

## O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO METODOLÓGICO NA ALFABETIZAÇÃO DA CRIANÇA SURDA.

Ariane Santos Anunciação<sup>1</sup>, Isadora Paolla Tabosa do Nascimento<sup>1</sup>, Wilma Pastor de Andrade Sousa<sup>2</sup>

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), email: [suporte@df.ufpe.br](mailto:suporte@df.ufpe.br)

### Resumo

Nos últimos anos têm-se observado mudanças significativas no cenário da educação de pessoas surdas, entretanto ainda são poucos os recursos e pesquisas voltadas para essa área, sobretudo com foco nas séries iniciais do Ensino Fundamental, o que torna ainda mais desafiador o processo de alfabetização da criança surda. Este estudo tem como objetivo geral investigar quais as contribuições que o uso do jogo Sinalibrando Animais, poderá trazer para a alfabetização de crianças surdas. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativo, na qual o jogo tem como meta familiarizar a criança surda à datilologia<sup>3</sup> como recurso na escrita de palavras em Língua Portuguesa, reconhecer os sinais dos animais em Libras e associar a grafia das palavras na Língua Portuguesa. A pesquisa contou com seis encontros realizados em uma escola da rede pública estadual. Participaram deste trabalho quatro estudantes surdos que se encontram no processo de alfabetização. Os resultados obtidos durante o processo demonstram evolução da habilidade de leitura dos participantes, maior facilidade dos estudantes em associar o sinal em Libras, a imagem e a datilologia ao final das partidas do jogo, além de revelar a dimensão lúdica e o desenvolvimento de atitudes a partir do jogo Sinalibrando Animais.

**Palavras-Chave:** Alfabetização. Criança surda. Jogos.

### 1. Introdução

A educação constitui um direito de todos os cidadãos brasileiros e cabe aos sistemas de ensino viabilizar as condições de comunicação que garantam o acesso ao currículo e à informação. Nos últimos anos têm-se observado mudanças significativas no cenário da educação de pessoas surdas, bem como no ensino da Língua Portuguesa em geral.

A aprovação do Decreto Federal no 5.626, de 22 de dezembro de 2005, que estabeleceu, entre outros assuntos, o direito ao sujeito surdo de ser bilíngue, ao qual a Língua Brasileira de Sinais – Libras é a primeira língua e a Língua Portuguesa na modalidade escrita é a segunda, trouxe de volta a Língua de Sinais para a educação de pessoas surdas depois de quase cem anos de proibição.

A aquisição da Língua de Sinais é indispensável para a aprendizagem da Língua Portuguesa, sobretudo para a garantia da leitura e escrita pela criança surda. Segundo Quadros e Schmiedt (2006), são poucos os materiais específicos nessa área. Sousa e Lima (2014) ressaltam que a maioria dos trabalhos trata da alfabetização de crianças ouvintes, mas as

<sup>1</sup> Discentes do Curso de Especialização em Libras (UNIVERSO). E-mail: [arianeanunciacao@gmail.com](mailto:arianeanunciacao@gmail.com)/[isadora\\_tabosa@hotmail.com](mailto:isadora_tabosa@hotmail.com)

<sup>2</sup> Professora Adjunta do Departamento de Psicologia e Orientação Educacionais - Centro de Educação –(UFPE). E-mail: [wilmapastor@gmail.com](mailto:wilmapastor@gmail.com)

<sup>3</sup> Comunicação através de sinais feitos com os dedos.

crianças surdas não interagem nem constroem conhecimento da mesma forma que as ouvintes, elas percebem e compreendem o mundo por meio do plano visuogestual. Os sujeitos surdos precisam ser compreendidos como indivíduos visuais e isto está diretamente ligado à Língua de Sinais e a sua cultura, já que se trata de uma língua que é espaço-visual.

Compreendemos que não basta a criação de leis que indiquem a inclusão se os recursos continuarem escassos. Deve-se buscar a implementação no investimento da acessibilidade das escolas, na produção de materiais adequados e na contratação de profissionais especializados, como os tradutores e intérpretes de Libras para promover a acessibilidade comunicacional do estudante surdo no contexto educacional.

É importante introduzir na rotina das crianças atividades diversificadas, como brincadeiras e jogos. Possibilitando as mesmas, o despertar de diversas capacidades. O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem (LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005).

Durante a disciplina de Fundamentos da Língua Brasileira de Sinais – Libras, tivemos a oportunidade de nos aproximar das discussões em torno do universo surdo e conhecer as possibilidades de trabalho nessa perspectiva. Foi despertado o interesse de trabalhar a alfabetização das crianças surdas de uma forma diferenciada da tradicionalmente, com isso, surgiu à ideia de se trabalhar os conteúdos por meio de jogos, uma vez que, o ensino através do lúdico cria um ambiente atraente, servindo de estímulo para o desenvolvimento integral da criança e agindo como facilitador.

Para tanto, criamos o jogo “Sinalibrando Animais”, que tem como objetivo geral familiarizar a criança surda à datilografia das palavras na Língua Portuguesa, os sinais dos animais e a grafia das palavras na Língua Portuguesa, buscando a alfabetização dos estudantes surdos.

Gesser (2009) ressalta que as experiências de ensino da Língua Portuguesa escrita remetem-se na escolarização de estudantes surdos a experiências de negatização, de imposição de uma língua oral e negação da sua própria língua, a de sinais. Esperamos que ao trabalhar com o jogo a escrita em Língua Portuguesa possa ser abordada de forma prazerosa, uma vez que o estudante surdo não irá ver negação de sua língua, mas sim uma interação entre as duas, havendo o respeito à cultura e identidade construídas através da Língua de Sinais.

Com isso, é preciso que a escola e o professor reconheçam as diferenças linguísticas, não só entre os estudantes surdos, mas também nos estudantes ouvintes, em uma perspectiva

de interação entre os mesmos que pode ocorrer por meio do jogo, no qual ambos terão contato tanto com a Língua de Sinais quanto com a Língua Portuguesa.

Diante do exposto, surgiram algumas questões norteadoras desta pesquisa, são elas: Quais contribuições podem ser constatadas com o uso do jogo Sinalibrando Animais? Qual a viabilidade do uso do Jogo Sinalibrando Animais como recurso didático metodológico?

Com base nesses questionamentos, este estudo tem como objetivo geral investigar quais as contribuições do jogo Sinalibrando Animais como recurso didático metodológico na alfabetização de crianças surdas. Além de: familiarizar a criança surda à datilologia como recurso na escrita de palavras em Língua Portuguesa; reconhecer os sinais dos animais em Libras e associar a grafia das palavras na Língua Portuguesa.

Acreditamos que este estudo possa contribuir para a área da educação da pessoa surda, uma vez que são poucos os trabalhos e recursos voltados para a alfabetização deste público, além de assegurar que o direito a educação seja oferecido para todos sem discriminação e limitações e demonstrar alternativas didáticas simples e coerentes para a realidade linguística do indivíduo surdo.

## **2. Metodologia**

Os procedimentos metodológicos da pesquisa, a qual foi realizada em uma abordagem qualitativa (LÜDKE; ANDRÉ, 1986) referente à análise de dados e interpretação dos resultados, tiveram como base a vivência de momentos práticos entre estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental e o jogo “Sinalibrando Animais”, idealizado e produzido pelas pesquisadoras, visto que são escassos os jogos voltados para a alfabetização de estudantes surdos. Trata-se de uma adequação do jogo “Trinca”, composto por um baralho que contém 36 cartas.

O “Sinalibrando Animais” tem como maior finalidade a familiarização da criança surda com a datilologia das palavras por meio do Alfabeto manual, os sinais dos animais em Libras e a grafia das palavras na Língua Portuguesa. De forma a garantir o processo de alfabetização dos estudantes surdos na Língua Portuguesa, tendo a Libras e o alfabeto manual como facilitadores, buscando apresentar os conteúdos de forma lúdica, facilitando a compreensão e o domínio do assunto dentro de uma perspectiva de integração de todos os estudantes durante as partidas.

O jogo possui oito regras, o que o caracteriza como jogo de regra, e todas as palavras são de categoria semântica animal sendo elas: porco, elefante, jacaré, macaco, peixe, leão, girafa, coelho, coruja, galinha, tartaruga e canguru.

Trata-se de um jogo de baralho composto por 36 cartas, sendo possível formar 12 trincas animais. Podem jogar de 2 a 4 participantes e o objetivo de cada jogador é formar uma trinca, ou seja, um conjunto formado por três cartas que equivalem em imagem, sinal e datilologia/escrita. Segue exemplo abaixo:

**Figura 1 - Trinca de “Peixe”**



Fonte: Elaborada pelas autoras

A coleta de dados foi realizada em uma sala bilíngue do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede municipal de ensino do Recife. Participaram da pesquisa quatro indivíduos em processo de alfabetização (“A”, “B”, “C” e “D”), indicados pela docente responsável da turma devido ao maior número de presença em aulas. A realização da pesquisa aconteceu em um período de dois meses. Cada um dos encontros e partidas do jogo foram filmados, transcritos e analisados.

Nos dois primeiros encontros foi proposta a possibilidade de formar apenas 8 trincas usando 24 cartas, nos próximos a possibilidade de formar 10 trincas (30 cartas) e, por fim, usamos o jogo completo com as 12 trincas.

A apresentação do jogo foi feita de forma a buscar o envolvimento dos estudantes surdos dentro do processo de alfabetização, compreendendo suas dificuldades e necessidades, uma vez que cada estudante apresenta um nível de entendimento e compreensão acerca do conhecimento transmitido.

As finalidades do jogo são de que o estudante surdo compreenda a datilologia das palavras na Língua de Sinais, reconheça os sinais dos animais e a estruturação da grafia das palavras. Antes do início da apresentação do jogo, fizemos um levantamento sobre os

conhecimentos prévios dos estudantes acerca da Língua de Sinais, quais sinais conheciam referente ao vocabulário sobre animais, a datilologia, e em seguida apresentamos o jogo.

Apresentamos um vídeo produzido pelas pesquisadoras que tinha como conteúdo as regras do jogo Sinalibrando Animais em Libras, para que fossem esclarecidas as dúvidas e os estudantes compreendessem o que estava sendo proposto. Em seguida, fizemos a demonstração de como o jogo deve ser realizado, mostrando como a trinca deve ser formada, no caso, um conjunto formado por imagem, sinal em Libras, datilologia e escrita na Língua Portuguesa, permitindo assim que a partida entre os jogadores começasse.

Optamos por mostrar todas as cartelas que seriam utilizadas nas quatro primeiras aplicações do jogo. Após o momento inicial, começamos a partida. Como os jogadores não se apropriaram das regras do jogo, as quatro primeiras partidas foram mediadas pelas pesquisadoras, apenas para que o jogo ocorresse de forma plena. Nas duas últimas coletas os estudantes já haviam se apropriado das regras do jogo, então deixamos que eles jogassem sozinhos. As partidas duraram em média de 3 a 8 minutos.

### **3. Análises e discussão de dados**

Para estruturar melhor a análise dos resultados obtidos durante as partidas, foram criados três blocos. Cada um dos blocos foi analisado e devidamente justificado, utilizando as transcrições feitas das partidas e também por meio das observações das pesquisadoras.

#### *3.1 A dimensão lúdica, interação e o desenvolvimento de atitudes no Sinalibrando Animais;*

O jogo é uma forma de conduzir dois ou mais sujeitos em uma relação interpessoal, não no sentido de competição, mas de brincadeira. Segundo Brandão et al. (2009), ele é um meio de expressão e de trocas das vivências culturais da humanidade e instrumento de inserção no mundo, além de ser uma atividade lúdica em que os sujeitos se unem em um mundo imaginário que é conduzido por regras próprias, resultantes do seu contexto social.

A dimensão lúdica proporcionada pelo Sinalibrando Animais se viu bastante presente durante as partidas da pesquisa. Na partida do dia 27/10/2015, o aspecto lúdico do jogo é ressaltado pelos sujeitos “A” e “C”, que compõem uma das duplas competidoras. Ainda nas partidas em duplas, surgem outros momentos em que os participantes demonstram interesse nas partidas de Sinalibrando Animais e que se assemelha à situação vivenciada no final de outras coletas, quando os participantes espontaneamente dispuseram-se a ultrapassar o tempo

destinado à experimentação para que pudessem jogar um pouco mais. Conforme salienta Fronberg (1987) o jogo favorece o estabelecimento de relações e processos de significações, incorpora interesses da criança, está sujeito a regras e tem alto grau de espontaneidade.

O Sinalibrando Animais, além de propiciar uma ampliação na dimensão lúdica em atividades de ensino e aprendizagem e aproximação da Língua Portuguesa e da Libras, permitiu o desenvolvimento de muitas atitudes importantes aos sujeitos. Percebeu-se, por exemplo, que em todos os momentos em que os sujeitos eram postos a jogar o Sinalibrando Animais, havia regras do jogo que deveriam ser respeitadas e seguidas por todos. Esse fator, muitas vezes pouco enfatizado no trabalho com jogos no ensino, representa uma atitude fundamental para o desenvolvimento do indivíduo conforme ressalta Kishimoto (2003).

Uma atitude interessante percebida durante vários momentos em que os estudantes jogavam o Sinalibrando Animais se trata da interação entre os sujeitos. Nessas interações, percebiam-se muitas atitudes importantes sendo exploradas pelos sujeitos. Segue um trecho da transcrição:

O jogador “C” forma a trinca e vence. Ele coloca a trinca na mesa para que os outros jogadores vejam que ele venceu. O jogador “B” fica balançando o braço do jogador “C” e os dois sorriem. O jogador “C” sorri e comemora batendo e dando murrinhos nas mãos com o jogador “A”. Todos os jogadores sorriem e comemoram. (Transcrição Sexto Episódio terceira partida, dia 27/10/2015).

Essa interação entre adversários ajuda a mobilizar importantes atitudes de convivência para o desenvolvimento social do indivíduo, percebendo o jogo como atividade lúdica de situação de engajamento social para os sujeitos (LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005).

Vale ressaltar que o ato de corrigir e apresentar as regras do jogo ao adversário traz a mobilização de muitos conhecimentos inerentes à comunicação dessas informações, e que ultrapassam o simples conhecimento das regras do jogo, como a habilidade de organização mental de tais informações, levando em consideração as dificuldades do sujeito que virá a receber as informações.

### *3.2 Situações didáticas e conhecimentos mobilizados pelos estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental por meio de situações envolvendo o Sinalibrando Animais;*

O jogo Sinalibrando Animais foi produzido visando prioritariamente o trabalho com os anos iniciais do Ensino Fundamental. Dessa forma, algumas das finalidades educacionais do jogo contemplavam conhecimentos mais elementares, como “familiarizar a criança surda à

datilologia” e “reconhecer os sinais”. Dentre os conhecimentos explorados pelos sujeitos da pesquisa, analisamos a apropriação do jogo em relação à evolução do nível de leitura e capacidade, por parte dos estudantes, de fazer a correspondência entre palavras, sinais e imagens.

Durante as quatro primeiras aplicações do jogo foi perceptível a dificuldade da maioria dos jogadores na leitura das palavras, portanto optamos por mostrar todas as cartas que seriam utilizadas nas quatro primeiras aplicações do jogo. Na apresentação das cartas começamos mostrando as figuras e os estudantes iam fazendo o sinal que correspondiam às mesmas, eles sabiam todos os sinais dos animais. Depois, mostramos a figura junto com a palavra para que eles fossem lendo e fazendo o alfabeto manual e íamos colocando as figuras na mesa e mostramos a carta com a palavra e eles liam e apontavam a qual carta correspondia. A partir da quinta coleta, percebemos o maior cuidado dos participantes na leitura das cartas, demonstrando que se apropriaram da leitura das palavras propostas. Segue a transcrição de ilustra essa evolução:

O jogador “D” pega a carta-palavra de Elefante e ele faz o sinal de igual para uma das pesquisadoras, querendo saber se corresponde com a carta-imagem de Jacaré que ele tem. A pesquisadora faz a leitura da palavra junto com ele e ele percebe a não correspondência entre as cartas (Transcrição Terceiro Episódio segunda partida, dia 22/09/2015).

O jogador “D” pega a carta-palavra de Porco, lê o que tem escrito na carta e percebe a não correspondência com as cartas que tem em mãos (carta-sinal de Tartaruga, carta-imagem de Tartaruga e carta-sinal de Galinha). E descarta a carta-palavra de Porco (Transcrição Sexto Episódio primeira partida, dia 27/10/2015).

Desde a primeira aplicação do jogo, o participante “A” conseguiu ler todas as cartas sem precisar da mediação das pesquisadoras e ainda ajudou os colegas algumas vezes nas leituras. O que nos chamou bastante atenção foi a facilidade e familiaridade do jogador “A” em reproduzir a datilologia e o sinal das palavras em Libras, diferentemente dos outros jogadores que só conseguiram ler de forma plena nas últimas aplicações do jogo. Por ser um sujeito surdo filho de pais surdos com aquisição da Libras, o jogador “A” tem o contato com a Libras desde muito cedo e isso facilitou o seu processo de alfabetização e implicou nas suas habilidades durante o jogo. Corroborando com Quadros; Schmiedt (2006) que diz que o acesso a Língua de Sinais desde cedo pelas crianças tem um papel fundamental no seu processo de ensino-aprendizagem, possibilitando sua entrada no mundo das linguagens e suas nuances.

Os jogadores “B, “C” e “D” são sujeitos surdos filhos de pais ouvintes e tiveram a escola como primeiro local de contato com a Libras e às vezes o único. Esses jogadores possuem outras dificuldades, além da auditiva. Suas dificuldades no início das aplicações possivelmente estão ligadas a aquisição tardia da Libras, que acaba dificultando sua aprendizagem na Língua de Sinais e no português escrito. Reafirmando a importância de repensar as práticas pedagógicas de forma significativas (QUADROS, 1997).

É importante atentarmos, como demonstra Honora (2014), em considerar que os estudantes com surdez diversas vezes chegam à escola órfãos de uma língua, às vezes com a idade tardia, devido a ter pais ouvintes que não conhecem a Língua de Sinais. Esse fator difere de estudantes sem deficiência que aprendem a língua materna na sua família e chegam à escola com a aquisição que possibilita a sua comunicação. Esse pode ser um dos fatores que explicam o atraso na aquisição da língua escrita pelas crianças surdas.

Ao final das partidas podemos perceber o avanço de todos os jogadores durante todo o processo de aplicação do jogo, principalmente dos jogadores que não conseguiam ler. E de acordo com Quadros (1997), podemos categorizar os níveis de leituras desses jogadores: os jogadores nas primeiras aplicações estavam no nível Concreto – sinal: ler o sinal que refere a coisas concretas, diretamente relacionadas com a criança e nas duas últimas aplicações pode-se perceber o avanço para o nível Desenho – sinal: ler o sinal com o desenho que pode representar o objeto em sim ou na forma da ação representada por meio do sinal.

### *3.3 A evolução das estratégias dos estudantes de 1º ano do Ensino Fundamental nas partidas de Sinalibrando Animais;*

Durante as aplicações do jogo, puderam ser percebidos alguns elementos que forneciam informações sobre as estratégias dos estudantes enquanto exploravam o jogo Sinalibrando Animais, e sobre a evolução destas estratégias – por vezes caracterizadas por jogadas quase que aleatórias e em outros momentos escolhas já bem mais elaboradas.

Nas primeiras partidas, quando os estudantes são apresentados ao Sinalibrando Animais, percebe-se que suas primeiras jogadas estão muito ligadas à exploração do jogo, em que o objetivo principal é o de colocar em prática todas as instruções que acabaram de receber. Este momento é percebido por todos os sujeitos. Segue um trecho da transcrição em que se pode perceber este fato:

O jogador “D” pega a carta-palavra de Leão e percebe a correspondência com a carta-imagem de Leão que tem em mãos. Ele mostra aos seus colegas que as

cartas correspondem e também mostra que tem outra correspondência em mãos (carta-palavra de Jacaré e carta-imagem de Jacaré). O jogador “B” mostra que o jogador “C” tem a carta-sinal de Jacaré em mãos, que é a carta que o jogador “D” precisa para formar a trinca e vencer o jogo. O jogador “C” diz para o jogador “D” descartar a carta-imagem de Leão e o jogador “D” descarta a carta que o colega sugeriu, depois que percebe que o jogador “C” tem a carta que ele precisa para vencer o jogo. (Transcrição Terceiro Episódio primeira partida, dia 22/09/2015).

Como previsto, no primeiro momento com o jogo houve um predomínio de situações de ação. Este momento de exploração mais livre do jogo foi percebido por todos os sujeitos e estavam muito ligados em conhecer o esclarecimento das regras do jogo. A seguir serão apresentados trechos da transcrição das partidas nos quais isto pode ser percebido.

O jogador “C” descarta a carta-imagem de Canguru, que é a carta que o jogador “A” precisa para formar a sua trinca. O jogador “D” descarta a carta-imagem de Peixe. O jogador “A” pega a carta-imagem de Canguru que está no lixo, mas sua jogada está incorreta. (Transcrição Primeiro Episódio segunda partida, dia 27/10/2015).

As transcrições demonstram que o jogador “A” ignora as regras do jogo para formar a sua trinca. De fato, partindo das jogadas realizadas por “A”, pode ser percebido que sua jogada foi feita de maneira muito mais livre, em que o foco principal era a exploração do jogo (suas cartas e possibilidades). Isso acarretou em jogadas sem estratégias, que se tornavam jogadas muito rápidas e as partidas duraram no máximo três minutos. Diferente das últimas aplicações, as quais, partindo da compreensão das regras, as jogadas eram mais analisadas e as partidas demoraram cerca de dez minutos.

Nas primeiras partidas optamos por mediá-las, pois os jogadores ainda não haviam se apropriado de maneira plena das regras do jogo. Apesar de esse momento inicial se mostrar presente em todos os sujeitos da pesquisa, percebe-se que esta fase de apropriação das regras e de jogadas iniciais do jogo evolui de maneira rápida, pois ao mesmo tempo em que realizam as jogadas, os participantes estão começando a pôr em prática todas as regras do jogo que receberam há pouco. Isto pode ser percebido, por exemplo, na partida entre os jogadores:

O jogador “B” pega a carta-imagem de Tartaruga, percebe a não correspondência com suas cartas (carta-palavra de Macaco, carta-palavra de Coruja e carta-sinal de Jacaré) e mesmo assim fica com a carta, descartando a carta-palavra de Macaco. O jogador “A” mostra ao jogador “B” que ele fez a jogada errada, que o jogador “B” poderia ter pego a carta-imagem de Macaco que ele acabou de jogar no lixo e ter feito a correspondência com a carta-palavra de Macaco que tinha em mãos.” (Transcrição Sexto Episódio segunda partida, dia 27/10/2015).

Brenelli (1996) e Macedo (2000) assinalam que os jogos são espaço de construção cognitiva, podendo promover tomada de consciência e outros mecanismos do pensamento. Os quais permitem aos sujeitos calcular riscos, inventar, descobrir, testar hipóteses, compreender, antecipar jogadas, julgar, tomar decisões, construir possibilidades de raciocínio e de ação, para que o indivíduo tenha sucesso em suas jogadas. E isso pode ser percebido em jogadas das últimas aplicações, quando os jogadores começaram a procurar soluções estratégicas necessárias para vencer as partidas. Segue um trecho da transcrição em que se pode perceber este fato:

O jogador “A” pega a carta-palavra de Macaco e percebe a correspondência com a carta-imagem de Macaco que tem em mãos. Ele possui a correspondência de carta-imagem de Jacaré e carta-sinal de Jacaré. Mas ele resolve descartar a carta-palavra de Macaco, pois a carta-sinal de Macaco já tinha sido descartada. (Transcrição Sexto Episódio primeira partida, dia 27/10/2015).

A opção do Jogador “A” em trocar as cartas, uma vez que a carta que possibilitaria a formação da trinca foi descartada pelo adversário, demonstra atenção e criação de hipóteses possíveis para vitória. A jogada transcrita demonstra que, em conjunto com a aprendizagem das palavras e regras, foi feita a reflexão sobre qual melhor decisão tomar durante a partida, criando assim elementos para alcançar o objetivo do jogo.

O caráter progressivo das estratégias utilizadas pelos jogadores no decorrer das aplicações é evidente e isso leva a perceber que os sujeitos tomaram o jogo como objeto de seu conhecimento.

#### **4. Considerações Finais**

Esta pesquisa investigou a contribuição do jogo Sinalibrando Animais para crianças surdas do 1º ano do Ensino Fundamental. Adotamos na pesquisa a perspectiva de buscar um equilíbrio entre a dimensão lúdica do jogo, que deve ser preservada, e o aspecto didático, ou seja, a intenção de provocar a aprendizagem de conhecimentos e de fomentar o desenvolvimento de atitudes.

Buscamos trazer meios que facilitem o processo de aprendizagem dos estudantes surdos, garantindo uma inclusão educacional de fato, respeitando a Libras como primeira língua, e seu acesso à Língua Portuguesa, na sua forma escrita, adotando assim uma abordagem bilíngue. Visando a concepção de uma escola onde se garanta o acesso, a permanência e qualidade do ensino para todos.

Compreendemos, através desse estudo, que o sujeito surdo tem sua especificidade no processo de alfabetização, e a presença e contato com a Língua de Sinais o mais breve possível é crucial para os processos de ensino e aprendizagem. Outro ponto é que, como os sujeitos surdos têm uma maior captação de estímulos visuais, é importante oferecer materiais ricos nessa área e pensar em estratégias pedagógicas que sejam direcionadas com a motivação de explorar este campo visual.

Por meio deste trabalho conseguimos mostrar a grande potencialidade que o Sinalibrando Animais possui como instrumento para a aprendizagem, bem como para a mobilização de atitudes que são fundamentais para o desenvolvimento do indivíduo. De modo geral todos os objetivos do jogo foram alcançados de forma plena.

Em resposta ao nosso questionamento inicial, em que procuramos entender como o Sinalibrando Animais pode facilitar na alfabetização da criança surda, percebemos que os recursos visuais, como figuras de animais e os sinais correspondentes em Libras, por exemplo, precisam estar presentes nos jogos para contribuir como facilitador. Através do jogo foi proporcionado aos participantes o contato de maneira acessível com a Língua de Sinais e a Língua Portuguesa na modalidade escrita, promovendo assim a apropriação da Língua de Sinais e gerando reflexões, associações e formulações de hipóteses da construção da Língua Portuguesa. O jogo, portanto, é um instrumento facilitador na aprendizagem da Língua Portuguesa escrita para sujeitos surdos uma vez que demonstra que ela não pode ser representada de qualquer maneira. A reflexão sobre a lógica da escrita permite que o sujeito surdo solidifique conhecimentos já existentes e obtenha novos conhecimentos, podendo se apropriar da escrita e da gramática.

Acredita-se que a pesquisa tenha contribuído para discutir a necessidade de pensar a alfabetização do sujeito surdo, a importância da Libras estar presente como elemento principal neste processo, o uso de materiais variados e específicos para crianças surdas e a proposta de estimular a leitura para alcançar diferentes objetivos sejam acadêmicos, para lazer, instrução e etc.

Desejamos que o resultado deste estudo venha proporcionar a educadores e pesquisadores da área de alfabetização uma alternativa de ferramenta pedagógica eficaz e que atenda às necessidades do sujeito surdo. Propomos que outras pesquisas sejam realizadas nesta temática, com tipos variados de jogos, enriquecendo e buscando mais elementos que contribuam com alternativas significativas para um ensino bilíngue a pessoas surdas.

## 5. Referências

- ALBUQUERQUE, E. B. C. Alfabetização e letramento: O que são? Como se relacionam? Como “alfabetizar letrando”? In: ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. Alfabetização de jovens e adultos em uma perspectiva do letramento. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm)
- BRENELLI, R.P. 1996. O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas aritmética. (3ª ed). Campinas, SP: Papyrus.
- FRONBERG, D. Pronin-play in the early childhood curriculum. A review of current research. Seefeldt, cord (Ed). USA TeachersCollege Press, 1987.
- GESSER, A. LIBRAS?: Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.
- HONORA, M. Inclusão educacional de estudantes com surdez: concepção e alfabetização. São Paulo: Cortez, 2014.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- LEAL, T. (ORG.) Manual didático: Jogos na alfabetização. Recife: CEEL, 2009.
- LUDKE, M. e ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.
- MACEDO L. de. Aprender com jogos e situações problemas. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- QUADROS, R. M. de.; SCHMIEDT, M. Ideias para ensinar português para estudantes surdos. Brasília: MEC, SEESP, 2006.
- QUADROS, R. M. de. Educação de Surdos: a aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- SOUSA, W. P. de A.; LIMA, A. B. O uso de jogos como facilitador na alfabetização de crianças surdas; Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em Pedagogia) - Universidade Federal de Pernambuco, 2014.