

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS LÚDICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS SURDAS.

José Candido Freitas Santos¹

RESUMO

Compreender o processo de alfabetização de alunos com surdez se faz cada vez mais necessário em um país onde temos cada vez mais alunos surdos nas escolas. A compreensão desse processo, proporciona ao educador uma maior variedade de metodologias e possibilidade de utilização de recursos lúdicos em suas aulas, uma vez que, o uso da ludicidade desempenha um papel crucial para a aprendizagem desse público. Sendo assim, nessa analogia, essa pesquisa surge a partir da necessidade de um educando em descobrir os impactos da utilização de um alfabeto lúdico no processo de alfabetização de uma criança com surdez. Dessa maneira, esse artigo buscar responder a seguinte problemática: Quais os benefícios da utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para o processo de alfabetização de alunos com surdez? Como toda pesquisa científica é norteada por objetivos, definimos os seguintes, de forma geral: analisar os benefícios da utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para o processo de alfabetização de alunos com surdez; especificamente iremos: : 1) Aplicar um teste diagnóstico para descobrir o conhecimento do aluno em relação aos sinais do alfabeto 2) utilizar o alfabeto lúdico na aprendizagem do referido aluno; 3) Analisar os impactos da utilização jogo no processo de aprendizagem do aluno. A partir desse estudo foi possível compreender na prática como ocorre o processo de alfabetização de uma criança com surdez, tendo como foco a aprendizagem dos sinais e escritas das letras que forma o alfabeto. A realização dessa pesquisa proporcionou grandes contribuições e conhecimentos acerca dos temas abordados.

Palavras-chave: Alfabetização. Educação de surdos. Ludicidade. Recursos pedagógicos.

1. INTRODUÇÃO

A relação entre a ludicidade e o ensino está sendo cada vez mais alvo de pesquisas e estudos acadêmicos. Investigar tal relação tem sido de fato importantíssimo para o avançar da educação no Brasil, sobretudo quando falamos dessa relação com o ensino de crianças que se encontram no processo de alfabetização, uma vez que, pode se dizer que a criança sem dúvidas é um ser que está sempre observando os objetos em sua volta, que se atenta as mais variadas formas e cores, sendo assim, é de extrema importância e necessidade que o educador conheça e domine à utilização de recursos lúdicos na sala de aula.

Se para uma criança ouvinte, os elementos visuais já são de grande ajuda no processo de alfabetização, para uma pessoa surda essa entre a alfabetização e os elementos visuais se tornam indispensáveis, pois, como sabemos, os surdos necessitam desse contato visual com o seu redor. Dessa forma, é muito importante que durante as aulas de alfabetização de alunos

¹ Graduado em Pedagogia / UFRPE, Pós Graduando em Gestão Escolar / FAVENI. candidofreitasls@gmail.com

surdos, sejam utilizadas as mais variadas formas de ludicidade, para que haja uma aprendizagem que realmente faça sentido para ele, ou seja, para que o processo de alfabetização não parta de materiais ou coisas totalmente abstratas e fora da sua realidade, mas sim, que esse processo esteja baseado em ações da sua realidade.

Investigar o envolvimento entre a utilização de recursos lúdicos e a educação de surdo, levando em consideração o processo educacional desse público é um trabalho importante, principalmente se levarmos em consideração o momento educacional no qual se encontramos atualmente, sem dúvidas, o número de alunos surdos nas escolas está crescendo cada vez mais. De acordo com dados do Inep, por meio do Censo Escolar (2020), o número de matrículas de alunos surdos no ano de 2020 chegou a 23.139 matrículas, ou seja, houve um crescimento considerável em relação aos censos passados. Porém, com esse aumento considerável no número de novos alunos surdos, houve conseqüentemente uma procura imediata de profissionais habilitados e capacitados para atuarem com esse público.

Esse fato, acabou transformando um cenário de “educação inclusiva” em um verdadeiro terror para os alunos surdos, uma vez que, na maioria dos casos, esses alunos são apenas “incluídos” em salas de aulas regulares, com alunos ouvintes, e o aluno surdo que era para ser incluído no sistema educacional acaba de certo modo “excluído” dele. Mas por que isso acontece? Acredita-se que, isso ocorra justamente pelo fato de inserir um aluno surdo em uma sala regular, sem que haja nessa sala um profissional capacitado para dar suporte ao professor, pois, o professor já cuida do processo de alfabetização de todos os alunos daquela sala, inserir um aluno surdo em um contexto desse sem um especialista ou um “apoio” vai apenas complicar o processo educacional de ambas as partes – professor/aluno surdo – o mais indicado, nesse caso, seria a inserção o aluno surdo na sala regular, mas com ele, um interprete ou ao menos um apoio especializado para dar um suporte maior em seu processo de aprendizagem.

O ato de brincar, traz consigo significados variados, conforme apresenta Dallabona e Mendes (2004), o brincar divergi entre as esferas filosóficas, sociológicas, psicológicas e pedagógicas, vejamos:

Filosófico: “O brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junto à ação humana tanto quanto a razão”. Sociológico: “O brincar tem sido visto como a forma mais pura da inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do em que vive”. Psicológico: “O brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento”. Pedagógico: “O brincar tem-se revelado uma estratégia poderosa para a criança aprender”. (DALLABONA; MENDES, 2004, p.04)

Nessa perspectiva, observamos a brincadeira para além do simples ato de brincar, ou um brincar sem aproveitamento pedagógico, como mencionado na citação acima o brincar tem se tornado uma estratégia poderosa para que a criança aprenda melhor e de forma mais eficaz. Levando essa linha de pensamento para a educação de surdos, o brincar proporciona uma experiência prazerosa para o aluno, uma vez que o sistema de ensino pode ser de certa forma “rígido” ou simplesmente “sem graça”, a inserção de jogos e brincadeiras tende a torna esse processo mais significativo e atrativo para ele.

Para essa pesquisa, delimitamos como problemática a seguinte questão de pesquisa, que servirá como norte para o desenvolvimento desse trabalho, sendo assim define-se: Quais os benefícios da utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para o processo de alfabetização de alunos com surdez?

Para tal, foi estabelecido como objetivo geral, analisar os benefícios da utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para o processo de alfabetização de alunos com surdez. Na tentativa de alcançar tal objetivo, fora traçado os seguintes objetivos específicos: 1) Aplicar um teste diagnóstico para descobrir o conhecimento do aluno em relação aos sinais do alfabeto 2) utilizar o alfabeto lúdico na aprendizagem do referido aluno; 3) Analisar os impactos da utilização jogo no processo de aprendizagem do aluno.

Esse trabalho se divide em mais quatro seções: fundamentação teórica, na qual foi realizado uma revisão literária acerca dos temas abordados nessa pesquisa; Materiais e métodos, contendo o percurso metodológico contido nesse trabalho; resultados e discursões, exemplificando os achados desse estudo e pôr fim, a conclusão, mostrando as contribuições adquiridas pelo mesmo.

2. METODOLOGIA

Do ponto de vista da sua natureza, essa pesquisa caracteriza-se por ser uma pesquisa aplicada, pois, tem o objetivo de gerar um conhecimento que foi aplicado na prática, dirigido a solução de uma problemática específica (COLLIS; HUSSEY, 2005). Quanto a abordagem dessa problemática, esse estudo se enquadra nos dispostos para uma pesquisa de abordagem qualitativa, pois, nesse tipo de pesquisa, preza-se pela qualidade dos dados obtidos (COLLIS; HUSSEY, 2005).

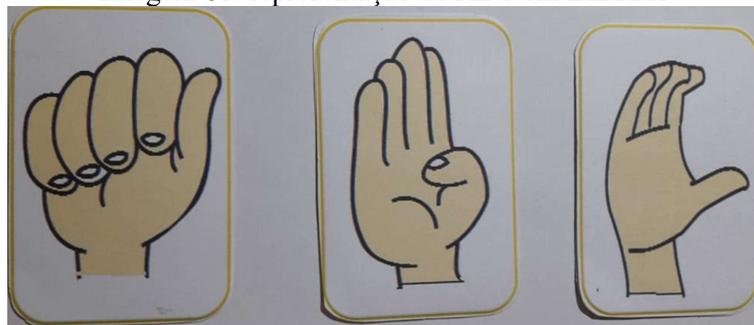
Do ponto de vista de seus procedimentos técnicos, podemos defini-la como uma pesquisa-ação, onde segundo Gil (1999) acontece quando o pesquisador tem contato direto com o objeto pesquisado, e também acontece quando o pesquisador se envolve no processo e a sua intenção é agir sobre a realidade pesquisada (DENCKER, 2000).

Quanto aos sujeitos, participaram da pesquisa um professor na qualidade de pesquisador e uma criança com surdez na qualidade de sujeito pesquisado. Em relação a coleta de dados, foram utilizadas coletas bibliográficas (SILVA, 2008), e observação participante, que ocorre através do “contado direto do investigador com o fenômeno observado” (CHIZZOTTI, 2001).

Como estabelecido nos objetivos dessa pesquisa, o foco era a construção de um material pedagógico para trabalhar o alfabeto em LIBRAS e em português com alunos surdos. Para que, dessa forma, como estabelecido, fosse aplicado em sala de aula e assim observado a relação entre o lúdico com o processo de aprendizagem dos alunos surdos.

Para a construção do jogo, foram utilizados os sinais do alfabeto manual na Língua Brasileira De Sinais e suas representações na língua portuguesa. Para confeccionar tal material, foi utilizado papel cartão de alta gramatura, cola e uma impressora para imprimir as cartas. Depois do material criado de forma digital, prezando pelas cores das cartas, pois é importante que o material seja bastante atrativo para ser aplicado com os alunos, foram feitas as impressões, logo após, as cartas foram recortadas e coladas de modo que em um dos lados tivesse o sinal em LIBRAS e no outro a representação em português. Vejamos:

Imagem 01: representação do ABC em LIBRAS



Fonte: arquivos do pesquisador

Imagem 02: representação do ABC em português



Fonte: arquivos do pesquisador

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O uso da ludicidade como ferramenta pedagógica tem sido cada vez mais necessário no contexto educacional no qual estamos vivenciando, ainda mais quando falamos em salas de aulas super lotadas, com diferentes níveis de aprendizagem e as mais variadas dotações e limitações, nesse sentido, a necessidade de chamar a atenção dos educandos aumenta consideravelmente, e para que isso ocorra, a forma mais simples e adequada é a utilização de recursos didáticos de forma lúdica.

Uma vez que o lúdico tende a deixar as aulas mais dinâmicas e divertidas, ele também contribui no fortalecimento do elo entre o educando e o educador, observemos nos estudos de Córdula (2013b),

Durante o processo de ensino pela ludicidade, temos o envolvimento tanto do professor como dos alunos, de forma mútua. Há uma interação intrínseca que normalmente não acontece pela pedagogia convencional, pois se quebram, no momento do brincar para a aprendizagem, todas as formalidades impostas pelo ensino escolar, e ambos – professor e alunos – passam a atuar conjuntamente na construção do processo de aprendizagem (2013b, p. 2).

Observamos que a prática do brincar, de certa forma deixa de lado as formalidades que a pedagogia convencional estabelece, e de certa forma age como um entrelaçamento de experiências que são trocados entre o professor e o aluno durante a informalidade de uma simples brincadeira.

A nossa Lei suprema, a Constituição Federal de 1988, por meio de seu Art. 205, garante que a educação é um direito de todos e um dever do Estado e da família, “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.” (1988), dessa forma, podemos entender que, todos os alunos, seja qual for sua faixa etária, independentemente de possuir ou

não qualquer limitação ou deficiência tem acesso à educação para seu “desenvolvimento e preparo para o exercício da cidadania”.

A Constituição Federal também garante que haja uma “igualdade de condições para o acesso e permanência na escola” (Art. 206, I), então, os alunos surdos, devem gozar dos mesmos direitos e acesso as mesmas coisas que os alunos ouvintes tem, seja na adaptação metodológica do ensino, seja na presença de um atendimento especializado para o mesmo, salas de aulas adaptadas e afins, a garantia desses quesitos mínimos tende a tornar sua permanência na escola possível.

O recurso didático, entretanto, age como uma ferramenta inclusiva para o aluno surdo, pois como afirma Souza (2007, p.111) recurso didático “é todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado, pelo professor, a seus alunos”, nesse sentido, essa ferramenta tem o papel de adaptar a metodologia utilizada pelo professor para que ela inclua também o aluno surdo que está inserido em sala de aula.

Nessa perspectiva, o uso do recurso didático adaptado deve “garantir o suprimento de materiais específicos para o desenvolvimento das habilidades e talentos, conforme as necessidades dos alunos”. (MEC/SEESP, 2006, p34).

Esse tipo de brincadeira é uma experiência coletiva viva da criança e, neste sentido, é um instrumento absolutamente insubstituível de educação de hábitos e habilidades sociais. Ao lançar a criança em novas situações, ao subordiná-la a novas condições, a brincadeira a leva a diversificar infinitamente a coordenação social dos movimentos e lhe ensina flexibilidade, elasticidade e habilidade criadora como nenhum outro campo da educação (VYGOTSKY, 2001, p.122).

Contudo, podemos observar que o real sentido da utilização de recursos adaptados para a educação de surdos e justamente o processo de inclusão do mesmo, porém, nada acontece se o professor não estiver disposto a realiza-lo, ou seja, nada adianta se profissional não estiver apto de conhecimentos, métodos e estratégias para que essa adaptação ocorra. (ALMEIDA, 2003).

De acordo com o estudo de QUADROS (1997), para o aluno surdo, a linguagem visual é indispensável durante o seu processo de aprendizagem da sua língua materna, pois, ele chama a atenção para o papel dos chamados *input*, *output* e o *feedback*. Vejamos o que são cada um deles: “O *input* é a linguagem oferecida para o estudante por falantes nativos (ou por outros estudantes); os aprendizes da L2 usam o *input* para formar hipóteses sobre a linguagem” (QUADROS, 1997, p.86). Nesse caso, podemos compreender que para a pessoa surda, os *input* podem ser considerados como os estímulos visuais que lhe são apresentados desde seu nascimento. “O *output* é a linguagem falada pelos próprios alunos, através da própria produção, os alunos podem testar suas hipóteses” (QUADROS, 1997, p.86).

Compreendemos, por tanto, que o *output* seria, nesse caso, a própria reprodução da linguagem, a LIBRAS, a partir dos estímulos que o aluno surdo recebeu. “O *feedback* é a reação oferecida na conversação diante da produção do aluno, o *feedback* ajuda os alunos a avaliarem suas hipóteses” (QUADROS, 1997, p.86). Ou seja, esse seria o processo de avaliação do que ele aprendeu a partir dos estímulos que ele recebeu.

Para melhor compreender esse papel, observemos essa reflexão:

Algo inquestionável na literatura é o papel do *input*. Para o aluno ativar o desenvolvimento da língua, necessariamente ele precisa de *input* auditivo (ouvir) e visual (ler). No caso do aluno surdo brasileiro, adquirindo a língua portuguesa, o *input* visual dessa língua é essencial nesse processo. (QUADROS, 1997, p.86).

Então, podemos refletir que é de extrema importância a relação dos estímulos visuais com o processo de aprendizagem de uma nova língua, principalmente quando estamos tratando de um aluno surdo.

Relacionando com o tema abordado acima, retomamos a discussão sobre a brincadeira como ferramenta didática para a educação de surdos.

Como já foi abordado anteriormente, existe uma escassez de profissionais qualificados para dar conta da demanda de alunos que necessitam de atendimento especializado, essa escassez, gera também uma falta de recursos apropriados para o ensino de pessoas surdas, como destaca:

Verificou-se que o uso do recurso pedagógico adaptado em escolas de redes regulares de ensino ainda é escasso, embora já se tenha avançado na inclusão de alunos que necessitam desses materiais. Pôde-se observar que o papel do professor é fundamental tanto na confecção desse material, quanto no uso adequado diário. (CARVALHO, *et al.* 2015, p. 37)

CARVALHO (*et al.* 2015) ainda ressalta que

Para cada aluno com necessidade especial é necessário um tipo de recurso de acordo com a sua deficiência; os materiais devem ser adaptados com o propósito de facilitar e auxiliar o aprendizado e até mesmo a socialização desse público. (CARVALHO, *et al.* 2015, p. 41)

Mas, infelizmente esse ainda é um percurso longo para se percorrer, infelizmente sabemos que nem todas as escolas possui atendimento especializado, e muito menos recursos pedagógicos disponíveis para os mais variados tipos de necessidades especiais.

4. RESULTADOS E DISCURSÕES

Logo após a confecção dos materiais que iriam ser usados nas observações, houve a primeira aula/observação. Como disposto nos objetivos específicos, iniciamos a aula com um teste diagnóstico, com o objetivo de identificar o seu conhecimento em relação os sinais das letras do alfabeto em libras, e também, diagnosticar se ele conseguia relacionar o sinal em libras com sua respectiva escrita na língua portuguesa.

O teste consistiu em mostrar as cartas em português para que ele reproduzisse o seu sinal, posteriormente, seria mostrado o sinal, para que ele selecionasse a carta na qual estava a letra escrita em português. A princípio, de todas as letras do alfabeto, o educando mostrou que conhecia apenas 10 (dez) sinais e consequentemente só conseguia relacionar os sinais que conhecia com as suas respectivas cartas. Com o objetivo de confirmar o diagnóstico, o pesquisador aplicou o teste durante varias vezes durante a primeira semana de observação.

É importante relatar que, durante essa primeira fase, foi possível observar uma certa resistência por parte do educando, ou seja, ele se não demonstrava muito interesse e tão pouco concentração em fazer as atividades propostas.

Após a conclusão da fase diagnostica, introduziu-se com mais frequência o recurso pedagógico nas aulas do aluno. Foi possível perceber que, após a utilização do alfabeto lúdico, a aprendizagem se tornou algo mais significativo para ele, uma vez que ele ficou mais instigado em participar das aulas, devido a utilização de um material adaptado que realmente fazia sentido para ele. Através dessa observação, foi possível confirmar o que Córdula (2013b) mostrou quando falou que durante “brincadeira acontece uma interação que normalmente não acontece na pedagogia convencional”.

A metodologia utilizada foi bem simples, consistiu apenas na utilização do jogo para facilitar o processo de aprendizagem dos sinais das letras do alfabeto, contou basicamente com a exibição das cartas e logo em seguida a representação do seu respectivo sinal. Essa metodologia foi aplicada durante quatro semanas ao total.

No final da primeira semana, foi possível constatar a teoria do *input, output e feedback* estabelecido por QUADROS (1997), uma vez que a exibição das cartas do jogo serviu como estímulos visuais para a aprendizagem das letras do alfabeto, na maneira em que ele ia sendo estimulado, ele reproduzia os sinais que ele estava vendo, dessa forma, ele começou a formular hipóteses de que aquele sinal pertencia a uma determinada letra do alfabeto, assim, toda vez que aquela carta fosse apresentada, automaticamente ele relacionava com seu respectivo sinal.

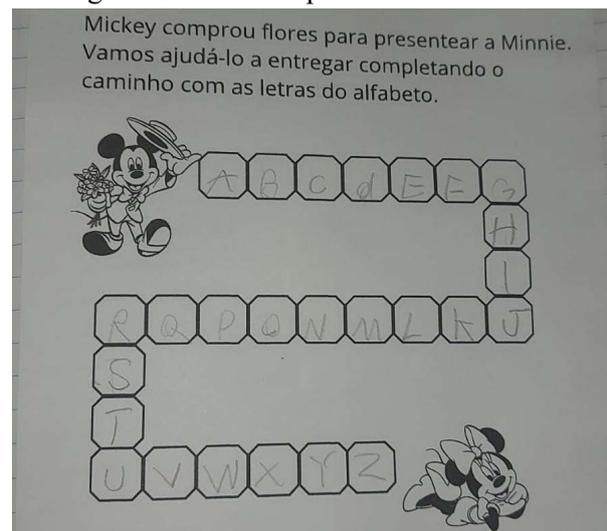
Foi possível observar também que o uso de materiais adaptados de acordo com a necessidade de cada aluno (CARVALHO, *et al.* 1997) realmente beneficia de forma imensurável a aprendizagem. Após a primeira semana de uso, o aluno já demonstrou conhecimento de mais da metade das cartas do alfabeto, havendo dificuldade apenas em fazer os sinais de algumas letras, um fato curioso é que as letras em que ele apresenta dificuldade, são justamente as letras que tem sinais parecidos, havendo apenas a adição de movimentos.

Para dar continuidade ao processo de aprendizagem do alfabeto, foi separado as cartas em dois grupos, e explicando a ele que no primeiro grupo estavam as cartas que ele já havia aprendido, tanto o sinal como a escrita, e no segundo grupo, estavam as cartas que ele ainda não conhecia o sinal e a sua escrita. Após essa divisão, o aprendizado foi focado no segundo grupo, na maneira em que ele ia dominando os sinais e as escritas, as cartas iam sendo reagrupadas no primeiro grupo, até que não sobrasse mais nenhuma carta no segundo grupo, e assim, conseqüentemente ele dominasse todo o alfabeto.

Nas últimas semanas, foi possível perceber que a aprendizagem do alfabeto estava ocorrendo de forma tão exitosa que no avançar das aulas ele dependia cada vez menos das cartas, pois já conhecia os sinais e suas escritas de cabeça.

Na ultima semana de observações, o aluno dominava completamente todos os sinais que integrava o alfabeto. Como podemos observar na imagem abaixo:

Imagem 03: atividade para escrever o alfabeto



Fonte: caderno do educando

Sendo assim, ao final da quarta semana de observações, com a ajuda dos recursos lúdicos aplicados durante as aulas, e em consonância com os objetivos específicos, aplicamos

um teste final, com o objetivo de analisar as contribuições que o recurso trouxe para o processo de aprendizagem do aluno.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização dessa pesquisa como um todo, desde a escolha do tema, definição de problemática, objetivos, até o processo de revisão de literatura, observações e escrita desse trabalho sem dúvidas se configuram como experiências extremamente importante para a melhoria e desenvolvimento das futuras aulas e intervenções realizadas pelo pesquisador, de fato, a partir da realização dessa pesquisa, a utilização de recursos lúdicos e adaptados serão cada vez mais frequente durante as nossas aulas.

Por fim, é importante ressaltar que as contribuições dessa pesquisa foram muito importantes, pois, proporcionou compreender a relação entre o lúdico como recurso pedagógico para a educação de surdos, e como é importante a utilização de materiais adaptados para esses alunos, uma vez que, a utilização de materiais lúdicos e concreto tende a tornas as aulas mais dinâmicas e divertidas e sobre tudo, tem o objetivo de dar maior significado a esse processo de alfabetização.

Dessa forma, concluímos que de fato, a brincadeira é um ato de inclusão, e que a utilização do lúdico como recurso pedagógico é de extrema importância para o processo de aprendizagem do aluno surdo, e justamente por isso, se faz tão necessário e é muito importante a qualificação e a formação continuadas dos profissionais que serão responsáveis pela alfabetização dos alunos surdos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11.ed. São Paulo: Loyola, 2003.

BRASIL. **Constituição** (1988). **Constituição** da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado **Federal**: Centro Gráfico, 1988.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **A inclusão escolar de alunos com necessidades educacionais especiais: Deficiência Física**. Brasília; MEC/SEESP, 2006.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

COLLIS, Jill; HUSSEY, Roger. **Pesquisa em administração: um guia prático para alunos de graduação e pós-graduação**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

CÓRDULA, E. B. L. **Brincar e aprender:** o lúdico como metodologia de ensino. *Educação Pública*, Cecierj, Rio de Janeiro, v. 13, nº 06, 2013b.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004, p. 107-111.

DENCKER, Ada de Freitas M. **métodos e técnicas de pesquisa em turismo**. 4. ed. São Paulo: Futura, 2000.

GIL, Antônio C. **Métodos e técnicas em pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

QUADROS, Ronice Muller de. **Educação de surdos:** a aquisição da linguagem. 1. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997. v. 1. 126p.

SILVA, Renata. **Modalidades e etapas da pesquisa e do trabalho científico**. São José: USJ, 2008.

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Maringá, PR, Arq Mudi, 2007.

VYGOTSKY, L.S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.