

DOI: 10.46943/V.CINTEDI.2024.03.007

# A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA MOTIVADORA NO ENSINO DA LIBRAS PARA ALUNOS OUVINTES

*Rosilda M. A. S. dos Santos<sup>1</sup>*  
*Michelle Mélo Gurjão Roldão<sup>2</sup>*

## RESUMO

Acreditamos que o lúdico em sala de aula é uma temática que precisa de atenção e investigação, sobretudo, no processo do ensino e aprendizagem da Língua de Sinais com criança surda ou ouvinte, pois os educadores podem tornar o ensino dessa língua mais inclusivo e acessível, incrementando a valorização da diversidade linguística e cultural, além de ampliar a criatividade e imaginação e contribuir para a aquisição de conhecimentos. Nessa perspectiva, pensando em usá-lo como uma estratégia pedagógica, uma vez que é prazeroso e pode tornar a aprendizagem mais divertida e interessante, aumentando o engajamento e a motivação dos aprendizes, este estudo tem como objetivo pesquisar sobre a relevância da ludicidade no ensino da Libras para o ouvinte e sinaliza como questão problematizadora de que maneira a ludicidade contribui para o ensino da LS como segunda língua para o ouvinte? Esta indagação sinaliza como hipótese que o lúdico pode facilitar a aquisição da língua em foco, por isso optamos como método, pela pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico, tendo como critério seletivo artigos publicados na base eletrônica da Capes, obras e periódicos referentes ao tema, analisando seis sugestões de atividades pedagógicas lúdicas que favoreçam a aprendizagem do aluno ouvinte que estuda essa língua visoespacial. Para fundamentarmos

- 1 Autora, Doutoranda em Ciências da Linguagem na Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP), professora dos cursos de Letras e Pedagogia da FAESC- Faculdades da Escada. E-mail: [rosilda.santos@prof.faesc.edu.br](mailto:rosilda.santos@prof.faesc.edu.br), ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4042-7204>
- 2 Coautora, Doutoranda em Ciências da Linguagem na Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP), professora assistente II da Universidade Federal de Campina Grande UFCG. E-mail: [michelle.melo@professor.ufcg.edu.br](mailto:michelle.melo@professor.ufcg.edu.br), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8224-5703>

teoricamente, contamos com Caillois (2017), Antunes (2017), Lima Maia e Silva (2017) Aguiar e Araujo (2020), que falam sobre o trabalho lúdico em sala de aula, apontando contribuições e sugestões. Enfim, tivemos como resultado a certeza de que práticas lúdicas são técnicas facilitadoras indispensáveis para a aprendizagem da Libras, inclusive, recomendamos que sejam usadas não somente no ensino da Língua de Sinais, mas em todas as aulas.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Ensino, Libras, Ouvintes, Estratégia didática.

## INTRODUÇÃO

De acordo com Huizinga (2008) e Lopes (2004), o termo “ludicidade”, apesar de ser muito utilizado na conjuntura educacional, não traz registro no dicionário da Língua Portuguesa, a não ser no vocabulário cotidiano. Etimologicamente, esta palavra tem o mesmo valor de “lúdico”, com origem latina “*ludus*” – que significa jogo, exercício ou imitação, e em dicionários da Língua Portuguesa, como Bechara (2009), há citações de que lúdico concerne a brinquedo, diversão ou jogo, ou seja, é um vocábulo usado de maneira genérica.

Sob este prisma, consideramos relevante enfatizar que Almeida (2007) esclarece a diferença entre *lúdico*, *jogo* e *brincadeira*<sup>3</sup> e salienta que o sentido de cada termo mencionado acompanhou as pesquisas sobre o significado de cada um em diferentes áreas, reunindo vários conceitos e interpretações. Quer dizer, o autor grifa que lúdico não significa necessariamente jogo, porque o jogo pode conter o lúdico, mas nem sempre o lúdico engloba o jogo. A propósito, está observação abrange também a palavra *brincadeira*. Consideramos que essa reflexão seja muito valiosa, pois o sentido das palavras varia conforme a conjunção de uso, e o autor destaca isso.

O lúdico, propriamente dito, é a ação, a dinâmica de como se joga ou de como se brinca. Para compreendermos essa afirmação, pensemos que a tomada de posse de um brinquedo, por si, não determina o lúdico, mas a sua ação. Num tabuleiro de xadrez, ou de dama, por exemplo, o que determina o lúdico é a ação, o ato de jogar, de mexer as peças, de atacar e de ser atacado. (Almeida, 2007, p. 20)

Subentendemos, a partir dessa pressuposição, que a ludicidade exerce um papel fulcral no aprendizado de Libras para o educando. Luckesi (2002) explica que esta técnica pedagógica motiva o engajamento e a criatividade, permitindo que o aluno se concentre na tarefa solicitada pelo professor sem se distrair com pensamentos aleatórios ou outras ocupações. Além disso, Almeida (2007) afirma que a ludicidade estimula habilidades e competências, auxiliando a promoção de novas aprendizagens. Diversos conteúdos podem ser assimilados de forma provocativa através desse procedimento metodológico, como é o caso do ensino e a aprendizagem da Língua de Sinais (LS).

3 Grifo do original.

Além disso, ensinar é um desafio e em se tratando dessa língua visogestual, a situação é ainda mais complexa, porque a LS não só possui diferenças estruturais, mas também modais. A LS, sendo uma língua visoespacial tem estrutura gramatical própria, uma expressividade mais acentuada, utiliza mais gestos, movimentos corporais e expressões faciais. Somado a isso, enfrenta entraves culturais e atitudinais, como estigmas e ignorância cultural, fora a demanda pedagógica que é excepcional, pois requer uma metodologia diferenciada que abranja a visualidade, a interatividade e ferramentas didáticas adequadas.

Partindo desses pressupostos, afirmamos que o educador, por meio do lúdico, pode utilizar métodos que estimulem à aprendizagem se distanciando de aulas descontextualizadas, repetitivas e enfadonhas, usando-o como estratégia pedagógica de inclusão e facilitador de aquisição de uma segunda língua (Almeida, 2007). Em oposição a isso, trazemos à tona as palavras de Lima, Maia e Silva (2017) sublinhando que é normal ouvir de professores de alunos surdos discursos desapontados com as práticas de ensino, devido à falta de conhecimento de atividades pedagógicas exitosas, porque muitos desses profissionais não sabem como agir e consideram o criar metodologias e técnicas instrutivas uma tarefa difícil.

Seguindo esta linha argumentativa, evidenciamos que esta discussão é imprescindível, pois esta realidade pode fortalecer uma educação negligenciada com educandos que estudam LS, distanciando-se da proposta de Vygotsky (1987) que destacava o valor da interação para a construção do conhecimento, isto é, a escola tem o papel de facilitar esse processo de aprendizagem que deve ser protagonizado pelo aluno.

Diante do exposto, escolhemos este tema porque consideramos os jogos e brincadeiras estratégias didáticas motivadoras, as quais podem atenuar dificuldades na aquisição da Libras como segunda língua (L2) e tornar o ensino mais dinâmico, visto que a estimulação sensorial contribui para o desenvolvimento das competências socioemocionais e de habilidades cognitivas, afetivas, entre outras. Nesse ângulo, este estudo sinaliza como problemática de que maneira a ludicidade contribui para o ensino da Libras como L2 do aluno ouvinte e traça como hipóteses que o lúdico facilita a aquisição da Libras como segunda língua e desperta interesse no educando para aprendê-la proficientemente.

Desse modo, com a intenção de pesquisarmos sobre a relevância da ludicidade no ensino de Libras para ouvinte, optamos pela pesquisa bibliográfica tendo como critério seletivo artigos publicados na base eletrônica da Capes

e periódicos que tratem da temática em pauta a fim de analisar atividades pedagógicas que facilitem o aprendizado do aprendiz ouvinte que estuda essa língua visoespacial.

Para isso, contamos como fundamentação basilar com estudiosos que nos fornecem alicerce teórico para investigarmos sobre a ludicidade como estratégia pedagógica no ensino da Libras para alunos ouvintes, como: a perspectiva sócio-histórica de Vygotsky (1987) que surge como uma forte aliada para embasar o uso da ludicidade na educação, visto que ele defendeu que ela poderia servir como ferramenta cultural no processo da aprendizagem e Gardner (1994), que apesar de não ter debatido especificamente sobre a aplicação de jogos em sala de aula, em suas discussões sobre inteligências múltiplas, concede-nos sustentação teórica a fim de nos inclinarmos para a utilização do lúdico na sala de aula.

Concernente à estrutura do artigo, após esta introdução, apresentamos o referencial teórico, que traz sínteses da literatura sobre os conceitos de ludicidade, a importância de seu uso nas aulas de Libras para crianças ouvintes e sugestões de atividades didáticas relacionadas a essa temática. Na sequência, apresentamos as seções de método, resultados e discussão, considerações finais e referências que encerram o documento.

## 1 LUDICIDADE: UMA REFLEXÃO SOBRE OS CONCEITOS

A fim de propiciar o pensamento criativo e o aprendizado multissensorial, pressupomos que a ludicidade seja uma estratégia didática eficaz no ambiente educacional e que pode colaborar com o desenvolvimento integral dos educandos. Os múltiplos sentidos mencionados resultam de maneira positiva no processo de aprendizagem de Libras, porque envolvem vários estímulos como visuais, motores, entre outros e isso pode auxiliar os estudantes a se apropriarem dos sinais de forma mais eficaz.

Além disso, consideramos substancial discutirmos sobre a utilização da ludicidade no ensino de Libras como L2 e refletirmos sobre o conceito de lúdico em diferentes literaturas, pois o significado desse termo pode ser associado apenas aos jogos e brincadeiras e ser compreendido como uma atividade que possibilita a produção de aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos. Logo, para entendermos o valor dessa técnica de ensino é necessário apreendermos sua origem e o seu significado.



Assim, preliminarmente esclarecemos que a origem da palavra (lúdico) vem do latim “*ludus*” e significa “jogo” e de acordo com o dicionário Aurélio Buarque de Holanda esta palavra está relacionada a jogos que envolvem o brincar, brinquedos e divertimento. Ratificando o conceito anterior, o lexicógrafo e filólogo Ferreira (2004, p.425) sinaliza que lúdico “significa o que tem o caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”, porém, o sentido da palavra “lúdico” passou por transformações diante das pesquisas referentes à psicomotricidade, porque a ludicidade não foi associada apenas ao sinônimo de jogo, pode também ser reconhecido como traço da psicofisiologia do comportamento humano, ou seja, o lúdico extrapolou as demarcações do brincar espontâneo (Sant’Anna; Nascimento, 2011).

Subentendemos, a partir desse prisma, que a ludicidade requer mais do que a utilização de jogos e brincadeiras, pois contempla um envolvimento atitudinal. No que tange ao processo de aprendizagem, Vygotsky (1998) sublinhou que a incorporação do lúdico na educação torna o aprendizado mais prazeroso e significativo para o educando, tendo em vista que favorece melhor a construção de novos conhecimentos. Ao estabelecermos relação entre a fala desse psicólogo russo com as práticas educacionais, presumimos que ele considerou que o envolvimento de brincadeiras e jogos em sala de aula torna o ambiente de aprendizagem mais eficaz.

De acordo com Gomes, Souza e Silva (2022) a escola e o professor têm papel central na formação de conceitos do aluno e conscientes de que isso não é fruto do acaso, mas sim de processos mentais em favor da realização de uma atividade, grifamos a imprescindibilidade de tarefas que envolvam, desafiem, motivem o educando a resolver questões desafiadoras. Dessa forma, parafraseamos Vygotsky (1998) ratificando que o lúdico está diretamente relacionado ao prazer e internalizações de estruturas sociais e o aprimoramento das funções psicológicas superiores são possibilitadas por ele, a partir do relacionamento interpessoal que é mediado por ferramentas técnicas e semióticas.

Para acrescentar, ainda trazemos as palavras de Piaget (1998) que dissertando sobre a ludicidade, afirmou que seria uma forma de evolução social e de inteligência de acordo com cada período evolutivo infantil. As etapas citadas pelo autor (1998) são divididas em três partes: jogo de exercício sensorio-motor (a criança repete uma ação por puro prazer ou por chamar sua atenção), jogo simbólico (aquele que a criança consegue relembrar mentalmente os

acontecimentos diante do jogo) e jogo de regras (regulado por meio de regras, que exigirá certas obrigações, mas favorecendo o desenvolvimento social).

Com base nos diversos conceitos mencionados, apreendemos que a ludicidade diz respeito a atividades estimulantes, as quais permitem que o aluno (surdo ou ouvinte) se expresse e se relacione com o ambiente que o cerca, desenvolvendo habilidade motoras e de comportamento, assimilando valores e adquirindo conhecimento. Aguiar e Araújo (2020) ainda pontuam que ela é um eixo norteador para o ensino da Libras a crianças, posto que em meio às brincadeiras, aprendem com mais facilidade algo tão novo para elas. Diante desse contexto, salientamos a imprescindibilidade do lúdico no ensino da Libras, pois além de criar relações afetivas entre docentes e alunos, pode proporcionar autonomia aos estudantes e facilitar a aprendizagem na esfera educacional.

Em síntese, esta abordagem pedagógica pode tornar o momento de aprendizagem mais substancial, inclusive, estudiosos como Kishimoto (2017), Caillois (2017), Antunes (2017), Lima Maia e Silva (2017) e Aguiar e Araújo (2020) reconhecem o lúdico não só como estratégia didática, mas também como mecanismo que possibilita a formação de cidadãos em diferentes esferas de aprendizagem, ou seja, emocional, social, educacional e pessoal.

## **2 A LUDICIDADE NA AULA DE LIBRAS COM O ESTUDANTE OUVINTE**

Falar sobre a ludicidade na sala de aula é trazer à pauta a necessidade de se trabalhar com atividades prazerosas que propiciem aprendizagem por intermédio da diversão e criatividade. Na realidade, a intenção é tornar o aluno protagonista de seu conhecimento e em se tratando das aulas de Libras com aprendizes ouvintes, acreditamos que esse mecanismo de ensino facilita a construção de conhecimento. De acordo com Silva (2016), essa técnica pedagógica proporciona resultados satisfatórios, desde que aplicado de maneira eficaz, por isso que alguns fatores, no que concerne à aplicação da Língua de Sinais (LS) durante as brincadeiras e jogos, devem ser enfatizados.

Entre os fatores mencionados por Silva (2016), são citados o uso da LS durante as brincadeiras e jogos, o respeito à identidade do surdo, o estímulo da percepção visual e o sentido das mãos que sinalizam e desempenham funções linguísticas e sensoriais. A autora salienta que o lúdico nas aulas dessa língua visoespacial proporciona muitos benefícios, tais como: o desenvolvimento de uma situação educativa cooperativa e interacional, porque o aluno ao participar

do jogo ou brincadeira aprende a efetuar regras, ao mesmo tempo desenvolve ações de cooperação e interação que estimulam a convivência coletiva.

A autora (2016) ainda adverte que o uso das mãos, nas brincadeiras, frente ao ensino-aprendizagem de Libras, não é para manipular brinquedos, elas são canais linguísticos, porque a língua, de natureza visogestual, é produzida pelas mãos acompanhadas por expressões corporais e faciais, portanto, elas desempenham a função linguística e sensorial. Sob este viés, presumimos que, enquanto método de ensino, o lúdico nas aulas da LS viabiliza o envolvimento mais rápido dos alunos ouvintes com o universo surdo, mas para atingirmos esse objetivo, precisamos de um plano de aula que una esta técnica pedagógica a uma proposta de aprendizagem e desenvolvimento significativo. Dessa forma, o educador guiará suas ações metodológicas com objetivos definidos e resultados esperados para cada atividade, que pode desenvolver competências específicas.

Tendo em vista estas questões, pressupomos que este procedimento educacional contribui para o aprendizado, tornando a aula mais dinâmica e atrativa. Gardner (1994) em suas discussões teóricas sobre as inteligências múltiplas, defendia que os educadores deveriam adequar seus métodos de ensino para contemplar às necessidades específicas dos estudantes e apresentou os jogos como uma estratégia para essa adaptação. O autor (1994) ainda pontuou que esta proposta contribui para a formação integral do educando, tendo em vista que os coloca em situações que exigem a aplicação de informações contextualizadas, ampliando assim, seu engajamento.

Temos ciência de que a escola tem o dever de transmitir aos alunos conhecimentos para sua formação enquanto cidadãos, mas para isso ocorrer também é necessário pensar em caminhos que facilitem essa construção, logo, acreditamos que ensinar Libras de maneira lúdica pode auxiliar a comunicação entre surdos e ouvintes, fortalecendo o prisma inclusivo. Embora saibamos que haja diferença entre ludicidade e gamificação, tendo em vista que a primeira promove a aprendizagem por meio da diversão e do prazer sem valorizar a competição ou recompensa, e a segunda leva em conta a inserção de jogos que estimulem a estrutura competitiva motivando o aprendiz a participar por premiação e para atingir metas, percebemos pela lente de Gomes, Souza e Silva (2022) que estudos recentes e pesquisas em educação têm revelado experiências significativas vivenciadas pelo aluno no espaço educacional através da gamificação.



As autoras (2007) acrescentam que os métodos tradicionais de ensino têm demonstrado cada vez mais ineficiência para atender a formação do indivíduo que incorpora características da cultura de jogos dessa geração inserida no universo digital. Diante desse pano de fundo, sinalizamos amparadas nas palavras de Roger Caillois (2017) que na sala de aula de Libras com alunos ouvintes ou surdos, os jogos (digitais ou não) podem melhorar os resultados educacionais, se forem utilizados como instrumentos didáticos através de atividades que favoreçam um aprendizado mais significativo.

No que diz respeito aos jogos digitais, o sociólogo francês mencionado (2017) ainda destaca que eles envolvem a competição, e o professor pode provocar uma atmosfera de aprendizagem mais dinâmica e despertar no aluno interesse pelo estudo, até porque trabalhar com a forma lúdica em sala de aula não é só para desenvolver habilidades comunicativas e gramaticais, mas também despertar o interesse pela língua focalizada.

Diante do exposto, pressupomos que a interação das crianças, por meio de brincadeiras, permite com que elas desenvolvam a aquisição de uma L2 com maior facilidade, pois essa interação contribui para o desenvolvimento das expressões corporais, da sinalização e do raciocínio lógico. Destarte, no próximo tópico apresentaremos algumas atividades didáticas lúdicas que podem favorecer a aquisição mencionada e atenuar os infortúnios culturais e pedagógicos.

### **3 ATIVIDADES DIDÁTICAS: ALGUMAS SUGESTÕES FOCALIZANDO A LUDICIDADE**

Na literatura (Lima; Maia; Silva, 2017; Silva, 2016; Hildebrand, 2016; Caillois, 2016) encontram-se alguns estudos que abordam a ludicidade no ensino de Libras para crianças, sob uma perspectiva inclusiva. Esses estudos destacam como essa abordagem pode melhorar o rendimento escolar dos alunos e auxiliar professores em busca de práticas educativas eficazes para alunos surdos e/ou ouvintes que estudam esta língua visogestual, as quais contribuem para o desenvolvimento ampliando seu conhecimento de maneira eficaz.

Também há relatos de pesquisas (Lima *et al.*, 2017; Silva, 2016; Quadros; Schimiedt, 2006) sobre experiências desenvolvidas por meio de atividades lúdicas para o ensino da Libras para crianças. Nesse sentido, Lima *et al.* (2017) descreveram por meio de experiências didáticas, que ao trabalhar com esta

atividade em sala, os alunos ficaram encantados, quando viram o painel do alfabeto de cores variadas, além de todos os alunos ficarem entusiasmados quando souberam como seria usado esse recurso didático. Elas ressaltaram que as crianças combinavam letras e objetos, então, conseguiam se desenvolver cognitivamente com mais facilidade. Além disso, destacam que o painel ficou exposto a semana toda e todos podiam brincar com ele, além de facilitar a aplicação de atividades relacionadas ao alfabeto durante uma semana.

Com relação a atividade para trabalhar as cores, foi utilizado o jogo do dominó, mas não convencionalmente, a cor era de um lado e do outro o desenho de um sinal de cores diferentes. A proposta era jogar dominó em grupos, aprendendo as cores e se divertindo. Sugerimos o acréscimo da escrita de frases ou pequenos textos a partir das cores a fim de facilitar a aquisição da língua em foco e a sinalização dessas frases por meio de apresentações na sala. Além disso, a autora usou cartelas confeccionadas com algoritmos em Libras para desenvolver a compreensão dos números, na verdade, o bingo foi comprado em loja de brinquedos, mas os números sorteados eram mostrados em Língua de Sinais. Em relação ao conteúdo sobre aos sinais de animais, ela usou o jogo da memória e ela observou que a aprendizagem foi facilitada, até mesmo pela interação entre eles, pois uns ajudavam aos outros.

No estudo conduzido por Silva (2016), foi ressaltado que o emprego de fantoches é uma ferramenta essencial para a compreensão de regras e a participação dos alunos em brincadeiras do faz de conta. Além dessa prática, a adaptação da brincadeira do telefone sem fio a versão em Libras também se mostrou eficaz, promovendo o desenvolvimento da fluência em LS.

Na proposta educacional de Quadros e Schmiedt (2006), é evidente que o aspecto lúdico só é a atividade didática denominada “saco de novidades”, quando o professor emprega estratégias como criar suspense ao retirar o objeto da sacola e dramatizar os eventos descritos, entre outros métodos.

No quadro 1, apresenta a síntese das sugestões de atividades didáticas lúdicas para o ensino de Libras, fundamentadas nos estudos dos autores mencionados anteriormente (Lima *et al.*, 2017; Silva, 2016; Quadros; Schmiedt, 2006).

**Quadro 1** – Atividades didáticas lúdicas

Título/Autores/Ano	Atividades
<p>Estratégias lúdicas no ensino de libras para alunos surdos do ensino fundamental em uma perspectiva bilíngue.</p> <p>LIMA, Raquel Pereira de; MAIA, Alana Monteiro Ferreira; SILVA, José Affonso Tavares.</p> <p>2017.</p>	<p>Para se ensinar Libras, para estimular a aquisição do alfabeto, números e cores, foi utilizado a confecção de um painel em EVA em formato de minhoca que continham as letras do alfabeto em português e Libras, além das figuras que iniciavam com os nomes dos objetos de cada letra do alfabeto. Essa atividade pode ser usada, sobretudo, na alfabetização.</p> <p>Para atividade com números, as professoras imprimiram cartelas confeccionadas com algoritmos em Libras. Como modo de estimular as crianças foram oferecidas premiações “concretas” no bingo. Outras atividades com números foram feitas em exercícios em sala de aula e fora dela, como por exemplo, fazer operações básicas com números em língua de sinais.</p> <p>Em relação ao conteúdo sobre aos sinais de animais foi elaborado um jogo da memória que tinha como intuito despertar o aprendizado destes sinais, além de contribuir na interação entre os colegas e professor. No momento em que o discente pegava uma figura de animal o professor realizava o sinal referente à imagem apresentada.</p>
<p>A importância do lúdico para o ensino/aprendizagem de alunos surdos.</p> <p>SILVA, Valquíria da Conceição.</p> <p>2016.</p>	<p>Por meio de jogos de adivinhação, características de brinquedos e objetos eram sinalizadas e descritas. Essa atividade é eficaz para estimular expressões faciais e corporais, além de ajudar na estruturação de narrativas em Libras e na produção escrita dessas narrativas, beneficiando assim os alunos surdos.</p> <p>A brincadeira do telefone sem fio na versão para ouvintes, pode ocorrer da seguinte maneira: coloca-se uma palavra sinalizada no lugar da palavra falada e o aluno deve ficar, em fila, de costas para o primeiro. O primeiro sinaliza para o segundo, que deve observar atentamente, pois sua finalidade é reproduzi-lo à pessoa seguinte. Cada participante repete o processo até o último, que deverá fazer o sinal ao grupo. No fim do jogo, o primeiro participante reproduz para o grupo o sinal correto.</p>
<p>Ideias para ensinar português para alunos surdos. Brasília.</p> <p>QUADROS, Ronice Müller de; SCHMIEDT, Magali L. P.</p> <p>2006.</p>	<p>As autoras (2006) falaram sobre a atividade intitulada de “saco de novidades”, desenvolvida em escolas do Rio Grande do Sul para o ensino de língua inglesa. A proposta foi para cada criança ter o seu saco de novidade com seu nome identificado a sua sacola e levar no final de semana para casa e na segunda-feira trazer algum objetivo referente a situações vivenciadas no final de semana para descrever por meio da Libras para os demais colegas e a professora. Após o relato de todos os alunos que ajudará a promover a fluência, como também da habilidade de expressar-se perante um grupo e organização do pensamento.</p>

**Fonte:** elaborado pelas autoras, 2024.

Parafrazeando Luckesi (2015) assinalamos que para o entendimento, do mais simples ao mais complexo, se transformar em habilidade e competência,

é necessária a ação, ou seja, só a aquisição de uma informação não basta para se construir conhecimento, sob a forma de habilidade. Em outras palavras, só se aprende a cozinhar, cozinhando, semelhantemente, sem a prática não se aprende, a aprendizagem significativa da vida humana depende do exercício compreendido.

Nessa direção, Antunes (2017) evidencia que a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima do sentido mais especificamente, divertimento, brincadeira, passatempo. Enfim, os jogos infantis podem incluir uma ou outra competição, mas o essencial visa estimular o crescimento e aprendizagens, por isso nos posicionamos a favor do seu uso em sala de aula com alunos surdos ou ouvintes, até porque fortalece e promove a relação interpessoal entre duas ou mais pessoas dentro de determinadas regras, ao exaltar as regras do convívio.

## **METODOLOGIA**

A revisão da literatura é uma ação vital para a realização de atividades acadêmicas e científicas. Este estudo optou pelo método da pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico tendo como critério seletivo artigos publicados na base eletrônica de dados Capes que tratassem da temática em foco. Em conformidade com Gil (2007) os exemplos mais característicos desse tipo de pesquisa dizem respeito a investigações, ideologias, análise de diversos posicionamentos sobre uma determinada problemática.

Destarte, optamos por analisar seis sugestões de atividades pedagógicas lúdicas que facilitem a aprendizagem da Libras apontando sugestões didáticas, de autores como: Lima Maia e Silva (2017), Silva (2016), Aguiar e Araújo (2020), Quadros e Schmiedt (2006), além de pesquisadores que falam sobre as contribuições da ludicidade em sala de aula, como: Luckesi (2002; 2015), Antunes (2017) e Gomes, Souza e Silva (2022).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Nesta pesquisa buscamos analisar atividades pedagógicas lúdicas que possam ser utilizadas no ensino de Libras para ouvintes e dessa maneira, discutirmos em relação à importância desse procedimento para o aprendiz. Assim,

discutiremos seis propostas desenvolvidas para aquisição de uma segunda língua (L2), que se aproxime da Libras, que é de modalidade visoespacial.

A primeira atividade foi relatada por Quadros e Schmiedt (2006), que foi intitulada de “saco de novidades”, já desenvolvida em escolas do Rio Grande de Sul para o ensino de língua inglesa. Cada criança deverá ter o seu saco de novidade com seu nome identificado a sua sacola e levar no final de semana para casa e na segunda-feira trazer algum objetivo referente a situações vivenciadas no final de semana para descrever por meio da Libras para os demais colegas e a professora. Após o relato de todos os alunos que ajudará a promover a fluência, como também da habilidade de expressar-se perante um grupo e organização do pensamento. Pontuamos que o lúdico só é inserido nesta ação didática se o docente utilizar estratégias lúdicas como o suspense no momento de tirar o objeto da sacola, a dramatização dos fatos descritos, dentre outros aspectos.

Uma segunda atividade pesquisada, que também foi descrita por Quadros e Schmiedt (2006), foi à confecção de brinquedos em sala de aula, posteriormente utilizada de forma lúdica na narração de uma história e também na solicitação da elaboração de um texto que pode ser uma conversa, história em quadrinhos ou uma entrevista com adultos perguntando sobre como seriam os brinquedos de antigamente.

Uma terceira, sinalizada por Silva (2016), constitui, na verdade, mais de uma atividade, ao discorrer sobre a dramatização de histórias e narração em LS, com base em brinquedos disponibilizados pelo professor. A autora sugere que, por meio de brinquedos, pode-se:

- Sinalizar e descrever características de brinquedos e objetos em jogos de adivinhação é uma experiência interessante para estimular as expressões faciais e corporais, além da estruturação das primeiras narrativas em Libras;
- Os fantoches também são ótimos recursos didáticos para a compreensão das regras e a participação nas brincadeiras do faz de conta. O ponto que merece nossa atenção é a sua utilização que ocupa as mãos e isso dificulta a realização dos sinais, logo, seria oportuno utilizá-los com alunos de turma mais avançada, que, pela maior fluência em Libras, poderão sinalizar com uma das mãos e com a outra segurar o fantoche.



Silva (2016, p. 54) ainda acrescenta que além dos brinquedos convencionais, podemos criar “novos brinquedos, utilizando materiais diversos como papéis coloridos, retalhos, caixas de garrafas pet, embalagens etc.” Estas propostas para se trabalhar Libras com ouvintes são fundamentais para a perspectiva inclusiva e a autora salienta que os jogos e brincadeiras não devem ser vistos apenas como lazer, mas também como um elemento enriquecedor para se promover o aprendizado. Ainda nessa linha argumentativa, ela pontua que o aluno que brinca está se desenvolvendo num procedimento de edificação e reconstrução de si mesmo.

Uma quarta atividade foi a gamificação, apesar de não ter sido sugerida para se trabalhar em aulas de uma segunda língua, pressupomos que jogos digitais não podem ser distanciados das aulas de Libras, sobretudo, nesse contexto de novas tecnologias, visto que podem favorecer a aprendizagem significativa, como disse Caillois (2017). Seguindo esta mesma linha de pensamento, Gomes, Souza e Silva (2022) falam sobre projetos em grupo, em que aprendizes buscam resolver situações-problemas que façam parte da vida real, motivando-os a participarem ativamente do processo, ganhando recompensas à medida que for evoluindo no aprendizado.

A quinta atividade lúdica também pode ser observada por meio dos jogos digitais. Elas foram descritas por Quadros e Schmiedt (2006), com o objetivo de trabalhar leitura e vocabulário a partir de textos desenvolvidos anteriormente. As atividades foram jogo de memória e palavras cruzadas utilizadas de forma lúdica e contextualizadas por meio de sinais da Libras e palavras escritas em língua portuguesa.

A última atividade descrita nesta pesquisa está associada a um jogo intitulado “O sonho de Juca” em texto e em Libras, contendo jogos sobre o tema de preservação do ambiente. Este jogo foi descrito por Hildebrand (2016), em um artigo com a finalidade de expor atividades digitais utilizadas para o ensino de língua portuguesa para surdos, mas que pode ser adaptada para ouvintes que estudam Libras.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os resultados da pesquisa confirmaram a ludicidade, como estratégia motivadora para o estudante ouvinte da Libras, é muito valiosa, por isso ratificamos a importância de uma boa formação docente a fim preparar o

professor a ministrar aulas dinamizadoras e Paulo Freire (1991, p. 80) enfatiza isso ao destacar em sua obra “A educação na cidade”, argumentando que todo educador precisa de uma “[...] prática político-pedagógica séria e competente.”

Esta conjuntura educacional também nos faz perceber a essencialidade do aluno protagonizar as tarefas solicitadas pelo professor, corroborando as palavras de Paulo Freire (2011) ao enfatizar que o homem deve ser o sujeito de sua própria educação e não o objeto dela. Dessa forma, o ensino da Libras para ouvintes deve ser pautado em estratégias lúdicas que dinamizem as aulas, estimulando a busca de conhecimento e contemplando a proficiência e como bem disse Vygotsky (1987, p. 134) “O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro”.

Em síntese, ao brincar o aprendiz aprende a agir em uma esfera cognitiva, ou seja, é uma atividade humana criadora, em que a imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação, bem como novas formas de construir relações sociais com outras pessoas, crianças e adultos (Vygotsky, 1998). Entretanto, um dos maiores desafios é fazer com que a escola possa proporcionar um ensino de Libras de qualidade, investindo em práticas ativas que considerem as especificidades do grupo envolvido.

Portanto, embora saibamos que haja muitos desafios no cenário educacional inclusivo, apoiamos a proposta de abrir mais discussões e pesquisas focadas nos ouvintes como sujeitos de aprendizagem de Libras, para que a inclusão seja efetivada e a comunicação entre surdos e ouvintes seja consolidada. Aliás, Aguiar e Araújo (2020) reiteram este pensamento quando frisaram que a interação entre alunos surdos e ouvintes se torna mais forte para fins de aprendizagem quando ambos participam socialmente de atividades lúdicas que não descaracterizam a Libras e usam o bilinguismo através de brincadeiras e propostas interacionais. Além disso, acreditamos que práticas pedagógicas que contemplam a ludicidade podem favorecer as particularidades de alunos ouvintes e são fulcrais para um ensino de Libras de qualidade.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Elizonete Pereira Gomes; ARAÚJO, Aline Cássia Silva. **O Ensino da Libras na Educação Infantil**: Uma Proposta Lúdica para Crianças Surdas e Ouvintes. *Id on Line Rev. Mult. Psic.*, Dezembro/2020, vol. 14, n.53, p.221-230. ISSN: 1981-1179. Disponível em: <<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2862>>. Acesso em: 04. junh. 2024.

ALFONSECA, Márcia Rocha; COELHO, Márcio Wendel Santana. **A ludicidade**: ‘ressignificando as práticas de ensino e aprendizagem do docente em sala de aula nas habilidades linguísticas em língua inglesa’. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 3, n. 05, p. 315–337, 2022. DOI: 10.51249/gei.v3i05.975. Disponível em: <<https://www.periodicojs.com.br/index.php/gei/article/view/975>>. Acesso em: 6. jun. 2024.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Língua Portuguesa e Ludicidade**: Ensinar brincando não é brincar de ensinar. 2007. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa) - Pontifícia Universidade Católica De São Paulo – PUC/SP, São Paulo, 2007.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2017.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Revisão técnica da tradução de Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. (Coleção Clássicos do Jogo)

FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 2.ed. rev/aum. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2004.

GARDNER, Howard. **As estruturas da mente**: a teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GOMES, P. M. L.; SILVA, B. M. da; SOUZA, E. B. **Uma breve análise da gamificação na educação sob o prisma sócio-histórico de vygotsky**. CONEDU - Tecnologias e Educação... Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <<https://edito-rarealize.com.br/artigo/visualizar/91413>>. Acesso em: 03.maio. 2024.

HILDEBRAND, Hermes Renato. **Os jogos eletrônicos no processo de cognição de surdos**. Journal of Research in Special Educational Needs. Volume 16. Number s1, 2016. HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko M. *et al.* **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez Editora, 2017.

LIMA, Raquel Pereira de; MAIA, Alana Monteiro Ferreira; SILVA, José Affonso Tavares. **Estratégias lúdicas no ensino de libras para alunos surdos do ensino fundamental em uma perspectiva bilíngue**. Disponível em: <<https://eventos.set.edu.br/enfope/article/view/4684>> 2017. Acesso em: 03. Mai. 2024.

LOPES, M. C. **Ludicidade humana**: contributos para a busca dos sentidos do humano. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**, p. 22-60. In: Educação e Ludicidade, Ensaios 02; ludicidade o que é mesmo isso? Publicado pelo GEPEL, FAGED/UFBA, 2002. Disponível em: <[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas.pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf)> Acesso em: 18 mai. 2024.

PIAGET, J. **A evolução social e a pedagogia nova**. In: PARRAT, S.; TRYPHON, A.(Orgs.). Sobre a Pedagogia: Textos inéditos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

QUADROS, Ronice Müller de; SCHMIEDT, Magali L. P. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SILVA, Valquíria da Conceição. **A importância do lúdico para o ensino-aprendizagem de alunos surdos**. Revista Somma: Teresina, volume 2, n.2, p.47-57, jul./dez. 2016. Disponível em: <<http://ojs.ifpi.edu.br/revistas/index.php/somma/article/view/98>> Acesso em: 04. Jun. 2024.

VYGOTSYI, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.