

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

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

RESUMO

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

Palavras-chave: Ensino de Sociologia, Educação de Surdos, Educação de Jovens e Adultos, Jogo Pedagógico.

INTRODUÇÃO

O Curso de Mestrado Profissional em Sociologia, possibilita que o aluno em formação no mestrado, venha contribuir para o ensino de Sociologia no Ensino Médio, tendo em vista que a obrigatoriedade do ensino tornou-se realidade a partir da Lei 11.684/08, assim sendo,

¹Mestre em Ensino de Sociologia - PROFSOCIO da Universidade Federal de Campina Grande e Professora da Rede Municipal de Ensino do Município de Sumé - PB adrianafariasnascimento@gmail.com

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

muitas implicações surgiram em decorrência dessa obrigatoriedade tardia. A dificuldade mais premente vem sendo a carência de formação docente e quantidade inexpressiva da carga horária da disciplina de Sociologia. Nesse sentido, pode-se considerar descaso em relação à importância dessa disciplina para a formação crítica e reflexiva dos jovens.

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

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

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

A partir desse contexto, se faz necessário o uso de metodologias didáticas atrativas que favoreçam a interação entre surdos e ouvintes e respeite as especificidades linguísticas dos sujeitos surdos. Nessa perspectiva, a produção do jogo titulado *Balaio Sociológico Cultural* contribuiu para efetivar o ensino de Sociologia entre os alunos surdos e ouvintes da Educação de Jovens e Adultos. Pois, essa metodologia promoveu uma aprendizagem de forma dinâmica e interativa.

Desta forma, essa pesquisa é de grande relevância em dois sentidos, no sentido do contexto escolar do Ensino Médio, como também no contexto acadêmico. No contexto escolar do Ensino Médio a pesquisa visa potencializar o Ensino de Sociologia, para alunos surdos, por meio de jogos didáticos, tendo em vista que cotidianamente estes sujeitos ficam a

margem no espaço escolar e socialmente invisibilizados. Assim, propomos fazer uma intersecção entre os jogos didáticos para mediar o processo de ensino-aprendizagem de Sociologia, pelos alunos surdos da EJA, favorecendo a interação entre os alunos surdos e ouvintes no ambiente escolar.

No contexto acadêmico, essa pesquisa vem contribuir para que estudos, voltados para os sujeitos surdos, possam ser enriquecidos com metodologias adequadas para o ensino e aprendizagem destes, como também colabora com uma reflexão sociológica e pedagógica no que se refere à interação entre sujeitos surdos e ouvintes no âmbito da sala de aula. Pois segundo Grandó (2000, p. 15), é fundamental:

A busca por um ensino que considere o aluno como sujeito do processo, que seja significativo para o aluno, que lhe proporcione um ambiente favorável à imaginação, à criação, à reflexão, enfim, à construção e que lhe possibilite um prazer em aprender, não pelo utilitarismo, mas pela investigação, ação e participação coletiva de um todo que constitui uma sociedade crítica e atuante, leva-nos a propor a inserção do jogo no ambiente educacional, de forma a conferir a esse ensino espaços lúdicos de aprendizagem.

Em relação ao material construído para ser utilizado na disciplina de Sociologia, a proposta de confecção de um jogo é uma estratégia de ensino que oportunizará aos sujeitos surdos, que apresentam uma diferença linguística e cultural, que sejam estudados sociologicamente e pedagogicamente enquanto grupo. Além de possibilitar que a construção do conhecimento seja direcionada para um grupo de pessoas que historicamente foi excluído e que no cenário educacional ainda se encontram a margem. Portanto, a Sociologia vem contribuir para reflexão e uso de metodologias adequadas para o ensino destes sujeitos, como também para sua interação no contexto da sala de aula da Educação de Jovens e Adultos.

O jogo pedagógico como recurso didático no ensino de Sociologia inclusivo para surdos e ouvintes da Educação de Jovens e Adultos (EJA)

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

Mas na prática do cotidiano escolar, a disciplina ainda é marginalizada, pois essa insegurança na efetivação e permanência da disciplina faz com que ela não tenha alcançado o

devido prestígio dentro do currículo escolar. Como destaca Silva (2007), há problemática em relação à disciplina no contexto escolar:

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

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

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

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

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

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando o a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento

espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

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

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

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

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

vantagens do uso do jogo, como recurso didático de mediação da aprendizagem.

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

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

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

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

E no que tange a educação de surdo, traremos para analisar no estado da arte a obra *A educação inclusiva e o papel socializador na realidade do surdo no Brasil*, de Martins Alves e Menezes Junior (2017), que vem apontar a complexidade educacional do surdo, no ponto de vista da educação inclusiva em contraposição a educação bilíngue, visto que a proposta educacional inclusiva corrobora para que o surdo venha ser educado dentro do sistema vigente

majoritário e ouvinte, no modelo oral auditivo que não permite ao surdo desenvolver-se na aprendizagem, e tão pouco linguisticamente. Para legitimar essa concepção utilizam a obra de Soares e Lacerda para mostrar as implicações na educação inclusiva para os surdos:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

No levantamento realizado para essa pesquisa foi identificado que ainda são incipientes os estudos produzidos na perspectiva de jogos didáticos para alunos surdos e ouvintes, sobretudo no que diz respeito ao ensino de Sociologia, na EJA. Esse levantamento possibilitou-me visualizar o cenário dos jogos didáticos para os alunos surdos da EJA, e enquanto pesquisadora refletir sobre as possibilidades didáticas, para os sujeitos surdos e ouvintes que estão inseridos em uma modalidade educacional historicamente desprestigiada. Neste sentido, as reflexões postas nesta pesquisa configuram-se como uma proposta inovadora para os sujeitos surdos e ouvintes que estão inseridos na modalidade EJA, no Cariri paraibano.

Portanto, esses resultados apresentam uma pesquisa inédita na região do Cariri paraibano, e visa contribuir com estratégias didáticas para serem aplicadas em sala de aula com alunos surdos e ouvintes que estudam a disciplina de Sociologia na EJA.

Neste sentido, é fundamental para que os alunos surdos da EJA tenham uma

aprendizagem eficiente é um processo interativo entre surdos e ouvintes em sala de aula. Assim, precisam que as metodologias aplicadas levem em consideração os aspectos da visualidade. Portanto, os jogos pedagógicos caracterizam-se como metodologia que motiva e mobiliza os alunos no processo de ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

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

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

Assim, toda ação no contexto escolar foi realizada no âmbito da pesquisa-ação. Nesse contexto, a nossa pesquisa foi na Escola E. F. M. Profº José Gonçalves de Queiroz, através dos seguintes momentos: escolha da turma, planejamento, escolha do tema do jogo, construção de um questionário de acompanhamento de aprendizagem, aplicação de um questionário de acompanhamento de aprendizagem, produção do jogo pedagógico, mediação pedagógica, continuação e conclusão da mediação pedagógica, experimentação do jogo pedagógico na sala de aula, reaplicação do questionário como o objetivo de coletar informações sobre a aprendizagem dos alunos por meio das atividades desenvolvidas e roda de conversa para avaliação da mediação e aplicação do jogo.

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

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo pedagógico foi elaborado e intitulado de *Balaio Sociológico Cultural*, com os seguintes materiais: placas de isopor, papel A4 ofício e color lumi, cola de isopor, cortador de isopor, impressora e tesoura. O primeiro passo foi fazer no computador no programa *Word* em

tabela as letras do alfabeto e a datilologia em Libras, ou seja, o alfabeto manual. Logo após tudo organizado começou-se a construção na tabela do *Word* do conceito de cultura no alfabeto da Língua Portuguesa, como também dos tipos de cultura, que apresentava a datilologia de Libras de forma central e grande, e no canto inferior direito o alfabeto da Língua Portuguesa em um tamanho pequeno (Figura 1).

Figura 1 - Programa Word em tabela as letras do alfabeto e a datilologia em Libras



Construção das palavras do jogo no computador
Foto: Adriana Farias- Setembro/ 2018

Foram construídos 467 retângulos de isopor com aproximadamente 20x14 cm, e em seguida impressas e coladas letras do alfabeto que compõe a definição de cultura, que serão misturadas para que os alunos consigam ordenar o conceito “Cultura é um conjunto de práticas, saberes, valores, normas, crenças, patrimônio social de grupos humanos”. Esse conceito de cultura é adotado no livro didático de Sociologia utilizado na escola pesquisada. Em seguida, construímos mais retângulos com a mesma proporção e foram impressas e coladas as letras da datilologia em Libras, em papel colorido e no canto inferior com tamanho menor a letra do alfabeto correspondente a Libras, para os alunos construírem e elencarem elementos que compõe a cultura: material, imaterial, popular, erudita, surda e surdo. De forma que as letras da datilologia formam um aspecto característico da cultura. Neste sentido, também foram construídas em placas de isopor o título do jogo, e os tipos de cultura elencados no jogo (fotos 1 e 2).



Produção do jogo /Foto: Acervo pessoal da pesquisadora

O processo de mediação pedagógica teve início com o questionamento “Vocês sabem o que é cultura”? Os alunos se entreolharam e aluno ouvinte (06) falou: “Não sei explicar, mas acho que é algo que tem na sociedade, comunidade, eu acho não sei se é certo!” A aluna ouvinte (07) mencionou: “minha avó sempre diz quando vê uma pessoa inteligente e falante, ela fala fulano tem cultura”. Em seguida a aluna surda (02) manifestou-se e sinalizou “tradição, história do povo na sociedade”. Foi explicado que o conceito de cultura não é algo fechado. Assim, entregamos a cada um dos alunos um material produzido que apresentava o conceito e algumas imagens que representavam a cultura. Neste sentido o aluno surdo (03) mostrou uma imagem do mapa do Brasil que evidenciava diferentes imagens e perguntou: “Brasil tem muitas culturas?” Respondi que sim: “O Brasil muito grande e apresenta muitas manifestações culturais”. Realizamos uma roda de diálogo, em que todos os alunos puderam participar e expressar o entendimento sobre cultura, neste sentido surdos e ouvintes puderam interagir e ambos aprender um com os outros.

Logo após a mediação pedagógica, chegou o momento de experimentar o jogo (fotos 3 e 4). Organizou-se o jogo em sala de aula e a partir do momento em que os alunos chegavam eram informados, que seria o momento de experimentar o jogo. Dentre as regras do jogo: a sala de aula que era formada por 08 alunos foi dividida em dois grupos, compostos por dois alunos surdos e dois alunos ouvintes respectivamente. Para iniciar o jogo foi entregue a palavra cultura de forma desordenada para ambos os grupos, e para o grupo que montar primeiro ter o direito de iniciar o jogo.

Em seguida o grupo que formou mais rapidamente a palavra cultura teve o tempo

cronometrado em 1 minuto para formar o conceito de cultura com as letras do alfabeto, porém o tempo excedeu e a oportunidade passou para o outro grupo, que teve o mesmo tempo. Porém, como o tempo também esgotou e não conseguiram formar. E como regra final ficou estabelecido que quem formasse o conceito de cultura com maior número de elementos seria o vencedor. E nessa fase inicial o grupo número 01, saiu vencedor. E ao final do jogo venceu o grupo que formou maior número de elementos que formam os tipos de cultura.

Fotos3 e 4 - Experimentação do jogo na sala de aula



Formando o conceito de cultura/Foto: Acervo pessoal da pesquisadora.

Iniciaram-se as etapas do jogo, no que se refere a cultura material: teatro, museu, obras de arte, igrejas, vestuário, praças. O grupo 01 deu início às atividades, tendo em vista que havia vencido a etapa anterior e tinha o tempo cronometrado de 3 minutos para formar na datilologia de Libras alguns dos elementos que compunham a cultura material, o grupo excedeu o tempo, devido à euforia para formar as palavras e com 5 minutos e 11 segundos apresentaram os elementos que compõe a cultura material. Percebeu-se que os alunos sabiam os elementos que compunham a cultura material, porém na ansiedade de formar as palavras se atrapalharam.



Foto: Acervo pessoal da pesquisadora.

Um ponto positivo, perceptível na participação desse grupo, foi a interação entre surdos e ouvintes que buscavam apresentar os elementos de forma mútua, ajudando um ao outro. O jogo possibilitou que os alunos ouvintes saíssem da zona de conforto e se colocassem no lugar que o surdo está posto cotidianamente, em que o processo de leitura e escrita e dentro da Língua Portuguesa, que tem uma estrutura diferente da Libras. Dando continuidade as etapas do jogo, o grupo 02 saiu vencedor da etapa anterior tendo em vista que concluíram em menor tempo a etapa anterior.

Neste sentido, os alunos surdos que participavam do grupo, ajudaram os ouvintes, geralmente sinalizando as letras que compunham os elementos da cultura surda, pois são elementos que fazem parte da vivência do surdo, portanto, eles têm uma maior facilidade de formar os elementos. A aluna surda (02) tomou a frente e orientava o restante do grupo para formar os elementos que compunham a cultura surda. Nesse momento era perceptível que os alunos ouvintes tinham dificuldades, porém, a aluna surda assumiu o papel de liderança e conduziu cada colega do grupo para formar um elemento indicando a datilologia correspondente e dentro de 3 minutos e 43 segundos conseguiram formar e apresentar os elementos correspondentes desta cultura (fotos 6 e 7).



Foto: Acervo pessoal da pesquisadora.

Percebe-se que a realização destas atividades promove uma dinâmica diferente em sala de aula e desperta os alunos a refletirem sobre conhecimentos que estavam adormecidos no cotidiano. No primeiro momento os alunos estavam um pouco retraídos, logo no início expliquei os passos de nossa atividade, que seria uma conversa informal, sem grandes formalidades era apenas para saber a opinião deles. E eles ficaram mais a vontade de expor a opinião.

Os alunos foram unânimes ao afirmarem que esse tipo de metodologia foi incipiente, ou quase inexistente, sendo algo novo inclusive a roda de conversa, que não é comum uma socialização sobre metodologias. Neste sentido, caracteriza-se como um momento de construção de fala, de expressar a opinião, de desnaturalizar em sala de aula aquele perfil de aluno que fica calado, apenas escrevendo sem apresentar um posicionamento crítico.

Os alunos se posicionaram com relação ao jogo de forma muito positiva, porém, algo que ainda é novo no cotidiano da sala de aula. É perceptível na fala dos alunos que atividades nesta perspectiva agradam bastante, tendo em vista que é algo dinâmico e competitivo, que apresenta também uma diversão, por isso que agrada os alunos, por ser algo diferente, que se tiver uma mediação eficiente promoverá uma aprendizagem eficaz.

Entre os alunos surdos e ouvintes ficou expresso que acharam o jogo acessível tanto para surdos, como para os ouvintes, tendo em vista que no jogo nenhum aluno recusou-se a participar e realizar a atividade. Um ponto que os alunos destacaram é o processo de interação entre surdos e ouvintes que se realizou de maneira muito positiva. Vale salientar que estes alunos já estabeleciam uma convivência em sala de aula, em outras atividades. O jogo era algo novo para a turma de alunos da EJA, que eles desempenharam interativamente.

Sabe-se que o ensino de Sociologia tem como objetivo promover a reflexão sobre aspectos sociais, porém, o contexto histórico tem mostrado que a disciplina tem sofrido com as interrupções no currículo escolar. E mediante estas inconstâncias da disciplina, percebe-se a sua relevância no cenário educacional, pois é a disciplina que tem sofrido impactos nas reformas educacionais.

E quando se adentra no cenário escolar vemos professores sem formação na área assumir a disciplina. No currículo escolar, Sociologia dispõe apenas de uma aula semanal. Porém, a disciplina configura-se como resistência tendo em vista que por sofrer tantas medidas repressivas, por promover a reflexão, permanece no currículo escolar problematizando situações naturalizadas cotidianamente.

Para um ensino de Sociologia no Ensino Médio que cumpra a sua função enquanto disciplina é fundamental: que os professores tenham formação na área; que os recursos didáticos sejam acessíveis para possibilitar que alunos ouvintes e surdos possam interagir e construir conhecimentos; que as metodologias viabilizem um ensino-aprendizagem contextualizado; e que resgate os conhecimentos prévios e vivências dos alunos e possibilite que o aluno tenha uma formação crítica e reflexiva consciente para que possa conhecer, questionar e intervir na realidade social vivenciada.

O jogo como recurso didático é uma ferramenta que em consonância com a mediação pode viabilizar resultados excelentes no processo de ensinar e aprender. O professor precisa está atento aos mais variados recursos didáticos que estão disponíveis, construir com os alunos recursos com material de baixo custo ou reciclado para serem utilizados na sala de aula, realizar aulas dinâmicas que promovam a interação entre alunos surdos e ouvintes, tendo em vista que o conhecimento também é construído no fazer.

O mestrado em Ensino de Sociologia com a possibilidade de construção de material pedagógico oportunizou que fossem construídos materiais pedagógicos para serem utilizados em sala de aula, e nesta perspectiva a construção do jogo didático acessível para alunos surdos configura-se como possibilidade de aprendizagem tanto para alunos surdos, como ouvintes. Portanto, é importante a socialização destes materiais no espaço escolar para trazer aos alunos o conhecimento por outras perspectivas, de forma lúdica, e assim viabilizar que os alunos desenvolvam a criticidade, autonomia, atenção e concentração para despertar nos alunos a motivação para o apreender.

O uso destes recursos inovadores em salas de aula da EJA e para alunos surdos é uma

oportunidade que estes sujeitos tenham também visibilidade e sejam valorizados, pois comumente estes alunos estão à margem do conhecimento sem acesso a um saber prático, que possa ser aplicado no dia a dia.

A realidade educacional dos alunos surdos da EJA, ainda é de descaso e excludente nas atividades pensadas para os surdos, tendo em vista que muitos professores planejam as atividades pensando no aluno ouvinte, enquanto o surdo pertence há um grupo linguístico diferente. Portanto, é necessário realizar uma reflexão para que os caminhos educacionais trilhados pelos sujeitos surdos, e que estudam na EJA sejam de superação e equidade surdo/ouvinte.

O cotidiano escolar dos alunos da EJA, muitas vezes é de dificuldades e marasmo nas aulas, pois os alunos trabalham durante o dia, os professores muitos vêm de uma carga horária de trabalho excessiva que em muitas vezes complementam com a EJA, e por muitas noites as aulas são enfadonhas para alunos e professores.

Porém, vale salientar que quando o professor realiza atividades práticas que tiram o aluno da zona de conforto e o coloca para construir o conhecimento, vê-se que os resultados são positivos e estimulantes, tanto para alunos ouvintes como surdo. Pois, no caso dos alunos surdos para desenvolver uma aprendizagem satisfatória necessitam que as atividades sejam de forma visual e prática.

É importante que os professores da disciplina de Sociologia tenham acesso a recursos didáticos práticos, pois desta forma poderão dinamizar as aulas, que semanalmente é apenas uma aula, o que dificulta ainda mais o trabalho docente, diante da insuficiência de aulas. Neste sentido, é fundamental que as aulas sejam proveitosas, dada a importância da disciplina no contexto escolar e social, pois a reflexão é útil em todas as disciplinas e na vida em sociedade.

O caminho percorrido durante essa pesquisa foi permeado por reflexões e aprendizados que estão postos no decorrer de cada página deste artigo, tendo em vista que nossa pesquisa está fundamentada no ensino de Sociologia para os alunos surdos da EJA, portanto, em feridas da educação brasileira que tanto sofre com o descaso.

Assim, espera-se que essa pesquisa venha contribuir com o ensino de Sociologia nas escolas do semiárido, por alunos surdos e ouvintes, da EJA ou ensino regular. Ou seja, com a educação brasileira, pois o fazer docente é contínuo, e não se encerra no ponto final, pois as lutas e conquistas continuam.

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

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

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

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

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

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

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

GRANDO, R.C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula.** São Paulo, Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. 2000.

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

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

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

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

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

REILY, L. **Escola Inclusiva:** Linguagem e Mediação, 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

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

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

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

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa- ação**. . São Paulo: Cortez, 1985.