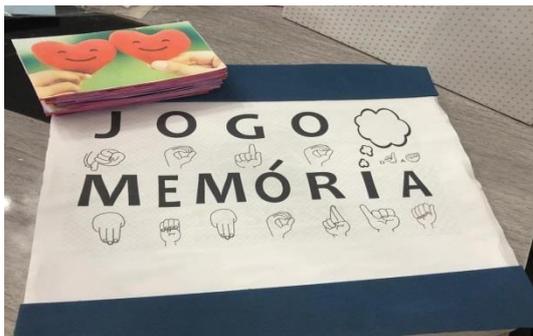
Fonte: Acervo da pesquisadora.



Fonte: Acervo da pesquisadora.

As imagens seguintes provêm de projeto da disciplina de Estágios IV da minha autoria pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB no ano de 2020, proporcionando aos estudantes o contato com a literatura visual, explorando a ludicidade, imaginação, favorecendo a socialização do conhecimento de Libras, através do jogo da memória baseado no Soneto de Fidelidade de Vinícius de Moraes, que abordará os seguintes conteúdos: gênero textual biografia, poesia e soneto são propostas para serem desenvolvidas no Ensino Médio.

**Figura 7 e 8** - Jogo da Memória baseado no Soneto de Fidelidade de Vinícius de Moraes – Disciplina Estágio IV – UFPB.



Fonte: Acervo da pesquisadora.



As imagens seguintes provêm de projeto da disciplina de Estágios V da minha autoria pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB no ano de 2020, os jogos propostos são: cruzada, jogo da memória, dominó e quebra-cabeça para serem desenvolvidos com turmas do Ensino Fundamental das séries iniciais, os conteúdos abordados foram: pesos, medidas e documentos.

**Figura 9 e 10** - Cruzada em Libras e jogo da memória sobre pesos e medidas – Disciplina de Estágio V – UFPB.



Fonte: Acervo da pesquisadora.

**Figura 11 e 12** - Cruzada em Libras e Dominó sobre documentos – Disciplina de Estágio V – UFPB.



Fonte: Acervo da pesquisadora.

**Figura 13 e 14** – Quebra-cabeças sobre documentos - Disciplina de Estágio V – UFPB.



Fonte: Acervo da pesquisadora.

A relevância desses jogos para o ensino de LIBRAS traz contribuições para o campo acadêmico e profissional, sugerindo aos professores trabalhar com seus alunos surdos e ouvintes com obras literárias, proporcionando aos estudantes a contação de história, explorando a ludicidade, imaginação e aplicação de atividades por meio dos jogos, favorecendo a socialização do conhecimento de Libras que serão internalizados pelos alunos, objetivando que os ouvintes reflitam, investiguem e aprendam sobre a Língua Brasileira de Sinais, e que os surdos possam participar de forma integral, contribuindo também com o compartilhamento do conhecimento.

O ensino com os jogos permite um momento mais lúdico, em que o aluno começa a se desenvolver e percebe que é capaz de realizar atividades integradoras, que interagem com o meio onde estão inseridos, momento de ter o contato físico de aprender brincando e de descobrir um mundo mágico ao seu redor.

### **3. METODOLOGIA**

#### **3.1 TIPOS DA PESQUISA**

O presente trabalho é uma pesquisa bibliográfica. Buscamos na literatura informações já publicadas em sites reconhecidos e autores que trazem informações precisas sobre o uso do recurso didático jogos no AEE. Os principais autores foram: Anunciação, Nascimento e Sousa (2015) e Kishimoto (2003). Os artigos selecionados para a pesquisa foram coletados no site Google Acadêmico. O recorte temporal foi do ano 2003 a 2015. A pesquisa bibliográfica permite trazer o conhecimento de teorias já publicadas por autores conhecidos para embasar um estudo científico de forma coerente. Ela procura responder a questionamentos de forma sólida.

De acordo com Fonseca a pesquisa bibliográfica apresenta a estrutura:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto (FONSECA, 2002, p. 32).

Como já citado, a pesquisa presente no artigo apresentado será a bibliográfica, que tem como objetivo analisar os principais conceitos existentes na literatura sobre a problemática apresentada, que será a sala de aula AEE e as metodologias utilizadas para trabalhar com alunos surdos devido à preparação e habilidades para lidar com esses alunos. Segundo Gil (2008, p. 50), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida a partir de material já elaborado,

constituído de livros e artigos científicos”. Através da abordagem de forma sistemática das dificuldades compreendidas no processo de aprendizagem, interação e desenvolvimento de pessoas surdas no âmbito escolar, este estudo busca esclarecer, por meio de um processo metodológico, os pontos cruciais da discussão envolvendo a temática.

### 3.2 SUBTIPO DA PESQUISA

A pesquisa qualitativa tem como objetivo trazer à luz dados sobre as Ciências Humanas e Sociais e as relações da sociedade com teorias já publicadas. Com foco nos autores que trouxeram o embasamento para este artigo, foi escolhida a pesquisa qualitativa para trazer dados e teorias seguras para este trabalho.

Segundo OLIVEIRA; STRASSBURG; PIFFE a pesquisa qualitativa aborda:

A pesquisa qualitativa aborda diversos campos do saber entre eles: a antropologia, sociologia, economia, psicologia, administração, biologia, ciências sociais e (SIC) educação entre outros. É conhecida também como “estudo de campo”, “observação participante”, “entrevista qualitativa”, “abordagem de estudo de caso”, “pesquisa participante” entre outras, não se pretende ser exaustivo na busca das denominações da pesquisa qualitativa. (OLIVEIRA; STRASSBURG; PIFFE, 2017, p. 88).

O atual trabalho foi realizado seguindo os critérios de pesquisa básica, do tipo bibliográfico, com abordagem qualitativa e está dividido em cinco seções com o intuito de facilitar o entendimento e apresentar de forma concisa dos elementos mais relevantes sobre a metodologia da pesquisa científica.

Segundo Prodanov e Freitas (2013), metodologia nada mais é do que estudar os caminhos do saber, aplicando procedimentos e técnicas que devem ser observados para a construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade. Assim, a presente pesquisa, tratando-se de um estudo literário, utilizando artigos e revistas, tem sua estrutura em consonância com as orientações da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

Dessa forma, a escolha da temática “a importância dos jogos lúdicos na sala do AEE para o ensino da LIBRAS” se deu a partir do contato da pesquisadora com algumas disciplinas de estágio na graduação de Letras/LIBRAS - UFPB, o que incentivou na confecção de jogos lúdicos para serem trabalhados em sala.

## **4 UMA BREVE ANÁLISE DISCURSIVA SOBRE O USO DO RECURSO METODOLÓGICO JOGOS NO AEE**

Para a elaboração deste tópico, foram analisados dois artigos para o embasamento teórico, que são: Anunciação, Nascimento e Sousa (2015), “O jogo como recurso didático metodológico na alfabetização da criança surda - UFPE”, aborda sobre a importância de garantir uma educação de qualidade para todos e as estratégias usadas em sala de aula para trabalhar com o aluno surdo e Kishimoto (2003), ‘Jogo e a educação infantil’-UNICAMP”, discorre a cerca da importância de trabalhar os jogos com as crianças com deficiência ‘jogo e a educação infantil’-UNICAMP”

O desenvolvimento das tecnologias trouxe muitas possibilidades para a sala de aula. Temos os recursos didáticos tecnológicos e os recursos didáticos voltados para jogos e brincadeiras, o que contribui com a capacidade de desenvolvimento.

Estamos passando por um processo de transformação na educação brasileira. Ela está vivendo um momento de grandes conquistas do qual elas são um marco. Uma grande conquista da educação foto dos alunos surdos estarem em escolas regulares.

Os alunos e os professores passam por um momento de adaptação. O professor precisa buscar metodologias que possam incluir os alunos surdos em suas aulas de forma participativa, para que eles possam desenvolver o cognitivo. Os alunos ouvintes, por sua vez, precisam também adaptar-se e interagir com os colegas surdos.

Para Rose Aguilera as metodologias para ser trabalhada com discentes surdos são:

A metodologia apropriada para a criança com surdez no seu processo educacional é a criação de um ambiente bilíngue realizado por um profissional formado na área da surdez, contratado pelo governo, para atender essa criança dentro das salas de aula (Rose Aguilera, 2002).

Concordamos com Anunciação, Nascimento e Sousa (2015), que dizem na citação acima, que a prática de aulas voltadas para alunos nem sempre é fácil. Em se tratando dos alunos surdos, também temos desafios. Sendo assim, a sala de AEE auxilia o professor e os alunos, trazendo melhores possibilidades para ambas as partes, e essa interação tem grande importância no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

Os jogos podem ter grande contribuição na alfabetização, pois brincando as crianças podem compreender o funcionamento do sistema alfabético e socializar esses saberes em sala. Isso remete à noção de brinquedo educativo, que assume várias funções, como recreação, diagnóstico do desenvolvimento social e da personalidade e estratégias para o ensino de conteúdos (KISHIMOTO, 2003).

De acordo com Kishimoto (2003), o professor busca alternativas para trabalhar com alunos surdos. É um desafio levar para eles uma dinâmica diferenciada, como jogos e materiais didáticos. Os jogos desenvolvem o aprendizado dos alunos e auxiliam a memorizar com mais facilidade. Esses recursos lúdicos são uma ferramenta muito importante para contemplar os discentes surdos em sala do AEE.

Atualmente, a crescente inserção de surdos nos espaços escolares requer que a escola os conceba não como meros indivíduos presentes nestes ambientes, mas como sujeitos constituídos de direitos, que possuem especificidades próprias na maneira de conceber o mundo, comunicar-se, interagir e, principalmente, nas formas de serem ensinados a adquirir o conhecimento.

Os educadores, atualmente, vivem um constante desafio que surge na sua caminhada: vivenciar a prática de sala de aula com uma turma mista. Muitas vezes, o professor precisa adaptar suas aulas para conseguir atingir o máximo de alunos possível. Dessa forma, é necessário que os docentes sempre busquem melhorar a cada dia e desenvolver novas práticas, e não é diferente com as aulas voltadas para alunos surdos. Os professores buscam alternativas que sejam atrativas para os surdos e para o restante da turma. Então, nós, professores, vivemos em um constante desafio de superar nossos próprios limites e conseguir chegar a cada aluno da melhor forma possível.

Os jogos lúdicos promovem um desenvolvimento para os alunos surdos, pois eles conseguem ter contato físico, o que auxilia a sua interação com o meio. Os jogos podem promover o desenvolvimento e a alfabetização dos alunos surdos. Esse recurso metodológico tem sido defendido na educação como um dos que propõem diversificação de estratégias didáticas para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. São considerados como prática social e cultural dotada de significações, que promovem o desenvolvimento. Para Piaget (1971), o jogo é um instrumento que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual, não envolvendo apenas uma forma de entretenimento ou recreação para gastar a energia das crianças.

Os recursos didáticos vêm, nos dias atuais, para facilitar o desenvolvimento cognitivo dos alunos. E quando se trata de alunos surdos, passam a ser um auxílio na aprendizagem desses alunos.

Hoje, os alunos surdos têm o direito de estar em sala de aula regular, mas a maior parte dos profissionais da educação não possui a devida formação para incluir esses alunos em suas aulas regulares. Nesse contexto, surgem as salas de AEE, que subsidiam esses alunos a

ter um contato com os conteúdos trabalhados com outras metodologias que favorecem esses alunos e atendem às suas necessidades.

O professor que não têm uma formação adequada fica impossibilitado de desempenhar um trabalho eficaz na formação do aluno surdo. Quando isso acontece, os alunos surdos acabam sendo com frequência deixados de lado, sendo esquecidos. Eles estão em sala apenas por estar. No entanto, não estão sendo desenvolvidas as suas capacidades e habilidades. Não são todos os professores que podem desenvolver um trabalho de qualidade com os alunos devido à falta de formação.

O estudante surdo tem suas dificuldades. Em uma sala de aula regular, é comum o professor não ser capaz de dar assistência a esse aluno, devido às salas de aula com grande número de alunos. As salas de AEE têm a possibilidade de trazer uma dinâmica diferenciada, em que o discente tem contato físico com jogos e números, tendo assim uma interação maior.

Segundo Moura:

O jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para aprender os conhecimentos futuros (MOURA, 2003, p. 79-80).

De acordo com Frias (2010, p. 13), “a presença do aluno surdo em sala exige que o professor reconheça a necessidade da elaboração de novas estratégias e métodos de ensino que sejam adequados à forma de aprendizagem deste aluno”. O discente surdo está na escola. Então, cabe aos professores criar condições para que este espaço promova transformações e avanços a fim de dar continuidade a um dos objetivos da escola: ser um espaço que promove a inclusão escolar.

O professor passa por momentos desafiadores. Um deles é quando nos deparamos com um aluno surdo em sala de aula sem ter nenhuma formação na área. Desse modo, é necessário encontrar metodologias que enquadrem o aluno surdo nas aulas regulares. No entanto, com o avanço das tecnologias, é possível trabalhar com estratégias que ajudem o professor e o estudante a desenvolver o ensino e a aprendizagem.

O espaço escolar que tem em seu espaço físico jogos e materiais didáticos para trabalhar em sala de AEE, como, por exemplo, jogos matemáticos, jogos de quebra-cabeças, brincadeiras de interação, dentre vários outros com os quais os alunos podem ter contato físico (SARTORETTO; BERSCH, 2020).

Os autores falam da importância dos jogos para alunos surdos em salas do AEE. A dinâmica que possibilita interação e desenvolvimento quando se aborda o lúdico em sala de aula torna indispensável a presença de um profissional que entenda as necessidades de cada aluno, que possa trabalhar a partir das dificuldades de aprendizagem de cada discente.

Nem toda escola tem estrutura para a sala do AEE. Infelizmente, essa ainda é a realidade de muitas escolas brasileiras, que não atendem às necessidades dos alunos. Devido, muitas vezes, à falta de um profissional qualificado e de estrutura da própria escola, os estudantes surdos acabam ficando sem essa assistência, tão importante para seu desenvolvimento. Após a pesquisa, percebemos que temos várias possibilidades para trabalhar com alunos surdos e trazer opções mais dinâmicas para a sala de aula, para que os alunos possam participar das aulas mais ativamente.

## **5 CONCLUSÃO**

De acordo com os dados obtidos através das pesquisas que teoricamente embasaram este trabalho, percebemos que, através da sala do AEE, temos como desenvolver várias estratégias com estudantes surdos para o processo de ensino, aprendizagem e crescimento psíquico. Os jogos são responsáveis pela interação dos discentes surdos, pois proporcionam um contato físico, o que ajuda a memorizar melhor.

Constatamos que a sala de AEE é de grande importância para a escola e para os alunos surdos, pois é ela que dá suporte e ajuda a elaborar estratégias para acompanhar esses estudantes. Essas estratégias contribuem com o desenvolvimento dos alunos.

Conseguimos solucionar nosso questionamento, que, na verdade, era mostrar a importância do lúdico na sala do AEE para os estudantes surdos, o que é um grande desafio, mas com a ajuda da escola e materiais necessários é possível.

Sabemos que a educação brasileira ainda está em transformação. Quando falamos do ensino de LIBRAS nas escolas regulares, ainda é uma realidade muito distante. O direito à Língua Brasileira de Sinais ainda não é uma realidade nas escolas. Não está disponível para todos os alunos, apesar do Decreto n. 5.626/2005, que assegura o ensino de LIBRAS nas escolas. Contudo, não é o que acontece na realidade. Os alunos não são assegurados quanto a seus direitos.

Os professores, em sua realidade, precisam se desdobrar para oferecer suporte aos alunos surdos sem ter uma preparação, uma formação para tal, e acabam tendo que buscar no

seu dia a dia aprender a lidar com as circunstâncias e tentar levar o seu melhor para a sala de aula, o que na maioria das vezes não contempla os discentes surdos.

Atualmente, temos muitas opções para aperfeiçoar estratégias metodológicas em sala de aula e ter um desenvolvimento cognitivo significativo no sentido de lidar com alunos surdos. Jogos e brincadeiras é uma alternativa para a sala do AEE. Essa metodologia desenvolve um papel muito importante na aprendizagem desses alunos. O profissional especializado na sala do AEE é imprescindível para a escola e para a aprendizagem do estudante.

A importância da nossa pesquisa para a Academia é que ela pode nortear os professores que buscam estratégias metodológicas para os alunos surdos em sala de AEE e as inúmeras possibilidades de elaborar uma aula divertida, com jogos e brincadeiras para os discentes. Para a comunidade surda, oferece o suporte de metodologias como, por exemplo, trabalha com quebra cabeça com o conteúdo de verbos, para que os discentes memorizem mais rápidos o conteúdo, além de mostrar a importância do ensino de LIBRAS na sala do AEE.

Essa pesquisa esclareceu a nossa visão sobre a importância de oferecer novas estratégias de ensino com discentes surdos nos dias atuais, quando cresce o número de escolas que recebem estudantes surdos, muito embora a formação dos professores não alcance esses alunos, que muitas vezes são esquecidos em uma sala de aula regular. Nesse panorama, essas metodologias disponibilizam uma nova visão para esses alunos e uma realidade diferenciada, pois proporcionam uma aprendizagem mais rápida.

## REFERÊNCIAS

AGUILERA, Rose. **Metodologias apropriadas a criança surda**. Especialização em Curso de Especialização em Língua Portuguesa pela Universidade Estadual de Londrina, Brasil (2002) Professor regente da Escola Municipal de Ensino Público, Brasil. Disponível em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/estetica/metodologias-apropriadas-a-crianca-surda/30323>. Acesso em 09 de março de 2021.

ANUNCIACÃO, A. S.; NASCIMENTO, I. P. T.; SOUSA, W. P. A. **O jogo como recurso didático metodológico na alfabetização da criança surda**. 2015. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2405255/ANUNCIAC%C2%B8A~O%3B+NASCIMENTO%3B+SOUSA++2015.2.pdf/0f0b3211-f190-40bf-96cf-23d817163bae>. Acesso em: 20 jan. 2021.

BRASIL. **Diretrizes Operacionais da Educação Especial para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica**. Brasília: Ministério da Educação, 2008.

BRASIL. **Resolução CEB/CNE n. 4**, de 02 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Brasília: Conselho nacional de Educação, 2009. Disponível em:

<https://www.legisweb.com.br/legislacao/?id=112035#:~:text=5%C2%BA%20O%20AEE%20%C3%A9%20realizado,da%20rede%20p%C3%BAblica%20ou%20de>. Acesso em: 28 jan. 2021.

FERREIRA, M. C. D.; SACRAMENTO, B. M. F. R.; SANTOS, D. W. S. R.; SANTOS, D. W. S. R.; SILVA, T. F. C. **Metodologias utilizadas na educação de surdos no Brasil**. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE JOVENS INVESTIGADORES, 7., Lisboa. Anais... Lisboa: Universidade de Lisboa. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/join/2019/TRABALHO\\_EV124\\_MD1\\_SA70\\_ID1887\\_23082019235854.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/join/2019/TRABALHO_EV124_MD1_SA70_ID1887_23082019235854.pdf). Acesso em: 18 jan. 2021.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FRIAS, E. M. A. **Inclusão escolar do aluno com necessidades educativas especiais: contribuições ao professor do Ensino Regular**. 2008. 29f. Material Didático-Pedagógico. Paranavaí: Secretaria de Estado da Educação; Superintendência de Educação; Faculdade de Ciências e Letras de Paranavaí; Programa de Desenvolvimento Educacional. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1462-6.pdf>. Acesso em: 20

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. ISSN 1982-6842. Disponível em: [https://editora-araraazul.com.br/site/admin/ckfinder/userfiles/files/3\)%20Santos%20REVISTA%2011.pdf](https://editora-araraazul.com.br/site/admin/ckfinder/userfiles/files/3)%20Santos%20REVISTA%2011.pdf). Acesso em: 19 jan. 2021.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MENEZES, M. S. R.; KLIMSA, S. S. B. F. **Inclusão do aluno surdo na escola regular: na perspectiva do gestor e docentes**. 2014. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2407696/MENEZES%3B+KLIMSA+-+2014.1.pdf/f8380a4e-669b-4c12-9ceb-813b927d76ef>. Acesso em: 18 jan. 2021.

MOURA, M. O. A séria busca no jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Nilton Marques de.; STRASSBURG, Udo; PIFFE, Moacir. Técnicas de pesquisa qualitativa: uma abordagem conceitual. **Ciências Sociais Aplicadas em Revista: UNIOESTE/MCR**, v. 17, n. 32, 1º sem. 2017, p. 87-110. ISSN 1982-3037. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/318886166\\_Tecnicas\\_de\\_Pesquisa\\_Qualitativa\\_um\\_a\\_abordagem\\_conceitual](https://www.researchgate.net/publication/318886166_Tecnicas_de_Pesquisa_Qualitativa_um_a_abordagem_conceitual). Acesso em: 29 jan. 2021.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo – RS: Universidade Feevale, 2013.

REZENDE, Jeziel A. Atividades lúdicas selecionadas na terapêutica da ansiedade para deficientes auditivos. 2010. 85f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Instituto Superior de Educação e Teologia, São Paulo.

SANTOS, Wasley de Jesus. Ambiente de Ensino-Aprendizagem da LIBRAS: o AEE para alunos surdos. **Revista Virtual de Cultura Surda**. 11. ed. [S.l.] Editora Arara Azul, 2013.

SARTORETTO, M. L.; BERSCH, R. Atendimento Educacional Especializado • AEE. **Assistiva: Tecnologia e Educação**, 2020. Disponível em: <https://www.assistiva.com.br/ae.html>. Acesso em: 19 jan. **2021**.

SOBRAL, Fernanda A. da Fonseca. Educação para a competitividade ou para a cidadania social? **São Paulo Perspec. [on-line]**, v. 14, n. 1, p. 03-11, 2000. ISSN 0102-8839.