

JOGOS NA AVALIAÇÃO DE PROFESSORES: UMA EXPERIÊNCIA DE CONSTRUÇÃO E DE DIVULGAÇÃO DE ASPECTOS SOBRE A LIBRAS E A SURDEZ ENTRE LICENCIANDOS¹

Adriana Moreira de Souza Corrêa; Erlane Aguiar Feitosa de Freitas;

Especialista em Educação Especial

Doutora em Ciências da Saúde

Universidade Federal de Campina Grande – adriana.korrea@gmail.com

Universidade Federal de Campina Grande – erlaneaffcz@gmail.com

RESUMO

As barreiras atitudinais constituem-se em um obstáculo a ser superado para a concretização das escolas inclusivas. Estas barreiras surgem, em geral, pela falta de informações sobre a pessoa com deficiência gerando mitos perpetuados socialmente. Por esta razão, faz-se necessária a ação dos cursos de licenciatura na abordagem do assunto com os futuros docentes e a contribuição destes para o esclarecimento dos colegas de profissão. Diante disso, surge o relato de uma experiência vivenciada na disciplina de Libras na qual foi proposta uma avaliação que favorecesse não só o aprendizado do aluno, mas se revertesse em uma forma de conscientização da comunidade acadêmica sobre as questões que envolvem a surdez, utilizando-se para isso, dos jogos. Como principais resultados, obtivemos o aprendizado dos discentes na confecção do material, a interação dos demais alunos nos diferentes jogos e a ampliação dos espaços e estratégias para a realização da avaliação dos futuros docentes.

Palavras-Chave: Barreiras atitudinais. Avaliação. Jogos.

O CARÁTER SOCIAL DA DISCIPLINA DE LIBRAS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Há pouco mais de uma década, a disciplina de Libras foi reconhecida, através de decreto nº 5.626/2005, como componente curricular obrigatório para os cursos de licenciatura. No entanto, a implementação da lei previu um período de dez anos após a implementação desta legislação para a adequação das instituições de formação de professores a nível médio e superior para constar com profissionais que ministrassem os conteúdos referentes a esta área de conhecimento. Com isso, observamos que os docentes graduados nos últimos anos têm o desafio de atuarem nas escolas como agentes de inclusão, à medida que tiveram acesso aos

¹ O trabalho surgiu de uma experiência de avaliação proposta na disciplina de Libras.

conhecimentos sobre as características do aluno surdo e às adaptações que favoreçam o aprendizado deste grupo.

Pacheco (2012, p.11-12) assevera que:

Os obstáculos que a uma escola encontra, quando aspira práticas de inclusão, são problemas de relação. As escolas carecem de espaços de convivência reflexiva, de procurar compreender que pessoas são aquelas com quem partilhamos os dias, quais são as suas necessidades (educativas e outras).

Esta perspectiva de conhecimento das particularidades do outro para a identificação de práticas que se adequem a todos os alunos incluindo os discentes com deficiência. No entanto, este processo não é responsabilidade apenas do professor, tendo em vista que o aluno é parte da comunidade escolar e com ela interage cotidianamente. Por isso, a conscientização sobre as características, direitos e necessidades da pessoa surda deve se estender a toda a comunidade escolar. Diante disso, surge o desafio de ensinar o conteúdo e estratégias de multiplicação deste conhecimento para um público com características diversas que envolvem professores, discentes (com ou sem deficiência), funcionários e os familiares dos demais alunos que desconhecem as formas de interação e aprendizado dos surdos.

Desta forma, faz-se necessário buscar, incessantemente, formas de discutir, no ambiente escolar, o perfil do aluno surdo, desmistificando conceitos errôneos que foram construídos socialmente e que interferem negativamente na inclusão deste público na escola regular. Estas discussões visam também minimizar as barreiras atitudinais e as barreiras de comunicação que, dentre os entraves à inclusão descritos no Estatuto da Pessoa com Deficiência – EPD, se constituem aqueles que dificultam significativamente a interação deste público não só na escola como em diferentes espaços sociais.

Na dinâmica de formar docentes para a promoção de espaços acessíveis para os surdos encontramos outro desafio que consiste na dificuldade em realizar atividades que favoreçam não só a compreensão do conteúdo teórico relacionado às especificidades da pessoa surda e de sua educação como também associar este conhecimento às estratégias de ensino destes conhecimentos na escola inclusiva.

Diante disso surgiu a necessidade de identificar estratégias de ensino que associassem a leitura, discussão e compreensão do conteúdo teórico ministrado na

disciplina de Libras à socialização deste conhecimento na comunidade acadêmica, transformando o espaço de avaliação do conhecimento. Assim, o aluno das licenciaturas passariam de um status de “aluno avaliado” à “multiplicador do conhecimento” atuando na divulgação deste conhecimento ao maior número de integrantes da universidade. Esta proposta surgiu em contraponto à prática de avaliação individualizada e ao processo avaliativo das disciplinas ofertadas pela universidade apenas no ambiente controlado da sala de aula, à medida que avalia não só o conhecimento adquirido nos livros, nas questões dissertativas ou de múltipla escolha, mas insere os futuros docentes em uma perspectiva de avaliação dialógica, imprevisível (tendo em vista que não será possível prever os questionamentos oriundos dos candidatos à participação destes momentos).

JOGOS E APRENDIZAGEM

Por muitos anos, o ensino foi definido apenas como o ato de ensinar, ou seja, o professor transmitia conteúdos e o aluno como um agente passivo, somente tentava de alguma forma absorver. No entanto, com o passar dos tempos, a educação foi passando por transformações, surgindo assim, vários modelos educativos. Nessa nova perspectiva, o professor passou a assumir um papel que ia além de transmissor de conhecimentos, mas também de mediador e condutor nesse processo de ensino/aprendizagem, fazendo com que o discente se sentisse estimulado a vencer desafios do aprendizado (LIMA et al., 2009).

Tendo como o foco desse trabalho o jogo, consideramos importante buscar sua definição, embora observarmos que os autores o definem de formas parecidas, vejamos:

O jogo é uma atividade voluntária realizada dentro de alguns limites de tempo e espaço, através de regras livremente consentidas, porém, obrigatórias, dotadas de um fim em si mesmo, guiadas por sentimentos de tensão e alegria e de uma consciência, de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1993, p. 16).

Uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Nele o jogador se entrega espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, silêncio, recolhimento, solidão ociosa por uma atividade mais fecunda. O jogo é essencialmente uma ocupação separada do resto da existência e é realizado em geral dentro de limites precisos de tempo e lugar (CAILLOIS, 1990, p. 26).

(83) 3322.3222

contato@fipedbrasil.com.br

www.fipedbrasil.com.br

Pensando no jogo como recurso pedagógico, Ribeiro, Ribeiro e Júnior (2013, p. 3) afirmam que o jogo pedagógico “tem papel fundamental no desenvolvimento do ser humano e pode ser utilizado como uma ferramenta eficiente no processo educativo”. No momento que passamos a utilizar os jogos como recurso educativo, os nossos alunos certamente irão assimilar e aprender inconscientemente, pois a descontração e a forma divertida abrandam a pressão, e os efeitos serão muito mais significativos (MELO, 2008).

Revisitando a literatura, o presente trabalho tem como objetivo discutir o processo avaliativo mediado pela construção e a aplicação de jogos relacionados à surdez e à Língua de Sinais, tendo como pano de fundo a temática “Festa Junina”. Trata-se de uma observação-participante, na qual a professora da disciplina media a tomada de decisões a respeito da elaboração do jogo e orienta as intervenções a serem realizadas durante a aplicação deste. (SILVA e AMARAL, 2011).

CONSTRUÇÃO DE JOGOS PARA ENSINO DE LIBRAS

No decorrer da disciplina, discutimos as pesquisas de GESSER (2009) e CHOI et. al.(2011), bem como a lei nº 10.436/2002 e o Decreto 5.626/2005. Estes textos entre outros conhecimentos oriundos das experiências dos alunos e de outras leituras, constituíram a base de dados para a seleção dos conteúdos a serem trabalhados nos materiais didáticos. Na sequência, foram escolhidos os jogos a serem realizados. Em um terceiro momento foram identificados os trechos ou sentenças que comporiam os conhecimentos mais relevantes sobre a pessoa surda e a Língua de Sinais a serem trabalhados por meio dos jogos.

Após a confecção dos jogos, fizemos um teste, em classe, para verificar a necessidade de ajustes das sentenças a fim de se tornarem mais compreensíveis pela pessoa que participa do jogo. Por fim, estes recursos lúdicos foram aplicados no pátio da universidade, sendo colocados em espaços de amplo trânsito de alunos. Os jogos confeccionados foram a trilha no chão, o ludo com sinais e a pescaria.

Jogo	Jogo confeccionado	Modo de jogar (resumo)	Conteúdo trabalhado
<p>Trilha no chão</p>		<p>Os participantes jogavam o dado e, a partir do número que ficasse na face de cima, seria o número de casas a serem avançadas. Algumas casas continham uma sentença na qual o participante deveria se pronunciar identificando tratar-se de mito ou verdade. O acerto favorece o avanço de casas e o erro, o retorno.</p>	<p>Mitos sobre o surdo e a surdez</p>
<p>Ludo com sinais</p>		<p>Cada participante segue uma trilha e, ao parar na casa que contém a imagem, o participante deverá realizar o sinal referente a figura. Há um glossário com a imagem, o sinal e a palavra para favorecer o aluno.</p>	<p>Sinais relacionados à festa junina</p>
<p>Pescaria</p>		<p>Cada participante sorteia um peixe que contém um número e corresponde à uma pergunta com o mesmo número do peixe que deverá ser respondida corretamente.</p>	<p>Mitos sobre a Libras</p>

A produção de jogos para discutir aspectos referentes à pessoa surda, a surdez e à Língua de Sinais. Estes recursos didáticos produzidos pelos alunos foram proveitosos não só para a compreensão e aprofundamento do conteúdo (tendo em vista que, a cada erro, eram apresentadas explicações para esclarecimento do participantes), favoreceu a seleção dos principais tópicos a serem abordados tendo em vista o número de erros mais frequentes entre os competidores, serviu para discutir estratégias de abordagem das questões relacionadas à surdez em uma perspectiva lúdica e assim, promover espaços de discussão das diferenças não só no nível superior, como também nas escolas brasileiras.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto nº 5.626/2005** de 22 de dezembro de 2005. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>. Acesso em: 11 set. 2016.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, SP: Perspectiva, 1993.

LIMA, Maria do Carmo Fernanda; SILVA, Vanessa Valéria Soares; SILVA, Maria Emília Lins. **Jogos educativos no âmbito educacional: um estudo sobre o uso de jogos no projeto MAIS da Rede Municipal do Recife**. Recife, 2009.

MELO, A. V. F. **Jogo pedagógico, Brasil e sua dinâmica territorial: educação lúdica em geografia**. Universidade Cruzeiro do Sul. 2008. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/77.pdf>>. Acesso em: 06 set. 2016.

PACHECO, J. **Solidão não rima com inclusão**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2012.

RIBEIRO, A. R.; RIBEIRO, B. A.; JÚNIOR, C. M. L. 2013. **Capacitação continuada: o jogo como recurso pedagógico importante no processo de ensino e aprendizagem**. In Atas do CIDEB, Congresso Internacional de Educação no Brasil. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/Ribeiro.pdf>. Acesso em: 07 set. 2016.

SILVA, T. C.; AMARAL, C. L. C. **Jogos e avaliação no processo ensino-aprendizagem: uma relação possível.** *REnCiMa*, Cruzeiro do Sul, v. 2, n. 1, p. 1-8, jan/jun 2011. Disponível em: < <http://revistapos.cruzeirosul.edu.br/>>. Acesso em: 20 set. 2016.