

## **JOGO DA MEMÓRIA DOS ALFABETOS EM LIBRAS & JOGO DA MEMÓRIA DOS NÚMEROS EM LIBRAS: DUAS PROPOSTAS DIDÁTICAS DE INCLUSÃO**

Ayrton Matheus da Silva Nascimento (1); Rafaela Germania Barbosa de Araújo (2); Danúbia Oliveira de Souza (3) Kilma da Silva Lima Viana (4);

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: ayrthon.matheus@gmail.com;

<sup>2</sup>Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Vitória), e-mail: rafaelagermania@hotmail.com;

<sup>3</sup>Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Vitória), e-mail: danubia.nubia16@hotmail.com;

<sup>4</sup>Docente do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Vitória), e-mail: kilma.viana@vitoria.ifpe.edu.br;

**Resumo do artigo:** Este trabalho apresenta duas propostas de jogos didáticos: “Jogo da Memória dos Alfabetos em Libras” e “Jogo da Memória dos Números em Libras”. Seu objetivo é auxiliar na inclusão dos estudantes surdos no cotidiano das salas de aula regulares. As duas propostas são organizadas como um Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) proposto por George Kelly, que contém cinco etapas: (i) Antecipação; (ii) Investimento; (iii) Encontro; (iv) Confirmação ou Desconfirmação; (v) Revisão Construtiva, no corpo do trabalho segue as orientações de cada etapa do CEK. As propostas são apresentadas em conjunto pelo fato de que se complementam no processo de aquisição das letras e números. Apesar de ser direcionadas às pessoas surdas, nossas propostas vão além, pois o propósito é romper as barreiras também das pessoas ouvintes, quando em mesma sala de aula de pessoas surdas e não sabem como se comunicar com elas. Esses jogos proporcionarão a interação efetiva entre eles e auxiliará na aprendizagem. É uma proposta também que auxiliará o professor nesse processo. É sabido que os jogos didáticos são prazerosos e facilitadores da aprendizagem, pois é possível aprender brincando. Diante disso, espera-se que a cada dia os professores se apropriem dessas estratégias de inclusão e o cotidiano das salas de aula possa ser, efetivamente, inclusivo. Esses dois jogos didáticos tem o intuito de ajudar os estudantes surdos e ouvintes interagirem entre si, a partir dos conteúdos dos alfabetos e números em Libras (Língua Brasileira de Sinais) onde visa a interação entre o jogo e os estudantes surdos e estudantes ouvintes.

**Palavras-chave:** inclusão, libras, jogo didático, alfabetos, números.

### **Introdução**

As pessoas com surdez, ao longo do tempo, enfrentam inúmeros entraves para atuar na educação escolar. Estudos realizados na última década do século XX e início do século XXI, por vários pesquisadores oferecem contribuições à educação de alunos com surdez na escola regular, ressaltando a valorização das diferenças no convívio social e o reconhecimento do potencial de cada ser. Poker (2001) ressalta que as trocas simbólicas provam a capacidade representativa desses alunos, favorecendo o desenvolvimento do pensamento e do conhecimento em ambientes heterogêneos de aprendizagem.

Para Freire, (1987, p.34), “uma práxis educativa centrada nos valores e consciência, será capaz de libertar o homem de toda situação de opressão” e neste caso se tratando da inclusão podemos aproveitar essa fala de Freire e pensar no papel do corpo docente na luta pela inclusão; tendo consciência de que somos iguais perante deveres e direitos, propondo intervenções práticas no ambiente escolar de forma transformadora, considerando a todo instante a realidade peculiar de cada aluno. Dessa forma vale salientar que investir na formação de professores é a melhor forma de contribuir para o favorecimento do surdo na sociedade.

Daí foi garantido ao surdo o pleno desenvolvimento da comunicação e suas relações sociais e interpessoais. Vygotsky (1989) salienta que, “A linguagem tem como primeira função tanto para o adulto como para a criança, a comunicação, o contato social e a influência sobre os indivíduos que estão ao seu redor”. Assim supõe-se a necessidade da relação entre a comunicação e a linguagem entre os indivíduos para que haja desenvolvimento social e cognitivo.

Como considera Mazzoti (2006, p. 639): Ao não situar seu estudo na discussão acadêmica mais ampla, o pesquisador reduz a questão estudada ao recorte de sua própria pesquisa, restringindo a possibilidade de aplicação de suas conclusões a outros contextos pouco contribuindo para o avanço do conhecimento e a construção de teorias. Tal atitude frequentemente resulta em estudos que só têm interesse para os que dele participaram, ficando à margem do debate acadêmico. Consideramos importante investigar as contribuições que a disciplina Libras tem trazido à formação dos alunos do curso de Pedagogia, podendo assim acrescentar elementos às discussões atuais sobre a formação do professor para inclusão dos alunos surdos, bem como sobre o processo de implantação da referida disciplina.

De acordo com Quadros (2006), o contexto bilíngue da criança surda configura-se diante da coexistência da língua brasileira de sinais e da língua portuguesa. No cenário nacional, não basta simplesmente decidir se uma ou outra língua passará a fazer ou não parte do programa escolar, mas sim tornar possível a coexistência dessas línguas reconhecendo-as de fato atentando-se para as diferentes funções que apresentam no dia-a-dia da pessoa surda que se está formando.

Conforme Silker (1999) considera que o modelo excludente da Educação Especial está sendo substituído por outro, em nome da inclusão que acaba por não respeitar a identidade das crianças com deficiência auditiva, assim como sua cultura e sua comunidade.

Estas questões geram polêmica entre muitos estudiosos, profissionais, familiares e entre as próprias pessoas com deficiência auditiva. Àqueles que defendem a cultura, a identidade e a comunidade surda apoiam-se no discurso das diferenças, alegando que elas precisam ser



compreendidas nas suas especificidades, porém pode-se cair na cilada da diferença, como se refere Pierucci (1999), que em nome da diferença, pode-se também segregar.

As palavras de Vitaliano, Dall'Acqua e Brochado (2010, p.7) também reforçam que:

O processo de inclusão dos alunos com necessidades educacionais especiais no ensino regular exige uma reforma geral na organização dos sistemas de ensino, em especial para o atendimento dos alunos surdos emerge a necessidade dos professores dominarem minimamente a Libras.

Segundo Kishimoto (1996), o jogo, considerado um tipo de atividade lúdica, possui duas funções: a lúdica e a educativa, e elas devem estar em equilíbrio, pois se a função lúdica prevalecer, não passará de um jogo e se a função educativa for predominante será apenas um material didático. Os jogos se caracterizam por dois elementos que apresentam: o prazer e o esforço espontâneo, além de integrarem as várias dimensões do aluno, como a afetividade e o trabalho em grupo. Assim sendo eles devem ser inseridos como impulsores nos trabalhos escolares.

### **Metodologia**

George Kelly, físico e matemático, enfocou seus estudos sob a perspectiva da psicologia humanista. Dos muitos trabalhos de sua autoria, destacamos nesse artigo a Teoria dos Construtos Pessoais. Segundo ele, as pessoas se comportam como cientistas, utilizando modelos para prever e controlar os eventos bem como os modificando quando não conseguem se ajustar à realidade (MOREIRA, 1999).

*O jogo didático irá ser orientado pelo Ciclo da Experiência Kellyana (CEK), composto de cinco etapas: Antecipação, Investimento, Encontro, Confirmação ou desconfirmação, e revisão construtiva (BARROS e BASTOS 2007).*

<b>Etapas</b>	<b>O que ocorre</b>
<b>1ª Etapa: Antecipação</b>	Nesta etapa a pessoa usa os construtos que possui no seu sistema de construção e tenta antecipar um evento que está prestes a acontecer;
<b>2ª Etapa: Investimento</b>	Nessa ordem ela se prepara para se encontrar com o evento, momento esse de melhorar a construção da réplica através da introdução de novos saberes;
<b>3ª Etapa: Encontro</b>	Essa etapa é caracterizada pelo momento específico no qual vai se deparar com o evento que antecipou;
<b>4ª Etapa: Confirmação e Desconfirmação</b>	Ela confirma ou desconfirma suas hipóteses iniciais através da vivência no evento;





<b>Etapas do Ciclo da Experiência Kellyana (CEK)</b>	<b>5ª Etapa: Revisão Construtiva</b>	Para finalizar o ciclo, a pessoa é levada a reconstruir seus construtos.
--	--------------------------------------	--

**Tabela 01:** Etapas do Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) – **Fonte:** Adaptado por Barros (2007)

## **Resultados e Discussões**

### **Jogo da Memória dos Alfabetos em Libras**

O primeiro jogo que iremos apresentar é o “Jogo da Memória dos Alfabetos”, que tem o intuito de despertar nos estudantes o interesse pelas libras, mostrando que é possível aprender os alfabetos por sinais em Libras (Língua Brasileira de Sinais).

### **Regras do Jogo da Memória dos Alfabetos em Libras**

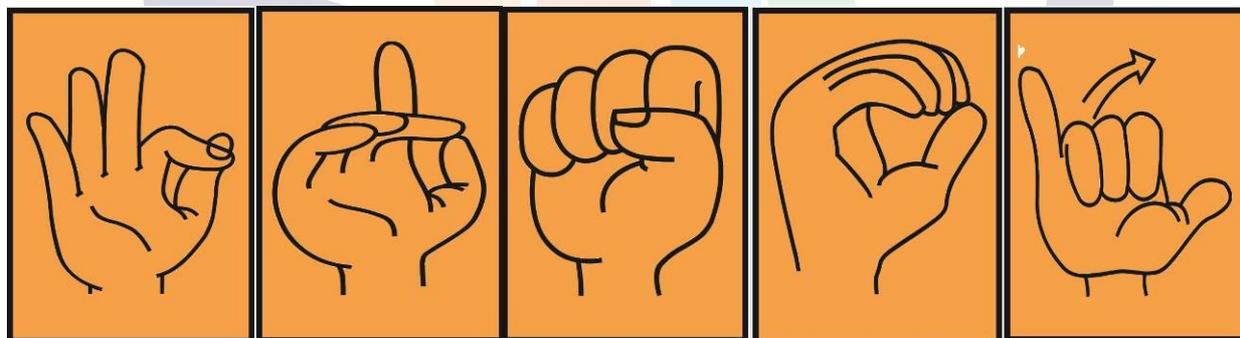
1. As peças devem estar todas viradas pra baixo e embaralhadas, de forma que não seja possível identificá-las;
2. Os jogadores decidem entre si quem irá começar o jogo, ou podem utilizar o famoso pedra, papel e tesoura, ou, par ou ímpar;
3. O primeiro jogador vira uma das cartas e em seguida escolhe outra para tentar formar o par (Figura 01 - carta do alfabeto – escrito) com o (Figura 02 - carta do sinal do alfabeto – sinal), se for a certa, ele as guarda e joga novamente;
4. Ao errar, devolve a peça no mesmo lugar e a vez passa para o jogador que estiver a usa esquerda, em sentido horário, que irá fazer sua movimentação de peças, de mesmo modo;
5. Os próximos jogadores repetem a dinâmica, e a jogada segue adiante, até voltar ao primeiro



- jogador ou até o término dos pares ocultos;
6. Depois de algumas rodadas, os jogadores irão começar a memorizar lentamente as formulas, nomenclaturas e as posições das devidas peças, tornando mais fácil encontrar os pares;
  7. Quando estiver sobrando cerca de um terço das peças é aconselhável que as embaralhem novamente dificultando um pouco mais o jogo e aumentando a competitividade;
  8. O vencedor será aquele que contabilizar mais pares sob seu poder quando todas os pares forem encontrados;
  9. O intuito não é simplesmente vencer a partida, e sim, aprender e diferenciar os sinais dos alfabetos em libras;



**Figura 01:** Representação da Carta do Alfabeto – **Fonte:** Autor (2016)



**Figura 02:** Representação da Carta do Sinal do Alfabeto – **Fonte:** Autor (2016)

### **Jogo da Memória dos Números em Libras**

Outro jogo que apresentaremos é o “Jogo da Memória dos Números em Libras”, que tem o intuito de despertar nos estudantes o interesse pelas libras, mostrando que é viável aprender os sinais em Libras (Língua Brasileira de Sinais) utilizando números inteiros.

## Regras do Jogo da Memória dos Números em Libras

1. As peças devem estar todas viradas pra baixo e embaralhadas, de forma que não seja possível identificá-las;
2. Os jogadores decidem entre si quem irá começar o jogo, ou podem utilizar o famoso pedra, papel e tesoura, ou, par ou ímpar;
3. O primeiro jogador vira uma das cartas e em seguida escolhe outra para tentar formar o par (Figura 01 - carta do alfabeto – escrito) com o (Figura 02 - carta do sinal do alfabeto – sinal), se for a certa, ele as guarda e joga novamente;
4. Ao errar, devolve a peça no mesmo lugar e a vez passa para o jogador que estiver a sua esquerda, em sentido horário, que irá fazer sua movimentação de peças, de mesmo modo;
5. Os próximos jogadores repetem a dinâmica, e a jogada segue adiante, até voltar ao primeiro jogador ou até o término dos pares ocultos;
6. Depois de algumas rodadas, os jogadores irão começar a memorizar lentamente as formulas, nomenclaturas e as posições das devidas peças, tornando mais fácil encontrar os pares;
7. Quando estiver sobrando cerca de um terço das peças é aconselhável que as embaralhem novamente dificultando um pouco mais o jogo e aumentando a competitividade;
8. O vencedor será aquele que contabilizar mais pares sob seu poder quando todas os pares forem encontrados;
9. O intuito não é simplesmente vencer a partida, e sim, aprender e diferenciar os sinais dos alfabetos em libras;



**Figura 01:** Representação da Carta do Número – **Fonte:** Autor (2016)

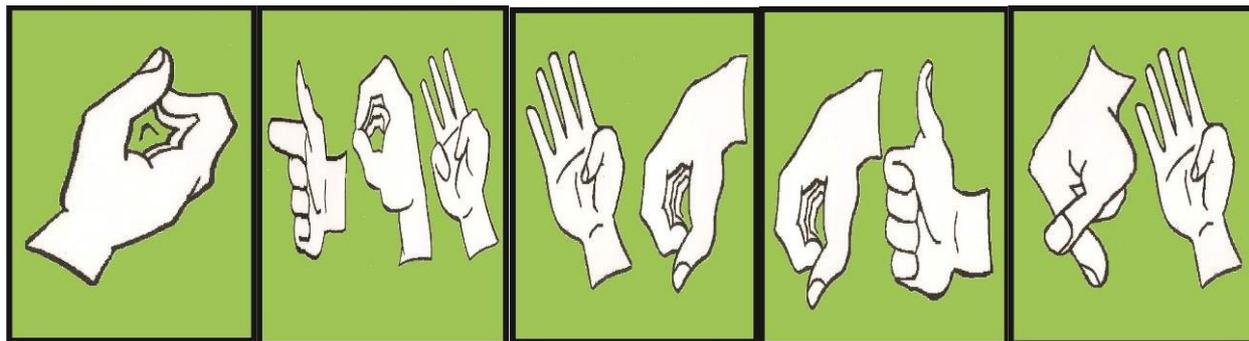


Figura 02: Representação da Carta do Sinal do Número – Fonte: Autor (2016)

CEK – Ciclo da Experiência Kellyana – George Kelly (1965)		
Etapas do Ciclo da Experiência	Objetivos do Ciclo	Instrumentos utilizados
<b>1ª Etapa: Antecipação</b>	Levantamento dos conhecimentos prévios.	Avaliação Diagnóstica;
<b>2ª Etapa: Investimento</b>	Aprofundamento dos conhecimentos sobre as Funções Oxigenadas.	Aula do conteúdo dos Números em Libras;
<b>3ª Etapa: Encontro</b>	Vivência da prática didática.	Aplicabilidade do Jogo Didático ( <b>Jogo da Memória dos Números em Libras</b> )
<b>4ª Etapa: Confirmação ou Desconfirmação</b>	Confirmar ou Desconfirmar as hipóteses acerca da parte conceitual, relacionando ao conteúdo específico do Jogo Didático.	Discussão a respeito dos conhecimentos levantados previamente pelos estudantes, correlacionando com a aula dialogada e aplicação do Jogo.
<b>5ª Etapa: Revisão Construtiva</b>	Refletir sobre a vivência e contribuições da experiência abordada.	Questionário Final

Tabela 01: Descrição da vivência do Ciclo da Experiência Kellyana com Jogos Didáticos – Fonte: Autor (2016)

### Conclusões

Utilizar o Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) em sala de aula é um desafio para o docente, pois ajuda na elaboração de cada acontecimento que possivelmente irá ocorrer para que os estudantes saiam satisfeitos da aula.

O Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) nos dois jogos apresentados deve ser seguido em cada etapa proposto por Kelly (1970) onde na primeira etapa que é Antecipação, deve ocorrer a dis-

cussão, referente aos alfabetos ou números e os sinais, em seguida vem com o Investimento que ocorre a explanação do conteúdo, depois o Encontro que é a aplicação do jogo, na quarta etapa é Confirmação e Desconfirmação onde os sujeitos deverão rever suas hipóteses iniciais e modificá-las, observando se houve ou não a evolução em relação ao jogo, por fim analisar em que ampliou seus conhecimentos.

Entretanto é preciso considerar que os jogos didáticos são ferramentas auxiliares ao trabalho de sala de aula e devem ser cuidadosamente avaliados e adequados as situações de ensino. A mera utilização de um jogo didático não garante a aprendizagem do estudante. O jogo deve ter uma boa qualidade e sobretudo deve ser utilizado no momento certo. Em síntese, jamais se deve fazer uso de qualquer recurso didático sem um rigoroso e cuidadoso planejamento.

Espera-se que “Jogo da Memória dos Alfabetos em Libras” e o “Jogo da Memória dos Números em Libras” contribuam para a apropriação de conhecimentos, mas também para sensibilizar os professores e estudantes sobre a importância do ensino de Libras (Língua Brasileira de Sinais), para que aprendam os sinais e que obtenha conversas entre o aluno surdo, aluno ouvinte e o professor. Acredita-se que as sugestões que foram aqui apresentadas possam contribuir para aumentar o interesse dos estudantes para aprendizagem em Libras, havendo assim a inclusão da pessoa surda ou ouvinte entre os grupos.

### **Referências Bibliográficas**

KELLY, A. G. **The Psychology of personal constructs**. Vol. 1. New York: Norton, 1955.

KELLY, A.G. **A theory of personality: the psychology of personal constructs**. New York: W.W. Norton, 1963.

KISHIMOTO. T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. IN: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez Editora, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1996.

MOREIRA, M. A. **Teorias da aprendizagem**. São Paulo: EPU, 1999.

POKER, R. B. **Troca simbólica e desenvolvimento cognitivo em crianças surdas: uma proposta educacional**. UNESP, 2001.363P. Tese de Doutorado.

QUADROS, R. M. **Aquisição da Linguagem por Crianças Surdas**. Disposto em <http://www.surdo.org.br>. Acesso em 19/09/2016.



QUADROS, R. M. **Educação de surdos: aquisição da linguagem.** Porto Alegre, 2013. Disponível em: <http://www.surdo.org.br>. Acesso em 06/10/2016.

QUADROS, R. M.; SCHMIEDT M. L. P. **Ideias para ensinar português para alunos surdos** / Ronice Muller Quadros. – Brasília : MEC, SEESP, 2006.

VITALIANO, C. R. **Concepções de professores universitários da área de educação e do ensino regular sobre a integração de alunos especiais e a formação de professores.** 2002. 308 f. Tese de Doutorado em Educação Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília. 2002.

