

O JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA COMO POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA OS ALUNOS SURDOS E OUVINTES

Adriana Farias do Nascimento¹ – CDSA – UFCG
Fabiano Custódio de Oliveira² – CDSA- UFCG

RESUMO

As implicações acerca da entrada tardia do conhecimento sociológico no currículo escolar e no cenário educacional do país, pode-se mencionar uma questão mais agravante que diz respeito à realidade educacional vivenciada pelos sujeitos surdos, que tardiamente e com dificuldades adentram no Ensino Médio. Assim, pensar em uma metodologia adequada no ensino de sociologia para os surdos é refletir a cerca da diversidade de sujeitos que temos na sociedade. Desta forma, essa pesquisa teve por objetivo produzir e experimentar um jogo pedagógico inclusivo que potencialize o processo de ensino-aprendizagem no Ensino de Sociologia, através da mediação numa sala de aula com alunos surdos e ouvintes. Para execução dessa pesquisa, utilizamos os pressupostos da pesquisa qualitativa, através da Pesquisa-Ação, que foi dividida em momentos de produção e experimentação nos contextos acadêmico e escolar. Ao final, verificamos que o uso do jogo didático pode ser uma possibilidade para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia por alunos surdos, pois estimulou a criatividade, desenvolvimento de percepções, senso de iniciativa e sendo crítico. As estratégias de ensino por meio de atividades lúdicas permitiu aos alunos surdos capacidade de problematizar e refletir conhecimentos que estão naturalizados no cotidiano no âmbito do ensino de Sociologia da escola do Semiárido.

Palavras-chave: Ensino de Sociologia. Educação de Surdos. Recursos Jogo Pedagógico. Semiárido.

INTRODUÇÃO

O Curso de Mestrado Profissional em Sociologia, possibilita que o aluno em formação no mestrado, venha contribuir para o ensino de Sociologia no Ensino Médio, tendo em vista que a obrigatoriedade do ensino tornou-se realidade a partir da Lei 11.684/08, assim sendo, muitas implicações surgiram em decorrência dessa obrigatoriedade tardia. A dificuldade mais premente vem sendo a carência de formação docente e quantidade inexpressiva da carga horária da disciplina de Sociologia. Nesse sentido, pode-se considerar descaso em relação à importância dessa disciplina para a formação crítica e reflexiva dos jovens.

¹ Aluna do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional - PROFSOCIO da Universidade Federal de Campina Grande. adrianafariasnascimento@gmail.com

² É doutor em Planejamento Urbano e Regional, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2017) e professor do Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional - PROFSOCIO da Universidade Federal de Campina Grande. fabiano.geografia@gmail.com.

Ao deparar com as implicações acerca da entrada tardia do conhecimento sociológico no currículo escolar e no cenário educacional do país, pode-se mencionar uma questão mais agravante que diz respeito à realidade educacional vivenciada pelos sujeitos surdos do Semiárido Brasileiro, que tardiamente e com dificuldades adentram no Ensino Médio. Desse modo, soma-se os obstáculos à inclusão dos surdos no sistema educacional que funcione. A inexistência de intérprete em sala de aula, professores que desconhecessem a Língua de Sinais, e metodologias que contemplam somente a maioria dos alunos ouvintes, são parte dos obstáculos que relegam os surdos ao descaso educacional.

No que se refere a metodologias didáticas, os sujeitos surdos são visuais e precisam que as metodologias que explorem de forma intensiva este aspecto. Nesse sentido, os jogos didáticos podem ser mecanismos eficientes para viabilizar o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias aos objetivos pedagógicos e à construção do conhecimento. Desta forma, a pesquisa tem por objetivo produzir e experimentar um jogo pedagógico inclusivo que potencialize o processo de ensino-aprendizagem no Ensino de Sociologia, através da mediação numa sala de aula com alunos surdos e ouvintes

Neste sentido, o uso de jogos didáticos pode ser uma possibilidade para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia por alunos surdos, pois estimulará criatividade, desenvolvimento de percepções, senso de iniciativa e sendo crítico. As estratégias de ensino por meio de atividades lúdicas permitirão aos alunos surdos capacidade de problematizar e refletir conhecimentos que estão naturalizados no cotidiano.

A partir desse contexto, se faz necessário o uso de metodologias didáticas atrativas que favoreçam a interação entre surdos e ouvintes e respeite as especificidade linguística dos sujeitos surdos. Nessa perspectiva, a produção do jogo titulado “Balaio Sociológico Cultural”, pode contribuir para efetivar o ensino de Sociologia entre os alunos surdos e ouvintes. Pois essa metodologia promove uma aprendizagem de forma dinâmica e interativa.

Ressaltamos que este estudo investigativo está inserido na linha de pesquisa, no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO) Práticas de Ensino e conteúdos curriculares, que tem por objetivo investigações de metodologias, práticas educativas e processos de ensino-aprendizagem voltados para a produção do conhecimento na disciplina de Sociologia, nas escolas de Ensino Médio.

METODOLOGIA

Essa pesquisa tem como foco a construção de material pedagógico para mediar o ensino-aprendizagem de Sociologia por alunos surdos e ouvintes, nesta perspectiva Richardson (2009, p.83), descreve que: “A pesquisa para elaboração de material didático distingue-se da básica porque não se volta diretamente para a busca de conhecimento em uma área específica, mas para a elaboração de um produto que possa ser, efetivamente, usado em escolas”..

Desta forma, a nossa pesquisa está fundamentada na abordagem qualitativa no âmbito da pesquisa-ação que é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com uma resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1985)

Desta forma, toda ação no contexto escolar foi realizada no âmbito da Pesquisa-Ação. Nesse contexto, a nossa pesquisa foi realizada no âmbito da Pesquisa-Ação na Escola E. F. M. Profº José Gonçalves de Queiroz, através dos seguintes momentos: escolha da turma, planejamento, escolha do tema do Jogo, construção um questionário de acompanhamento de aprendizagem, aplicação do questionário, produção do jogo pedagógico, mediação pedagógica, experimentação do jogo pedagógico na sala de aula, reaplicação do questionário e roda de conversa para avaliação da mediação

Os dados coletados foram analisados de forma descritiva e interpretativa uma vez que esta é caracterizada pela observação e correlação de fatos, buscando descrever as características ou relações existentes em cada etapas ações realizadas na sala, mostrando através das fotos e descrevendo e analisando as atividades realizadas

REFERENCIAL TEÓRICO

O Ensino de Sociologia no Brasil tem passado por períodos de intermitência, mas por meio da Lei nº 9.394/96, a Sociologia se torna obrigatória como disciplina que compõe do currículo do ensino médio. No Artigo 36, § 1º, Inciso III, há a determinação de que “ao fim do Ensino médio, o educando deve apresentar domínio de conhecimentos de Filosofia e Sociologia necessários ao exercício da cidadania”.

Mas na prática do cotidiano escolar, a disciplina ainda é marginalizada, pois essa insegurança na efetivação e permanência da disciplina faz com que ela não tenha alcançado o devido prestígio dentro do currículo escolar. Como destaca Silva (2007), há problemática em relação à disciplina no contexto escolar:

No currículo das competências a Sociologia e as Ciências Sociais não entram como disciplinas do núcleo comum, mas podem estar na parte diversificada, como disciplinas escolhidas pelas escolas. Por isso a Sociologia continua instável, e com dificuldades de se firmar como disciplina escolar. Isso interfere na formação de professores, uma vez que o espaço de trabalho como professor de sociologia não está consolidado. Nos currículos em que a sociologia apareceu dessa forma, o seu ensino foi ministrado predominantemente por professores com formação em áreas tais como a pedagogia, história, geografia, entre outras. (SILVA, 2007, p. 417)

Por isso, no espaço escolar a disciplina de Sociologia, que visa a formação da cidadania, não está cumprindo o seu papel, tendo em vista que as disciplinas que necessitam uma reflexão, são caracterizadas como perigosas, por possibilitar que os alunos façam uma reflexão, de conjunturas normalizadas, por isso, estão sempre em constante ameaça de retirada do currículo escolar, esta configuração ocorre por que a disciplina potencializa que os educandos possam ser conscientes e emancipados e assim intervir na sociedade. Como destaca Giddens (2005):

A sociologia pode ajudar em nossas vidas através do desenvolvimento da consciência das diferenças culturais: “a sociologia nos permite ver o mundo social a partir de outros pontos de vista que não são o nosso”; avaliando os efeitos das políticas: “a pesquisa sociológica fornece ajuda prática na avaliação dos resultados de iniciativas políticas”; e também através do auto-esclarecimento: quanto mais sabemos por que agimos como agimos e como se dá o completo funcionamento de nossa sociedade, provavelmente seremos mais capazes de influenciar nossos próprios futuros (GIDDENS, 2005, p.27).

E no que tange ao Ensino de Sociologia, esta disciplina tem muito o que ser problematizada para contribuir de forma eficaz com o processo educacional, portanto o uso de jogos didáticos nesta disciplina pode ser uma proposta inovadora, pois através da interação possibilitada pelo jogo, e a troca de saberes entre professor - aluno; aluno -aluno; e aluno - professor; e nesta conjuntura a construção do conhecimento se efetiva.

O uso destas metodologias didáticas, tais como o jogo pedagógico consta nos PCN+ (BRASIL, 2006), como um recurso que colabora e estimula a aprendizagem dos alunos:

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando o a relação entre cooperação e

competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

O jogo pedagógico é um recurso didático que contribui no processo de ensino-aprendizagem, pois também parte de uma perspectiva prática e visual, mas ainda são muito incipientes os jogos pedagógicos para alunos surdos, e praticamente inéditos o uso destes jogos didáticos para ensino de Sociologia para alunos surdos e ouvintes concomitantes.

Mediante este cenário de poucos estudos voltados para o ensino de Sociologia para alunos surdos, foi realizada pesquisas nas plataformas digitais da Scielo e Capes, a fim de localizar estudos de Jogos didáticos para mediar o Ensino e aprendizagem de Sociologia, para alunos surdos. Nesta perspectiva traremos isoladamente os estudos realizados sobre jogos pedagógicos, e ensino de Sociologia para alunos surdos.

Ao tratar de estudos voltados para jogos pedagógicos encontramos em larga escala trabalhos voltados para esta perspectiva temos estudos recentes que apontam para as vantagens de se usar estes recursos didáticos para mediar o processo de ensino-aprendizagem. Pois como destaca Brito et al (2015), com o artigo: Dinamizando e motivando o aprendizado escolar por meio dos jogos pedagógicos , destaca que por meio de uma abordagem experimental de um jogo didático em sala de aula, os resultados apontaram que fica evidente que a associação de metodologias proporciona resultados mais favoráveis, sugerindo um efeito aditivo das diferentes metodologias, tendo em vista que durante a aula tradicional os alunos não demonstraram interesse nem entusiasmo. E a pesquisa mostrou que o jogo é uma atividade que demonstra curiosidade, motivação pelo fato do desafio, pois a junção destes componentes na atividade lúdica possibilita condições favoráveis de desenvolver a aprendizagem.

Como também Lamas (2015), no artigo intitulado: O jogo como recurso pedagógico – Ser, comunicar, interagir, construir conhecimento, aponta a relevância de uso da ludicidade para envolvimento dos alunos na aprendizagem pelo prazer, pois o jogo contribui para a criação de situações propícias ao desenvolvimento do aluno, seja na sua forma de ser e estar – construindo a sua identidade –, de conviver – comunicando, interagindo –, seja ainda de conhecer – construindo conhecimento(s) e rentabilizando-o(s) em prol de si, do(s) outro(s) e

da(s) comunidade(s) em que se integra. Nesta perspectiva a autora corrobora para as vantagens do uso do jogo, como recurso didático de mediação da aprendizagem.

No que tange o ensino de Sociologia para alunos surdos Fagner Carniel e Lennita Ruggi (2009), no artigo intitulado: Retratos da Surdez: por um perfil da juventude usuária de língua de sinais em Curitiba, e trazendo embasamento teórico de estudiosos da através de estudos na Sociologia contemporânea. Os autores descrevem o cotidiano de uma escola de surdos e se amparam nos estudos de Goffman para falar das estigmatizações sofridas pelos sujeitos surdos, tendo em vista que os estudos apontam o olhar do colonizador dos ouvintes em direção às pessoas surdas, se estabelecendo uma cultura do silêncio, com sujeitos limitados de autonomia, educacional e socialmente. E continuamente os autores trouxeram um dado relevante apontado por Bryan Turner, a respeito das “deficiências”, que esteve praticamente ausente do debate sociológico da contemporaneidade e nunca chegou a configurar efetivamente um eixo estrutural para analisar as formas de dominação e exclusão da modernidade ocidental.

Assim sendo, é possível perceber a invisibilidade (im) posta aos sujeitos que estão fora do padrão de normalidade, neste caso os surdos; em que o poder dos grupos hegemônicos os ouvintes, estigmatizam os sujeitos e apresentam uma língua diferente, que apreendem o mundo de forma distinta e venciam uma cultura particular, que os caracterizam como específico, mas jamais de forma inferior. Como destaca os estudos de Strauss (1958, p.325) que aponta o conceito de cultura numa perspectiva formal, que não se caracteriza universalmente, mas de forma que ocorre por meio de agrupamentos significativos.

O termo ‘cultura’ é empregado para reagrupar um conjunto de afastamentos significativos cujos limites a experiência prova coincidirem aproximadamente. Que esta coincidência não seja nunca absoluta, e que ela não se produza nunca em todos os níveis ao mesmo tempo; isto não nos deve impedir de utilizar a noção de cultura [...] (LÉVI-STRAUSS, 1958, p. 325)

E no caso dos surdos um artefato cultural pertencente ao grupo dos surdos que os caracteriza é Língua de Sinais, pois expressa sua identidade, e os distingue enquanto surdo, tanto quanto os aspectos visuais que valoriza e respeita a sua identidade cultural do surdo, a partir do paradigma viso-espacial.

E no que tange a educação de surdo, trataremos para analisar no estado da arte a obra: “A educação inclusiva e o papel socializador na realidade do surdo no Brasil”, de Martins Alves e Menezes Junior (2017), que vem apontar à complexidade educacional do surdo, no ponto de vista da educação inclusiva em contraposição a educação bilíngue, visto que a

proposta educacional inclusiva corrobora para que o surdo venha ser educado dentro do sistema vigente majoritário e ouvinte, no modelo oral auditivo que não permite ao surdo desenvolver-se na aprendizagem, e tão pouco linguisticamente. Para legitimar essa concepção utilizam a obra de Soares e Lacerda para mostrar as implicações na educação inclusiva para os surdos:

A inclusão almejada acaba ficando somente nos desejos da escola/professora, porque há uma organização que implícita ou explicitamente valoriza o ouvir, o ser ouvinte, isso acaba aparecendo e marcando as relações, revelando uma práxis pouco ou nada inclusiva. Nesse constante jogo, constrói identidades que se sucedem e se antagonizam, indicando os efeitos desse ambiente em sua constituição. (SOARES; LACERDA, 2004, p. 141).

Os estudos apontam que o modelo educacional inclusivo, desvaloriza a Língua de sinais e a Cultura surda, pois fomenta a igualdade e tolerância, no espaço escolar, mas não se efetiva enquanto escola que respeita a língua e limita a interação entre surdos e ouvintes, em virtude da barreira linguística. Pois segundo, Reily:

A linguagem integra e constitui a cultura de qualquer sociedade. A língua tem forte papel na constituição da identidade de uma sociedade, e a escrita da língua, por sua vez, promove a formação da memória cultural. Da mesma maneira, vivendo em sociedade, a linguagem se faz vital e se consolida nas interações tanto orais quanto gráficas. Se um indivíduo não se apropriar da linguagem vigente, ele terá participação muito passiva na vida, preso sempre às necessidades básicas do viver cotidiano. (REILY, 2004, p. 15).

Esse artigo apresenta uma concepção sociológica funcionalista acerca da surdez e a aponta a concepção educacional bilíngue a que melhor possibilita o desenvolvimento educacional do surdo, porque o modelo bilíngue privilegia o uso de duas línguas, a Libras como (L1), e o Português escrito como (L2), neste sentido, respeita as especificidades linguísticas dos alunos surdos.

Os jogos pedagógicos é uma metodologia profícua, sem perder a essência e importância de compreensão do conteúdo no processo de construção da aprendizagem, tendo em vista que o uso desta metodologia é uma ação lúdica, que possibilita alcançar objetivos pedagógicos de aprendizagem. Segundo Perrenoud o jogo pedagógico amplia a socialização, além de desenvolver as habilidades cognitivas:

O jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver: - competências de socialização, por meio do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, da cooperação [...] competências disciplinares e didáticas [...] competências e capacidades tais como memorização, criatividade, imaginação, concentração, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização,

comunicação, confrontação de pontos de vista, habilidade motora. (PERRENOUD, P. et al. p. 55. 2005.)

Portanto, os jogos pedagógicos configuram-se para os surdos, uma possibilidade de aprendizagem, como destaca Nascimento, (2017), estes sujeitos são sujeitos visuais, e às dificuldades encontradas pelos surdos no campo educacional, ocorre em virtude das marcas da oralidade em sala de aula, que inviabiliza o processo de aprendizagem dos surdos colocando-os à margem do desenvolvimento educacional, pois as pessoas com surdez, enquanto sujeitos visuais dependem de metodologias de ensino e aprendizagem que contemplem seus aspectos viso-espaciais caso contrário, os surdos estarão relegados ao fracasso escolar. Como aponta Fernandes (2006, p. 3).

O contexto educacional está organizado de forma que todas as interações são realizadas pela oralidade, o que coloca os alunos surdos em extrema desvantagem nas relações de saberes instaurados em sala de aula, relegando-os a ocupar o eterno 'lugar' do desconhecimento, do erro, da ignorância, da ineficiência, do eternizado não-saber nas práticas linguísticas.

Corroborando com estes estudos Dorziat (2011, p.49) acrescenta que “[...] podemos observar que a escola não só continua valorizando a percepção oral auditiva, como também continua construindo discursos de fracasso a partir do outro”. Este tipo de estereótipo de fracassado é uma visão opressora que coloca os surdos como incapacitado, por não desenvolver-se no modo oral. Assim sendo, a aquisição do conhecimento por parte dos surdos depende do que é construído juntamente com eles dentro da perspectiva visual.

Neste sentido, é fundamental para que os alunos surdos tenham uma aprendizagem eficiente, e um processo interativo entre surdos e ouvintes em sala de aula precisam que as metodologias aplicadas levem em consideração os aspectos da visualidade, portanto os jogos pedagógicos caracterizam-se como metodologia que motiva e mobiliza os alunos para aprendizagem.

ANÁLISE E RESULTADOS

O jogo pedagógico foi elaborado e titulado “**Balaio Sociológico Cultural**”, com os seguintes materiais: Isopor, papel A4 ofício e color lumi, cola de isopor, cortador de isopor, impressora, e tesoura. Foi construído centenas de retângulos de isopor com aproximadamente 20x14 cm, e em seguida coladas letras do alfabeto que compõe a definição de cultura, que serão misturadas para que os alunos consigam ordenar o conceito: “*Cultura é um conjunto de práticas, saberes, valores, normas, crenças, patrimônio social de grupos humanos*”.

Em seguida, construímos mais retângulos com a mesma proporção e foram coladas as letras da datilografia em Libras, em papel colorido e no canto inferior com tamanho menor a letra do alfabeto correspondente a Libras, para os alunos construírem e elencarem elementos que compõe a cultura: material, imaterial, popular, erudita, surda e sumeense.

Regras do jogo: a sala é formado por 08 alunos que foi dividida em dois grupos, compostos por dois alunos surdos e dois alunos ouvintes respectivamente. Para iniciar o jogo foi entregue a palavra Cultura de forma desordenada para o grupo que montar primeiro ter o direito de iniciar o jogo. E vence o grupo que formar maior número de elementos que formam os tipos de cultura que serão abordados:

- *Cultura material: teatro, museu, obras de arte, igrejas, vestuário, praças.*
- *Cultura imaterial: danças, músicas, rituais, festas, culinária.*
- *Cultura surda: identidade surda, Língua de sinais, jornal visual em libras, piadas em Libras.*
- *Cultura popular: comida típica, repentistas, quadrilha junina, artesanato.*
- *Cultura erudita: música clássica, espetáculo de balé, recital de canto e piano.*
- *Cultura Sumeense: Miguel Guilherme, Bento escultor, festas juninas, Zito Junior, igreja matriz, casario.*

A realização de trabalhos com jogos pedagógicos exige que sejam seguidos criteriosamente alguns passos. A priori devem-se conhecer os conteúdos que fazem parte da grade curricular da disciplina e também observar se existe na estrutura curricular algum conteúdo que esteja ausente, mas que é significado que seja problematizado no âmbito da sala de aula. Em seguida avaliar mediante a turma, o conteúdo que seria interessante de ser discutido pelo viés sociológico com a turma.

No que tange a este primeiro passo a escolha de um conteúdo/tema que seria pertinente a ser discutido nas Escolas do Cariri que tenham a presença de alunos surdos no Ensino médio.

A escolha do conteúdo foi realizada tendo por base o livro didático de Araujo (2016) “Sociologia, volume único” adotado na escola, o planejamento escolar realizado pelo professor titular da disciplina, como também um diálogo entre orientanda, professor titular e orientador. Nesse sentido, foi identificado que o conteúdo de **Cultura** é pertinente de ser problematizado, pois como destaca Turner (2000, p.42):

Os homens criam sistemas de símbolos culturais por que precisam deles. Eles são desenvolvidos para facilitar a interação e a organização, como

argumentam os teóricos do funcionalismo. E, por que as pessoas vivem e agem em diversos meio ambiente, a cultura naturalmente se diferenciara. E, como enfatizaria a teoria do conflito, as variações culturais são uma fonte de constantes contradições e tensão numa sociedade. Exatamente como as línguas, outros sistemas culturais também diferem, tais como as tecnologias, os valores, as crenças, as normas e os repertórios de conhecimento.

Tendo em vista que a cultura em muitos momentos só é visualizada e discutida pelo prisma dos valores dominantes. Buscar-se-á identificar a cultura dos surdos como visão de mundo própria a uma comunidade que criou uma forma de interação a partir de suas particularidades. Como consequência deu-se não só a invisibilidade dessa comunidade, mas o seu apagamento educacional, pois os sujeitos surdos são alijados do cenário educacional, não experienciando uma educação de qualidade que contemple as suas especificidades. A isso, seguem-se as altas taxas de evasão escolar que se configura esse segmento.

Mediante esta conjuntura em todo país, tratar dessas questões em pequenos municípios é um desafio. Detectou-se que o Cariri paraibano conta com número muito reduzido de surdos frequentando o Ensino médio, portanto se faz necessário problematizar os aspectos que envolvem a ausência destes sujeitos na Escola e socialmente, nos espaços públicos.

Para viabilizar a execução da pesquisa na modalidade da mediação pedagógica, compreende a necessidade de adotar essa metodologia para sanar os obstáculos ao desenvolvimento da aprendizagem dos surdos e ouvintes.

Para tanto, foi elaborado um questionário a fim de ser aplicado com os alunos surdos e ouvintes de uma turma do terceiro ano do Ensino médio, para verificar quais os conhecimentos prévios que estes alunos dispõem no que se refere ao tema Cultura. O questionário foi aplicado em uma turma que tem a presença de alunos surdos e ouvintes, pois também será verificado o processo de interação dos alunos no momento da atividade prática de aplicação do jogo.

O jogo produzido foi experimentado por alunos do terceiro ano do Ensino médio. Neste sentido, o jogo foi um recurso didático para que os alunos exponham sobre a compreensão do conteúdo “Cultura” por meio do jogo; a fluidez da atividade proposta e o processo de interação dos alunos durante atividade

Posteriormente, foi realizada em sala de aula uma roda de conversa sobre a relevância da Cultura no cotidiano, como também dentro da sociedade e em seguida foi construído um protótipo de um jogo com a temática cultura para os alunos surdos e ouvintes jogarem e ampliarem os conhecimentos acerca da temática proposta.

Para concluir o mesmo questionário foi reaplicado para constatar se houve avanços na construção do conhecimento ou não depois da mediação com o jogo pedagógico. E para encerra a ação foi promovido um momento para avaliar para os alunos acharam apontarem os pontos positivos e negativos da metodologia do jogo em sala de aula na aula de Sociologia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar em uma metodologia adequada para os surdos é refletir a cerca da diversidade de sujeitos que temos na sociedade. Porém, estes indivíduos vivenciam no cotidiano da sala de aula um silenciamento e até mesmo apagamento desta diversidade, devido à falta de respeito e imposição a uma homogeneidade cultural e educacional. Nega-se a estes educandos o direito de integrar ao sistema educacional com condições reais de aprendizagem a partir metodologias de ensino que leve em conta as suas particularidades ou diferenças.

Neste sentido, o uso de jogos didáticos foi uma possibilidade para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia por alunos surdos, pois estimulou a criatividade, desenvolvimento de percepções, senso de iniciativa e sendo crítico. As estratégias de ensino por meio de atividades lúdicas permitiu aos alunos surdos capacidade de problematizar e refletir conhecimentos que estão naturalizados no cotidiano.

A partir desse contexto, se faz necessário o uso de metodologias didáticas atrativas que favoreçam a interação entre surdos e ouvintes e respeite as especificidade linguística dos sujeitos surdos. Nessa perspectiva, a produção do jogo titulado “Balaio Sociológico Cultural”, pode contribuir para efetivar o ensino de Sociologia entre os alunos surdos e ouvintes. Pois essa metodologia promove uma aprendizagem de forma dinâmica e interativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.394/20, de dezembro de 1996**: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.

BRASIL. **Lei nº 11.684, de 2 de junho de 2008**. Altera o art. 36 da Lei nº 9.394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), para incluir a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias nos currículos do ensino médio. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília, DF. 2008. Disponível em: . Acesso em: 20 Jan de. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações curriculares para o ensino médio. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Vol. 2. Brasília, 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf> Acesso em Agosto de 2018.

BRITO, F.M.; SÃO-JOSÉ, M.G.; TERESA, F.B.; ONDEI, L.S. **Dinamizando e motivando o aprendizado escolar por meio dos jogos pedagógicos.** HOLOS, vol. 2, 2015, pp. 264-272.

DORZIAT, A. **Estudos Surdos:** diferentes olhares. Porto Alegre: Mediação, 2011.

CARNIEL, F. RUGGI, L. **Retratos da Surdez:** por um perfil da juventude usuária de língua de sinais em Curitiba. XIV Congresso Brasileiro de Sociologia. Rio de Janeiro, 2009.

FERNANDES, S. de F. **Práticas de letramento na educação bilíngue para surdos** / Sueli F. Fernandes. – Curitiba: SEED, 2006. Disponível em < http://www.cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/03/Fernandes_praticas_letramentos-surdos_2006.pdf> Acesso em 27 de agosto de 2018.

GIDDENS, A. O que é Sociologia? In: **Sociologia.** 4ª Ed, Porto Alegre: Artmed, 2005. P. 24-36.

LAMAS, E. P. R. **O jogo como recurso pedagógico – Ser, comunicar, interagir, construir conhecimento.** Revista de estudios e investigación en psicología y educación . 2015, Vol. Extr., No. 8.

LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia Estrutural.** São Paulo: Tempo Brasileiro, 1958.

MARTINS ALVES, I. MENEZES JUNIOR, A. da S. **A educação inclusiva e o papel socializador na realidade do surdo no Brasil.** Anais da VI Semana de Integração Inhumas: UEG, 2017, p. 784-794.

NASCIMENTO, A. F. DO. **Economia solidária e educação de surdos:** Estudo reflexivo com alunos surdos da EJA em Sumé – PB. Monografia (Especialização em Educação de Jovens e Adultos, com Ênfase em Economia Solidária no Semiárido). Ufmg - 2017.

PERRENOUD, P. et al. **A Escola de A a Z:** 26 maneiras de repensar a educação / Porto Alegre: Artmed, 2005. 144p.

REILY, L. A língua de sinais na escola inclusiva. In: REILY, Lúcia. **Escola inclusiva: linguagem e mediação.** São Paulo, SP: Papyrus, 2004.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa Social:** Métodos e 3. Ed- 10. Reimpr. São Paulo: Atlas, 2009.

SILVA, I. F. **A sociologia no ensino médio: os desafios institucionais e epistemológicos para a consolidação da disciplina.** Cronos, Natal-RN, v. 8, n. 2, p. 403-427, jul./dez. 2007.

SOARES, F. M. R.; LACERDA, C. B. F. O aluno surdo em escola regular: um estudo de caso sobre a construção da identidade. In: GOES, M. C. R; LAPLANE, A. L. F. **Políticas e práticas de educação inclusiva.** Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa- ação.** Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

TURNER H, J. **Sociologia:** Conceitos e aplicações. São Paulo: Makron Books, 2000.