



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

JOYCE MAYARA AMORIM CAVALCANTE LIMA

**JOGOS BILÍNGUES NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM CLASSES INCLUSIVAS COM
SURDOS**

CAJAZEIRAS
2019

JOYCE MAYARA AMORIM CAVALCANTE LIMA

**JOGOS BILÍNGUES NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM CLASSES INCLUSIVAS COM
SURDOS**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação em Pedagogia, Licenciatura.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª Aparecida Carneiro Pires.

CAJAZEIRAS
2019

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Denize Santos Saraiva Lourenço - Bibliotecária CRB/15-1096
Cajazeiras - Paraíba

L732j Lima, Joyce Mayara Amorim Cavalcante.
Jogos bilíngues na educação infantil em classes inclusivas com surdos /
Joyce Mayara Amorim Cavalcante Lima. - Cajazeiras, 2019.
64f. : il.
Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Aparecida Carneiro Pires.
Monografia (Licenciatura Plena em Pedagogia) UFCG/CFP, 2019.

1. Ludicidade. 2. Jogos educativos. 3. Educação infantil. 4. Estudante surdo. 5. Língua Brasileira de Sinais. 6. Bilinguismo. 7. Educação inclusiva. I. Pires, Aparecida Carneiro. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU – 37.091.33

JOYCE MAYARA AMORIM CAVALCANTE LIMA

**JOGOS BILÍNGUES NA EDUCAÇÃO INFANTIL EM CLASSES INCLUSIVAS COM
SURDOS**

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação em Pedagogia, Licenciatura.

Orientadora: Prof^a. Dr^a Aparecida Carneiro Pires.

Aprovado em: 17 / 06 / 19.

BANCA EXAMINADORA

Aparecida Carneiro Pires

Prof^a Dr^a Aparecida Carneiro Pires - UAE/CFP/UFCG

Orientadora

Adriana M. S. Corrêa

Prof^a. Esp. Adriana Moreira de Souza Corrêa – UAL/CFP/UFCG

Examinadora 1

Adriana Sidralle Rolim de Moura

Prof^a Dr^a Adriana Sidralle Rolim de Moura – UAL/CFP/UFCG

Examinadora 2

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por estar presente em todos os momentos da minha vida, dando forças para seguir em frente e superar os obstáculos.

Aos meus pais, Francisco e Neuma pelo exemplo de vida, pelo apoio diário, motivação e incentivo, pela força e compreensão nos momentos difíceis pelos quais passei nessa caminhada.

Ao meu irmão Romário, por estar sempre ao meu lado, e pelo apoio na elaboração do meu trabalho.

A professora Adriana Moreira de Souza Corrêa por toda a paciência e dedicação e também, por aceitar o desafio, tornando esse trabalho possível.

Agradecer a professora Aparecida Carneiro Pires por aceitar presidir a banca, tendo em vista a inviabilidade da professora Adriana, e abraçar esse projeto com tanta atenção e eficiência. E também as professoras Adriana Sidralle Rolim de Moura e a Ane Cristine Hermínio Cunha, por aceitarem o nosso convite para fazer parte dessa banca e analisar esse trabalho.

Aos meus colegas de sala por estarem sempre batalhando e superando os desafios juntos, em especial as minhas amigas Byanca, Eudislania, Fabrícia e Samanta que estiveram presentes em cada momento, por cada palavra, risada, choro, discussão, pela compreensão nos momentos de estresse e nervosismo, e por serem a melhor parte dessa caminhada.

“A liberdade foi inventada porque os humanos não são idênticos. Se fossemos todos gêmeos, esta noção de igualdade, que revela da moral e da política, não teria nenhum sentido. O que lhe dá seu valor e importância é que os indivíduos são diferentes. É a diferença que faz o sal da vida e a riqueza da humanidade”.

(François Jacob)

RESUMO

O discurso acerca da educação inclusiva vem ganhando espaço no âmbito escolar assegurando aos alunos com deficiência o atendimento as suas particularidades para a aprendizagem. Entre esses alunos, destacamos, nesse trabalho, o estudante surdo que se comunica por meio da Língua Brasileira de Sinais e que, por isso, precisa de recursos diferenciados para o acesso ao conteúdo trabalhado em classe. Assim, essa pesquisa tem como objetivo investigar a contribuição dos jogos para o aprendizado e uso da Língua Brasileira de Sinais e do Português escrito na interação dos alunos surdos e ouvintes matriculados em classes regulares inclusivas, para favorecer a socialização e a aquisição do conhecimento por esses estudantes. Diante disso, o trabalho se constitui em uma pesquisa exploratória, pautada na revisão bibliográfica, com dados analisados em uma abordagem qualitativa. Nessa investigação procuramos aprofundar os dados estudados referentes ao uso de jogos como recurso didático para a aquisição da linguagem por crianças surdas. Diante disso, compreendemos que trabalhar os jogos educativos, construídos em uma perspectiva bilíngue para surdos, contribui em muitos aspectos para o seu desenvolvimento, como: socialização e interação do aluno/professor bem como entre os alunos surdos e ouvintes; na participação, na aquisição de linguagem tanto da Libras como primeira língua, quanto do português escrito como segunda língua, entre outros. Em face do exposto, é relevante considerar a capacitação do professor, como também a presença de um intérprete para que juntos consigam realizar atividades que favoreçam o desenvolvimento do estudante. Destacamos ainda que a parceria entre a escola e a família do educando surdo é fundamental na construção desse processo de desenvolvimento, socialização e aprendizado.

Palavras-chave: Jogos. Educação inclusiva. Surdos. Bilinguismo.

ABSTRACT

The discussion about inclusive education has gained space in the school environment, ensuring that students with disabilities attend to their particularities for learning. Among these students, we highlight, in this work, the deaf student who communicates through the Brazilian Sign Language and, therefore, needs differentiated resources for access to the content worked in class. Thus, this research aims to investigate the contribution of games to the learning and use of the Brazilian Sign Language and written Portuguese in the interaction of deaf and hearing students enrolled in inclusive regular classes, to promote socialization and knowledge acquisition by these students. For this reason, the work constitutes an exploratory research, based on the bibliographic review, with data analyzed in a qualitative approach. In this investigation we seek to deepen the studied data regarding the use of games as a didactic resource for the acquisition of language by deaf children. In this perspective, we understand that working the educational games, constructed in a bilingual perspective for deaf students, contributes in many aspects to their development, such as: socialization and interaction of the student / teacher as well as between deaf students and listeners; in the participation, in the acquisition of the language of both Libras as a first language, and of written Portuguese as a second language, among others. In view of the above, it is relevant to consider the teacher training, as well as the presence of an interpreter so that together they would be able to carry out activities that favor the development of the student. We also emphasize that the partnership between school and the deaf student's family is fundamental in the construction of this process of development, socialization and learning.

Keywords: Games. Inclusive Education. Deaf People. Bilingualism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Evolução do processo inclusivo na educação.....	22
FIGURA 2 – Jogos de encaixe e blocos de montar.....	40
FIGURA 3 – Bolas, pandeiros, chocalhos e tambores.....	40
FIGURA 4 – Jogo Quizmica.....	42
FIGURA 5 – imagem do jogo Lab-Libras Memória.....	42
FIGURA 6 – Aluno surdo manuseando o jogo Lab-Libras Memória.....	42
FIGURA 7 – imagem do jogo de tabuleiro zoológico.....	44
FIGURA 8 – Jogo de dominó.....	45
FIGURA 9 – Peças do jogo de dominó.....	45
FIGURA 10 – Jogo de dominó de números.....	46
FIGURA 11 – Jogo da memória de números em LP e Libras.....	47
FIGURA 12 – Imagem do jogo de trilha.....	48
FIGURA 13 – Jogo de pescaria.....	49
FIGURA 14 – Imagem do jogo do boliche.....	50
FIGURA 15 – Jogo da roleta com horas.....	51

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANPEI	Associação Nacional de Pesquisa, Desenvolvimento de Engenharia das Empresas Inovadoras
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
CFP	Centro de Formação de Professores
INES	Instituto Nacional de Educação dos Surdos
L1	Primeira Língua
L2	Segunda Língua
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
Libras	Língua Brasileira de Sinais
LP	Língua Portuguesa
NEE	Necessidades Educacionais Específicas
PNEE	Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
UFCG	Universidade Federal de Campina Grande

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	METODOLOGIA	16
3	EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA SURDOS	20
3.1	ANTECEDENTES DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA	20
3.2	EDUCAÇÃO INCLUSIVA E BILINGUISMO	24
3.3	AQUISIÇÃO DE LINGUAGEM PELAS CRIANÇAS SURDAS	26
3.3.1	Contribuições da Família	28
3.3.2	O Papel da Escola	29
4	JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL SURDOS	31
4.1	O JOGO NA SOCIEDADE.....	31
4.1.1	O jogo e a criança	34
4.2	O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM	36
4.3	CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERSPECTIVA DA INCLUSÃO	38
4.4	JOGOS COM LIBRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	43
4.4.1	Tabuleiro com tema de zoológico	44
4.4.2	Dominó de cores	45
4.5	JOGOS PARA O ENSINO DA LIBRAS	46
4.5.1	Jogo da Memória	46
4.5.2	Jogo de Trilha	47
4.5.3	Pescaria	48
4.5.4	Boliche	49
4.5.5	Roleta	50
5	JOGOS PARA O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA	52
5.1	CONSIDERAÇÕES SOBRE O USO DE JOGOS NA ESCOLA REGULAR ...	53
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
	REFERÊNCIAS	60

1 INTRODUÇÃO

A proposta inclusão surge na década de 80, fruto de diferentes movimentos mundiais, com o propósito de garantir dignidade e os direitos da pessoa com deficiência. Contudo, na atualidade, o desafio é promover a equidade na construção do conhecimento por esses educandos que necessitam de diferentes recursos para o aprendizado.

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 (BRASIL, 1988, p. 56).

Nesta investigação, nos pautaremos na inclusão da pessoa surda, usuária da Língua Brasileira de Sinais - Libras, em classes de inclusivas da educação infantil e, diante disso, consideramos que a educação de surdos se torna mais inclusiva à medida que é abordada de maneira bilíngue, ou seja, quando a Libras e a Língua Portuguesa - LP funcionam como línguas de instrução (BRASIL, 2005).

Assim, respeitando a diversidade humana, o tempo e o modo que cada aluno se compreende e interage no mundo, buscamos identificar estratégias que favoreçam o aprendizado do aluno surdo em classes inclusivas. E embora alcançados avanços na documentação legal, como a orientação do uso da proposta da educação bilíngue nas escolas regulares com estudantes surdos, faz-se necessário para isso, discutir a prática docente neste âmbito e oferecer formação para que o educador trabalhe nessa perspectiva.

A educação bilíngue é garantida pela Lei 10.436/02 (que oficializa o uso da Libras como meio de comunicação da comunidade surda brasileira) contudo, as ações relacionadas à implementação da educação bilíngue apresentam maior detalhamento no Decreto nº 5626/05, que regulamenta a referida lei. Estes documentos indicam que o educando surdo deve receber uma educação que atenda às suas necessidades linguísticas que variam desde a utilização de estratégias visuais, o uso da Libras, a formação de professores como também a contratação de intérpretes de Libras.

Sobre esses últimos, destacamos que a inserção desses profissionais é essencial, tendo em vista a relevância da sua atuação para a aquisição da linguagem e da socialização nos primeiros anos de vida (ainda na Educação Infantil) que é a primeira etapa da Educação Básica. Nesse contexto, a contratação de intérpretes para mediar a comunicação entre surdos e ouvintes, bem como de docentes conscientes sobre a relevância do uso de estratégias que favoreçam a

aquisição da Libras e o aprendizado da LP escrita, são essenciais para possibilitar o desenvolvimento do aluno surdo.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB nº 9.394/96, no Art. 29, o objetivo desta etapa da escolarização é “o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. (BRASIL, 1996).

Sendo assim, as instituições devem estar organizadas de modo a atender as necessidades de todas as crianças e, para isso, os professores devem estar preparados para estimular e criar oportunidades que visem a socialização e o aprendizado dos alunos surdos, utilizando-se de atividades planejadas e executadas na perspectiva bilíngue, na qual a Libras se configura como primeira língua – L1 e o português escrito como segunda língua – L2 para esses educandos.

Nesta perspectiva de formação profissional comprometida com o processo de ensino para atender a diversidade humana encontrada na sala de aula, é necessária a sensibilização os educadores para atender as especificidades apresentadas por todos os alunos. Em virtude disso, investigar, elencar e divulgar estratégias que favorecem o processo ensino-aprendizagem nas escolas torna-se essencial tanto para o investigador quanto para os leitores dessa pesquisa.

Destacamos a importância do desenvolvimento desse trabalho estimulando o estabelecimento da parceria entre a família e a escola no processo da aquisição de linguagem por pessoas surdas, tendo em vista que esses são os primeiros espaços de relação os quais as crianças são inseridas.

O principal elemento para escolha dessa temática foi uma experiência pessoal, iniciada no ano 2015 no 5º semestre do curso de Pedagogia CFP, na disciplina de educação inclusiva, quando a docente Cícera Alteniza Duarte de Castro, explanou diversos conhecimentos nessa temática, despertando o interesse pelo assunto. Entretanto, a opção por aprofundar a investigação nessa área só foi concretizada após a participação no II Workshop – Conhecendo a Língua Brasileira de Sinais, realizado pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, no do Centro de Formação de Professores – CFP, na cidade de Cajazeiras - PB, em 2016. Nesse evento, no qual foi discutida a Libras e o papel desse sistema linguístico como L1 para os surdos, fortaleceu a curiosidade e, conseqüentemente, a decisão de investigar na literatura sobre as estratégias que possibilitam trabalhar em classes inclusivas com surdos, em uma perspectiva bilíngue, para assim, desenvolver nos educandos habilidades que favoreçam a construção da inclusão educacional e social.

A partir disso, surgiu a questão de que norteou a realização dessa pesquisa: quais instrumentos e estratégias estimulam a aquisição da linguagem dos alunos surdos e a interação na educação infantil inclusiva?

Como hipótese, consideramos que o uso dos jogos é uma prática educativa interessante de ser trabalhada com as crianças surdas pois ajuda a desenvolver habilidades, o imaginário, a criatividade e a socialização permitindo a interação professor-aluno bem como entre os alunos (surdos e ouvintes) estabelecendo, dessa forma, uma comunicação eficaz entre esses grupos em sala. Por meio dessa interação, é possível oportunizar a troca de conhecimentos, experiências e aprendizado sobre das diferenças humanas.

Assim, este trabalho tem como objetivo principal identificar a contribuição dos jogos de linguagem para a aquisição e o uso tanto da Libras quanto da LP escrito na interação entre estudantes surdos e ouvintes matriculados em classes regulares inclusivas. Para tanto, exploramos os estudos teóricos que abordam a educação bilíngue para educandos surdos na perspectiva da seleção de práticas pedagógicas lúdicas e inclusivas, que tenham o jogo como instrumento utilizado na mediação pedagógica.

Para delinear a pesquisa delimitamos os seguintes objetivos específicos: apresentar como se constituiu a educação inclusiva e a perspectiva bilíngue para surdos; evidenciar a importância dos jogos bilíngues no processo de ensino-aprendizagem das crianças; apresentar experiências exitosas, disponíveis na literatura, sobre a utilização de jogos mediados pela Libras em escolas inclusivas com surdos.

Com relação a metodologia selecionada para o desenvolvimento deste trabalho nos pautamos em uma pesquisa de abordagem qualitativa, tendo em vista que estudou as particularidades e experiências individuais do uso dos jogos, sem a intenção de medir os resultados. Quanto à natureza é definida como básica e explicativa, porque se atenta às questões particulares de como compreender e melhorar o fenômeno estudado, e conseqüentemente aumentar a base de conhecimentos acerca dessa temática. Isso considera alcançar soluções imediatas para os problemas da pesquisa e explicá-los a partir dos resultados adquiridos. O procedimento de coleta de dados foi baseado na pesquisa bibliográfica, como recurso para analisar os dados abordados pela temática.

A investigação foi desenvolvida em três capítulos subsequentes a introdução e à metodologia. O primeiro capítulo traz, inicialmente, uma abordagem sobre a educação inclusiva no Brasil e, em seguida, discutimos os aspectos envolvidos na inclusão dos alunos surdos. Nessa parte conceituamos ainda o bilinguismo; discorreremos acerca da aquisição da linguagem pelas

crianças surdas e destacamos as contribuições da família, como também o papel da escola nesse processo.

No segundo capítulo abordamos o contexto histórico do jogo e a importância do uso dos jogos na educação infantil, discutindo a sua importância para o desenvolvimento da linguagem e para a socialização da criança surda em uma perspectiva inclusiva. E, por fim no terceiro, abordamos a contribuição dos jogos de linguagem na educação de surdos, destacando tanto os jogos para o ensino da Libras quanto da LP. Exemplificando através de recursos didáticos encontrados na literatura que dão suporte a essas crianças na perspectiva inclusiva. apontando ainda as contribuições desses jogos após aplicação e análises de pesquisadores nessa temática.

2 METODOLOGIA

Considerando que a pesquisa é um processo eficaz na busca por solucionar problemas, indagações e questionamentos, utilizando-se de meios técnicos e práticos, compreendemos que o estudo deve ser um exercício diário na vida profissional, independente da profissão e, com base nisso, percebemos a relevância da pesquisa científica. Michel (2005, p. 31) define pesquisa como:

[...] a atividade básica da ciência; a descoberta científica da realidade. É anterior à atividade de transmissão de conhecimento; é a própria geração de conhecimento; é a atividade científica pela qual descobrimos a realidade. Partindo-se do princípio de que a realidade não se apresenta com clareza na superfície, não é o que aparenta à primeira vista, conclui-se que as formas humanas de realidade nunca esgotam a verdade, porque esta é mais exuberante que aquela.

Neste sentido, a pesquisa proporciona a descoberta do novo, solucionando problemas de determinados fenômenos e, dessa forma, constituindo-se como ciência e servindo como embasamento para investigações futuras.

A pesquisa é, dessa forma, uma maneira de investigar os problemas práticos ou teóricos através de processos científicos, ou seja, consiste na busca respostas ou soluções fundamentadas para apresentar alternativas de dirimir uma dúvida ou um problema que se apresente ao investigador. Isso implica em levantar dados de diversas fontes, utilizando das técnicas ou métodos adotados. Nesse sentido, Demo (2003, p. 16) explica que:

Em termos cotidianos, pesquisa não é um ato isolado, intermitente, especial, mas atitude processual de investigação diante do desconhecido e dos limites que a natureza e a sociedade nos impõem. [...] faz parte do processo de informação, como instrumento essencial para a emancipação.

Para Andrade (2003 apud FONTE, 2004, p. 121), a pesquisa é definida como “um conjunto de procedimentos sistemáticos, baseado no raciocínio lógico, que tem por objetivo encontrar soluções para problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos”, sendo assim, é uma importante ferramenta para a instigar a curiosidade e proporcionar a descoberta.

Diante disso, identificamos que, embora haja muitos avanços na proposta de inclusão de alunos surdos em salas regulares, ainda há muito o que ser repensado e, nesse sentido, a pesquisa contribui no sentido de refletir e discutir caminhos para a implementação dessa

proposta. Sabemos que as leis que garantem os direitos destes discentes precisam ser cumpridas para que eles educandos tenham garantida a assistência necessária para o seu pleno desenvolvimento que, como vimos, é possível por meio da educação bilíngue.

A Libras é um sistema linguístico, de natureza visual-motora com estrutura gramatical própria (BRASIL, 2002). Trata-se, portanto, de uma língua completa, que proporciona ao surdo condições de interagir e compreender o mundo por meio de um sistema linguístico. Dessa forma, é imprescindível que as escolas regulares proporcionem aos alunos surdos uma educação bilíngue, tendo a Libras como L1 e a LP escrita como L2. Sobre o ensino da LP, na modalidade escrita, Fernandes (2006, p. 5) adverte que:

[...] a língua escrita pode ser plenamente apropriada pelos surdos, se a metodologia empregada não enfatizar a relação letra-som como pré-requisito, mas recorrer, principalmente, a estratégias visuais, prioritariamente pautadas na língua de sinais, similares metodologicamente àquelas utilizadas no ensino de línguas estrangeiras para ouvintes.

Sendo assim, surge a hipótese que aplicando atividades lúdicas, com estratégias visuais, pode colaborar no aprendizado das crianças surdas nas escolas brasileiras, favorecendo e dinamizando o aprendizado e a interação entre os alunos surdos e os ouvintes, de forma bilíngue.

Acreditamos que essa é uma temática importante a ser aprofundada porque as práticas na educação inclusiva devem ser discutidas, com o intuito de serem aprimoradas a cada dia para que, desta maneira, proporcione o desenvolvimento linguístico e educacional de todos os alunos. Desse modo, a discussão dessas mudanças na prática docente é fundamental para um bom desenvolvimento do seu trabalho, pois, assim, o educador pode conhecer e direcionar atividades que contemplem as particularidades de cada aluno a emancipação, conforme relata Demo (2003). Diante dessa constatação, a pesquisa se torna relevante como um instrumento que visa compilar diferentes experiências sobre o tema, favorecendo a compreensão do leitor do trabalho sobre a temática.

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa, de natureza explicativa, com características de pesquisa básica e, para a coleta de dados, realizamos uma revisão bibliográfica.

Sobre a abordagem qualitativa, Minayo (1992) destaca que esta forma de pensar a pesquisa trabalha com dados subjetivos, hábitos, opiniões, valores, entre outros. Por ser construída a partir de uma fonte direta dos dados, o processo do estudo recebe mais destaque

do que o produto. Nessa investigação, os dados levantados são descritivos e têm como objetivo responder:

[...] a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1992, p. 21-22).

Quanto à natureza da pesquisa, classificamos como uma pesquisa básica a qual objetiva criar conhecimentos novos, que apresentem alguma utilidade para o avanço da ciência, a fim de propagá-lo para a comunidade. Logo, consiste em compreender, relatar e elucidar os fenômenos estudados, que não apresenta como objetivo central finalidades práticas ou de curto prazo. Este tipo de investigação ajuda também na formulação de hipóteses acerca da pesquisa. Para Associação Nacional de Pesquisa, Desenvolvimento de Engenharia das Empresas Inovadoras - ANPEI (1993, p. 8)

A pesquisa compreende o trabalho criativo com a finalidade de aumentar o estoque de conhecimentos científicos e tecnológicos a fim de solucionar os problemas práticos. Sendo a pesquisa básica o trabalho teórico ou experimental empreendido primordialmente para compreender fenômenos e fatos da natureza, sem nenhuma preocupação com possíveis aplicações práticas ou ganhos econômicos a curto prazo.

No que se refere aos objetivos trata-se de uma pesquisa explicativa, pois pretendemos analisar, registrar e identificar os fatos a serem estudados, a fim de explicar a temática uso de jogos para desenvolvimento da linguagem na educação infantil a partir dos resultados encontrados.

Para elucidar a questão norteadora da pesquisa utilizamo-nos, inicialmente, da pesquisa bibliográfica como procedimento para coleta dos dados oriundos das teorias já existentes e que serão discutidas no decorrer da investigação. A este procedimento de pesquisa, chamado de pesquisa bibliográfica ou de pesquisa às fontes secundárias se caracteriza como o:

[...] levantamento da bibliografia já publicada em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto, com o objetivo de permitir ao cientista “o reforço paralelo na análise de suas pesquisas ou manipulação de suas informações” (TRUJILLO, 1974, p. 230 apud LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 43 - 44).

Deste modo, reiteramos que esse trabalho adotou como procedimento para levantamento de dados a pesquisa bibliográfica, que disponibiliza um acervo de experiências vivenciadas e narradas por outros pesquisadores. Nessa investigação foram estudadas diversas fontes a respeito da temática abordada, como livros, artigos publicados na *internet*, dissertações, teses, entre outros, para construir a fundamentação.

Trentini e Paim (1999) explicam que a revisão bibliográfica, também conhecida como revisão da literatura, é a análise crítica, meticulosa e ampla das publicações correntes em uma determinada área do conhecimento. Dessa forma, não se trata apenas de repetir o que já está escrito, e sim ter a oportunidade de analisar um tema sob uma nova abordagem e perspectiva.

Os autores citados acima como: Andrade (2003), Michel (2005), Fernandes (2006), Minayo (1992), Lakatos e Marconi (1992), Trentini e Paim (1999) e Demo (2003), foram selecionados após muitas leituras de artigos, livros e dissertações, com o propósito de orientar os caminhos a serem percorridos para responder as questões surgidas no processo, para assim construirmos alternativas para o problema proposto.

Utilizamos do total de 10 pesquisas científicas para chegar as considerações dos jogos no ensino regular. Desses, quatro são de anais de eventos nacionais, um resulta de experiências em *blogs* e os demais são artigos publicados em revistas. Os mesmos têm a variação de publicações entre os anos de 2012 e 2018, oscilando entre teses, dissertações, artigos e monografias. Para a escolha desses estudos selecionamos palavras-chave que deveriam estar presentes nos títulos dos respectivos, como: jogos, bilinguismo, educação inclusiva, surdos e práticas lúdicas. As caixas de buscas para alcançar esses dados variaram entre os portais da *Scielo*, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - BDTD e o Google Acadêmico.

A seguir o próximo capítulo traz uma abordagem acerca da educação inclusiva para surdos, apontando e explicando a diferença em excluir, integrar, segregar e incluir.

3 EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA SURDOS

O presente capítulo aborda a história da educação inclusiva desde a pré-história até os dias atuais, explanando sobre o processo de exclusão que as Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas - PNEE passaram e ainda vivenciam atualmente. Após discorrer sobre a perspectiva da inclusão de alunos surdos no ensino regular, abordamos o bilinguismo e a importância do reconhecimento da Libras como L1 para alunos com surdez. Apresentamos também a questão da aquisição de linguagem por esses alunos, apontando a relevância da contribuição da família e da escola no processo ensino-aprendizagem dessas crianças.

3.1 ANTECEDENTES DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Para compreendermos o nível de entendimento que a sociedade apresenta sobre o indivíduo com deficiência, é necessário que nos reportemos ao passado para observar como essas pessoas eram vistas nas diferentes épocas e pelos povos até chegar no modelo da nossa sociedade atual.

De acordo com Silva (1986), para os Hebreus, a deficiência (não só nas pessoas, mas também nos animais) era considerada uma abominação. Isso porque, baseando-se na questão da “imagem e semelhança a Deus”, tudo o que se desviasse desse princípio era marginalizado e segregado. Já os romanos e os gregos se baseavam nos estereótipos, definidos na mitologia presentes nas suas culturas, assim criaram um perfil perfeito, saudável, forte e de intolerância à fraqueza ou daqueles que não lhes fossem belos aos olhos. Sobre isso, Negreiros (2014, p. 13) diz que:

[...] desde os primórdios da humanidade pessoas nasceram ou adquiriram alguma deficiência ou limitação que as impediram de realizar suas atividades diárias de forma autônoma. De maneira perversa, essas pessoas foram alijadas da sociedade e tratadas como estorvo ou “coitadinhas.

Desse modo, percebemos que na antiguidade não havia empatia ou respeito pela pessoa com deficiência, fosse ela física ou intelectual, ao contrário, esses indivíduos eram expostos às condições subumanas.

Na Idade Média, no período do Império Bizantino, “as ideias que envolviam as pessoas com deficiência eram impregnadas por concepções místicas, mágicas e misteriosas, de baixo padrão” (MARANHÃO, 2005, p. 25). Nessa época, as pessoas sofriam perante a precariedade de condição para garantir a subsistência, fruto da percepção social que as deficiências eram um

“castigo de Deus”. Assim, um corpo com má-formação era fruto de uma mente igualmente malformada, como a de feiticeiros e bruxos. Dessa maneira, para os indivíduos com alguma necessidade especial só restava a discriminação, o abandono e a morte.

Segundo Mazzotta (1996, p. 20) “o atendimento educacional de pessoas com necessidades especiais, até o século XVII, era basicamente ligado ao misticismo e ocultismo, não havendo base científica para o desenvolvimento de noções realistas”. Já na Idade Moderna, ocorreram significativas mudanças nas artes, músicas e ciência, o que contribuiu para uma pequena evolução no tratamento de pessoas com alguma necessidade especial. Maranhão (2005, p. 26) diz que, “Surgiram, nesse contexto, hospitais e abrigos destinados a atender enfermos pobres. Os deficientes, aquele grupo especial que fazia parte dos marginalizados, começaram a receber atenções mais humanizadas”. Para a autora atenção voltada para esse grupo possibilitou importantes descobertas para o tratamento de determinadas deficiências, como a auditiva e a intelectual.

Nos séculos que sucederam, não existia preocupação com o intuito de integrar ou incluir esses seres humanos. Neste sentido, é pertinente esclarecer a diferenciação entre os termos incluir e integrar, tendo em vista que, para Mantoan (2009, p. 6 -7), o primeiro (ou seja, a inclusão) é “[...] incompatível com a integração, pois prevê a inserção escolar de forma radical, completa e sistemática. Todos os alunos, sem exceções, devem frequentar as turmas de ensino regular”, enquanto o segundo termo (a integração) “Trata-se de uma concepção de inserção parcial, porque o sistema educacional prevê serviços educacionais segregados [...]. Nas situações de integração escolar, [...] a escola não muda como um todo, mas os alunos têm de mudar para se adaptarem às suas exigências [...]” (Idem, 2009, p. 7). Desse modo, integrar e incluir são palavras semelhantes, mas que apresentam distintos significados quando o assunto é educação inclusiva. É importante destacar que, para Buscaglia (2006, p. 21):

É a sociedade que cria os incapazes. Enquanto a maior parte das deficiências é produto do nascimento e de acidentes, o impacto debilitante na vida das pessoas frequentemente não é resultado tanto da “deficiência” quanto da forma como os outros define ou trata o indivíduo. Encarceramos centenas de milhares de pessoas com necessidades especiais em instituições de custódia; mesmo aqueles afortunados o bastante para receber serviços na comunidade em geral encontram-se em ambientes segregadores [...]

Ressaltamos assim que a inserção social das PNEE seguiu 4 movimentos: a exclusão, a segregação, a integração e a inclusão. A exclusão (observada na antiguidade e parte da Idade Média), com a privação do direito à vida e à participação social; a segregação, por sua vez, ocorria quando as crianças com deficiência eram impedidas de frequentar escolas de ensino

regular. Logo, havia uma separação de instituições especiais e regulares, a socialização desses indivíduos com os demais era impedida pelos paradigmas da sociedade existente na época (isso em meados da década de 60); a integração iniciada na década de 70, quando as PNEE passaram a serem matriculadas no ensino regular, porém, ainda não havia a percepção sobre a importância de se modificar as práticas pedagógicas voltadas para o desenvolvimento das suas capacidades e potencialidades. Nesse sentido, Reis (2013, p. 80), afirma que, “a escola não muda sua rotina nem sua prática pedagógica e, sim, os alunos é quem tem de mudar para se adaptar a sua realidade e as suas exigências”.

Somente nos anos 80 a inclusão ganha destaque nos debates acadêmicos, despertando o interesse pelo respeito às diferenças e à importância de se trabalhar pautado na política da diversidade. Assim, a educação especial numa perspectiva inclusiva busca promover não só o convívio social, mas também o estímulo ao desenvolvimento das potencialidades e aprendizagem desses alunos. Para Reis (2013, p. 80), a inclusão “requer uma nova visão das pessoas, uma mudança de mentalidade, de forma que todos sejam respeitados, independentemente de suas diferenças. Para favorecer a compreensão, trazemos a compilação dos conceitos ora apresentados a partir figura 1:

FIGURA 1 – Evolução do processo inclusivo na educação.



Fonte: <<http://www.comregras.com/7412-2/.jpg>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

Quando se fala em inclusão logo se pensa na integração como parte desse processo, ou ainda que ambas tenham o mesmo conceito, entretanto, para trabalhar a diversidade no ensino regular de forma precisa é importante saber diferenciar esses termos: integrar está relacionado ao compartilhamento do mesmo espaço, já a inclusão refere-se ao ato de participar, fazer parte, de determinado espaço.

Muitos são os desafios para a implementação da educação inclusiva, dentre eles, Mantoan (1997, p. 8 - 9) diz que:

[...] inclusão se concilia com uma educação para todos e com um ensino especializado no aluno, mas não se consegue implantar uma opção de inserção tão revolucionária sem enfrentar um desafio ainda maior: o que recai sobre o fator humano. Os recursos físicos e os meios materiais para a efetivação de um processo escolar de qualidade cedem sua prioridade ao desenvolvimento de novas atitudes e formas de interação na escola exigindo mudanças no relacionamento pessoal e social e na maneira de se efetivar os processos de ensino e aprendizagem.

A inclusão de pessoas com deficiência, atualmente ainda causa apreensão em parte da sociedade, pois a falta de conhecimento faz com que os indivíduos vejam o diferente, com um olhar de discriminação. Mas, com os avanços nos estudos e a abertura das Mídias para o debate sobre esse assunto, observamos que algumas barreiras vêm sendo quebradas, não só nas relações sociais entre os indivíduos com e sem deficiência, como também nas previsões contidas nos documentos que amparam o atendimento às especificidades dos PNEE, de modo a garantir a equidade nas oportunidades oferecidas pela sociedade para essas pessoas. Sobre os preceitos que envolvem a prática inclusiva, concordamos com Sasaki (2009, p. 1) ao conceituar que:

Inclusão é o processo pelos quais os sistemas sociais comuns são tornados adequados para toda adversidade humana – composta por etnia, raça, língua, nacionalidade, gênero, orientação sexual, deficiência e outros atributos, com a participação das próprias pessoas na formulação e execução dessas adequações.

Nesse sentido, é importante que os diferentes espaços sociais, em especial as escolas públicas, possam cumprir com a sua função social e política prevista na LDB de modo a garantir a educação de todos (conforme assegurado no Art. 205 da Constituição Federal), mantendo-se atentas às práticas inclusivas, ou seja, proporcionando o acesso ao conhecimento e a interação entre os partícipes da comunidade escolar, respeitando as diferenças.

Vemos que, a partir do momento em que a instituição escolar reconhece a diversidade humana e a trabalha de modo a atender os diferentes modos e tempos de aprender, as pessoas que interagem neste espaço educativo são estimuladas a pensar, ver e compreender o diferente a partir das suas singularidades, valorizando as suas possibilidades. Nesse sentido, corroboramos com a ideia apresentada por Mantoan (2005, p. 1) ao dizer que:

Inclusão é a nossa capacidade de entender e reconhecer o outro e, assim, ter o privilégio de conviver e compartilhar com pessoas diferentes de nós. A educação inclusiva acolhe todas as pessoas, sem exceção. É para o estudante com deficiência física, para os que têm comprometimento mental, para os superdotados, para todas as minorias e para a criança que é discriminada por qualquer outro motivo. Costumo dizer que estar junto é se aglomerar no cinema, no ônibus e até na sala de aula com pessoas que não conhecemos. Já inclusão é estar com, é interagir com o outro.

Diante disso, colocar-se no lugar do outro é de fato desafiador para a maioria dos indivíduos, pois permite compreender as limitações, as habilidades e as potencialidades de cada pessoa. Porque, assim, estarão oferecendo não só uma aprendizagem igualitária, mas também auxiliando na construção do caráter e na formação do seu alunado enquanto cidadãos.

Nessa perspectiva, o que se espera da escola é que seus planos sejam definidos por uma educação para a cidadania global, livre de preconceitos, a qual se dispõe a reconhecer e valorizar as diferenças, a incompletude, a singularidade dos seres humanos, idéias essenciais para se entender a inclusão (MANTOAN, 1999 apud MITTLER, 2003, p. 10)

Portanto, a inclusão surge com o propósito de edificar uma sociedade justa, onde todos possam exercer seu papel de cidadão, com direitos e deveres assegurados, obtendo as mesmas oportunidades e espaços, conquistando sua autonomia.

3.2 EDUCAÇÃO INCLUSIVA E BILINGUISMO

A educação inclusiva¹ é uma proposta que implica no reconhecimento das diferenças, a fim de garantir as condições adequadas para uma melhor formação do seu alunado. Logo, a inclusão deve discernir acerca do diferente, proporcionando recursos para cumprimento dos propósitos escolares na educação básica. De acordo com as Diretrizes Nacionais (9.394/96), de 1996 para a Educação Especial² na Educação Básica “A Educação Básica deve ser inclusiva,

¹ Educação Inclusiva: trata-se de uma proposta que mostra métodos que insiram pessoas com necessidades especiais em ambientes regulares, permitindo que essas sejam participativas e incluídas.

² Educação Especial: apresenta uma grande variedade de maneiras que incluem instituições especiais, apoio especializado para as crianças em pequenos âmbitos. Segundo a resolução CNE/CNB 2/2001: “[...] por Educação Especial, modalidade da educação escolar, entende-se um processo educacional definido em uma proposta pedagógica, assegurando um conjunto de recursos e serviços educacionais especiais, organizados institucionalmente para apoiar, complementar, suplementar e, em alguns casos, substituir os serviços educacionais comuns[...]” (BRASIL, 2001b, p. 19).

no sentido de atender a uma política de integração dos alunos com necessidades educacionais especiais nas classes comuns dos sistemas de ensino” (BRASIL, 2001, p. 25).

Trazendo para a perspectiva da surdez, é fundamental que esse alunado consolide o aprendizado, a partir das suas especificidades. Para tanto, faz-se necessário proporcionar um ambiente adequado e profissionais capacitados para receber e atender esses alunos. Essas modificações incluem desde os recursos pedagógicos, o reconhecimento da Libras como L1, a disponibilização do profissional intérprete da Libras na sala de aula, até a inserção de atendimento específicos que possibilitem a interação e a aprendizagem desses educandos. Essas adaptações são importantes para assistir às PNEE apresentadas pelos alunos e, dessa maneira, acolhendo e interagindo as diversas realidades encontradas no âmbito escolar. (BRASIL, 2005)

No Brasil, a educação de pessoas surdas começa em 1857 com a criação do Instituto Imperial dos Surdos-Mudos, que atualmente é conhecido como Instituto Nacional de Educação dos Surdos – INES. Contudo, para se chegar a essa proposta foram necessárias muitas décadas. (STROBEL, 2008).

Somente no início do século XXI foram alcançados avanços significativos nas documentações legais, através da Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que reconhece a Libras como língua oficial no país, recebendo o mesmo *status* que a LP. Em 2005, a referida lei foi regulamentada, pelo Decreto nº 5.626, que dispõe, entre outras questões, sobre a educação bilíngue para os surdos. Mediante esta legislação, as condições para a efetivação da proposta bilíngue, como aquelas citadas anteriormente, foram explicitadas e asseguradas enquanto direito dos surdos.

A proposta educacional bilíngue busca captar o direito que as pessoas surdas têm de serem ensinadas na língua de sinais. Trata-se essencialmente de uma proposta de educação que parte das capacidades e potencialidades do sujeito surdo (aptidão para adquirir a língua de sinais) e não daquilo que limita seu desenvolvimento (SLOMSKI, 2010, p. 22).

Dessa maneira, é importante voltar-se para as potencialidades das crianças surdas a fim de garantir o desenvolvimento holístico do estudante assim como um significativo rendimento escolar. Para tanto, é salutar investir em práticas pedagógicas que ressaltem as aptidões dessas crianças e contribuam para que elas possam superar as limitações que lhes são impostas pelo ambiente.

Para isso, é importante efetivar o bilinguismo, uma proposta educativa que permite ao aluno surdo o aprendizado tanto da linguagem oral quanto da Libras, permitindo-o interagir a

partir de uma língua acessível biologicamente quanto compreender interações mediadas pela LP na modalidade escrita. O acesso a essas duas línguas favorece o desenvolvimento individual e o exercício da cidadania. Entretanto, para colocar em prática essa concepção é necessário atentar-se para o dever do governo para com a proposta de uma educação bilíngue para a população surda, garantindo a inserção de pressupostos dessa abordagem educacional nos projetos pedagógicos como também a capacitação dos profissionais que atuam na educação inclusiva.

Embora seja assegurado, por lei, os direitos das crianças surdas de serem matriculadas e obterem o devido atendimento quanto as suas necessidades básicas nas escolas regulares, ainda há muito o que se pensar para o aprimoramento dessa prática. Não se trata apenas de incluir profissionais intérpretes no quadro de funcionários para que a proposta educacional se torne inclusiva. É necessária uma mudança mais ampla, na qual é preciso modificar desde a estrutura física da escola, dos recursos pedagógicos, do reconhecimento da Libras como L1 dos alunos surdos, entre outros.

Conforme destaca o relatório do Grupo de Trabalho designado por Portaria Ministerial para elencar subsídios à Política Linguística de Educação Bilíngue - Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa:

A Educação Bilíngue de Surdos envolve a criação de ambientes linguísticos para a aquisição da Libras como primeira língua (L1) por crianças surdas, no tempo de desenvolvimento linguístico esperado e similar ao das crianças ouvintes, e a aquisição do português como segunda língua (L2). [...] O objetivo é garantir a aquisição e a aprendizagem das línguas envolvidas como condição necessária à educação do Surdo, construindo sua identidade linguística e cultural em Libras e concluir a educação básica em situação de igualdade com as crianças ouvintes e falantes do português (BRASIL, 2014, p. 6).

Partindo dessa premissa é relevante conhecer e adotar a proposta bilíngue para surdos, a fim de melhorar o desenvolvimento desses estudantes no processo de ensino-aprendizagem e nas habilidades linguísticas, socio-afetivas e cognitivas. Nesse sentido, é imprescindível que as instituições estejam reparadas para acolherem alunos com necessidades educacionais específicas – NEE de modo a favorecer a sua participação em todas as atividades oferecidas pela escola.

3.3 AQUISIÇÃO DE LINGUAGEM PELAS CRIANÇAS SURDAS

A linguagem é um importante instrumento para a formação do indivíduo, desse modo é fundamental que toda criança tenha a possibilidade de aprimorá-la porque é um dos meios que possibilita a comunicação que auxilia no desenvolvimento humano e social, ou seja, é um elemento imprescindível para a construção da criança enquanto ser humano. Segundo Lacerda (1996, p. 63),

É pela linguagem e na linguagem que se pode construir conhecimentos. É aquilo que é dito, comentado, pensado pelo indivíduo e pelo outro, nas diferentes situações, que faz com que conceitos sejam generalizados, sejam relacionados, gerando um processo de construção de conceitos que vão interferir de maneira contundente nas novas experiências que esse indivíduo venha a ter. Ele se transforma através desses conhecimentos construídos, transforma seu modo de lidar com o mundo e com a cultura e essas experiências geram outras num continuum de transformações e desenvolvimento.

Desse modo, fica nítido que todo ser humano necessita da linguagem não só para o relacionamento social, mas também para seu desenvolvimento individual. Nesse sentido, faz-se necessário adquirir uma língua que venha a atender as especificidades do usuário, daí a relevância da Libras para os alunos surdos.

A Libras é uma linguagem verbal expressa por meio de palavras sinalizadas, com regras, que podem apresentar variações a produção a partir das peculiaridades convencionadas pelos usuários de cada cidade, estado e região, além disso, esses sistemas linguísticos são diferentes de país para país. Nesse sentido, queremos dizer que há diferentes línguas de sinais no mundo e que há variações dentro de cada língua de sinais. Além disso, a Libras apresenta especificidades que a diferem da Língua Portuguesa, principalmente o fato de ser uma modalidade visual-espacial e que precisam ser do conhecimento dos estudantes. Fernandes (2011, p. 82) esclarece que:

A LIBRAS é uma língua de modalidade visual espacial que diferentemente das línguas orais auditivas, utilizam-se da visão para sua apropriação e de elementos corporais e faciais e organizados em movimentos no espaço para constituir unidades de sentido as palavras ou, como se referem os surdos, os sinais[...].

Desse modo, para que a comunicação aconteça de forma precisa, é necessário compreender a composição do sinal e da estruturação da sinalização. Para isso, é fundamental atentar-se ao posicionamento da mão, os movimentos, ao direcionamento e a configuração do sinal, juntamente com as expressões faciais, pois só através dessas unidades linguísticas é que os sinais ganham forma e possibilitam a comunicação entre pessoas surdas. Esse sinal deve ser

realizado utilizando-se das mãos e do corpo e que a expressão facial adequa-se à intenção comunicativa.

[...] Os sinais podem representar qualquer dado da realidade social, não se reduzindo a um simples sistema de gestos naturais, ou mímicas como pensa a maioria das pessoas. Aliás, esse é o principal mito em relação a língua de sinais, pois por utilizar as mãos e o corpo na comunicação, costuma-se compará-la à linguagem gestual, contextual e restrita a referentes concretos, palpáveis, transparentes que tem seu significado facilmente apreendido porque os observa. (FERNANDES, 2011, p. 82)

O mesmo sinal, associado às expressões diferentes pode remeter à afirmação direta ou à ironia ressaltando a complexidade dessa forma de interação. Além disso, é preciso considerar que a Libras não segue a mesma estrutura gramatical da LP, ela tem uma gramática própria e, por esta razão, precisa de momentos de interação pautados na ação comunicativa para a internalização da sua estrutura e vocabulário. Essas interações precisam ser oferecidas em diferentes momentos de socialização, dentre eles, a família.

3.3.1 Contribuições da Família

O envolvimento familiar é de extrema importância, por ser o primeiro grupo de pessoas com qual os surdos se relacionam, logo é nesse primeiro contato o qual se gera segurança e confiança, condições essenciais para o desenvolvimento saudável do indivíduo. A família é a base moral de qualquer criança é a partir dela que se aprende os costumes, crenças e valores. Em sequência vão tendo contato com o meio exterior como: vizinhos, escola e outros. Para Fernandes (2011, p. 96),

A participação dos pais, por meio do estabelecimento de uma relação de confiança mútua com os filhos surdos, contribui para a elevação da autoestima destes, bem como para que não se sintam diferentes, rejeitados ou incapazes ao ingresso em uma escola e iniciarem os primeiros contatos com leitura e a escrita.

Partindo desse pressuposto é inegável a relevância desse suporte na vida de qualquer criança com deficiência, pois assim estarão preparadas para o contato com o a sociedade e, conseqüentemente desenvolvem estratégias para lidar com as diferenças, as dificuldades, o preconceito e a discriminação. Segundo Santos (1999, p. 43):

As famílias precisam se aproximar da escola não apenas comparecendo a reuniões de pais ou participando de Conselhos Escola - Comunidade através de representantes, mas é preciso que ela se inteire mais diretamente no processo educacional acadêmico dos seus filhos, ajudando-os a aprender [...].

Esse aprendizado deve ocorrer no nível da construção do conhecimento e das relações com o outro, sejam surdos ou ouvintes. Assim, compreendemos que o acompanhamento do desenvolvimento da linguagem das crianças surdas não é papel só da escola. Os pais também precisam estar interessados nesse processo e supervisionar, de perto, a evolução dos filhos na aprendizagem dos conteúdos e nas habilidades desenvolvidas. Esse auxílio em casa ajuda a despertar na criança o prazer por aprender e perceber que ela é capaz, melhorando seu desempenho em diferentes tarefas e situações, entre elas, o rendimento escolar.

3.3.2 O Papel da Escola

A escola desempenha um importante papel na construção da linguagem das crianças surdas, pois muitas vezes, é o espaço no qual a criança tem a oportunidade de se comunicar em Libras. No entanto, sabemos que incluir não é fácil, é necessário primeiramente desconstruir a mitos que pode ser encontrada nas instituições como a preponderância do uso da LP no ensino dos surdos. O que se vê é uma padronização linguística, um modelo cultural que é seguido, sem considerar a diversidade linguística apresentada pelos alunos (LACERDA, 1996). Sendo essas pessoas, seres humanos únicos, a escola precisa compreender que eles têm suas especificidades, seus costumes, suas diferenças, seus valores, sonhos e perspectivas de vida e, por essa razão, a escola precisa atender a essas particularidades, criando projetos coletivos e individuais, a partir de metodologias inovadoras e inclusivas.

Nesse sentido, a escola tem uma importante relação com o desenvolvimento dos seus alunos que apresenta ou não deficiência, pois é nela onde as crianças passam boa parte do dia e tem um maior convívio social, com professores, funcionários e os colegas. Desse modo, é na escola que os alunos começam a desenvolver a linguagem e conseqüentemente passam a utilizá-la como meio de comunicação. Por esta razão, as instituições devem promover aos seus alunos um ensino-aprendizagem de qualidade e que atenda às suas necessidades básicas, respeitando os limites e as dificuldades de cada um.

Trabalhar na perspectiva inclusiva requer muita atenção e vontade de proporcionar melhores condições de aprendizado para os alunos. Para isso, é fundamental que haja mudança na estrutura física da escola, no corpo docente (capacitação dos professores e ingresso de

profissionais especialistas nas áreas), na metodologia trabalhada, nos recursos didáticos, entre outros assim como nos apresenta Lacerda (2006), porque para incluir é necessário pensar práticas que envolvam todo o corpo discente, atendendo as especificidades e respeitando o limite dos educandos individualmente.

Contudo, sobre este processo, Mantoan (1997, p. 8 – 9) nos chama atenção para um fator essencial para a constituição da educação inclusiva, pois:

[...] inclusão se concilia com uma educação para todos e com um ensino especializado no aluno, mas não se consegue implantar uma opção de inserção tão revolucionária sem enfrentar um desafio ainda maior: o que recai sobre o fator humano. Os recursos físicos e os meios materiais para a efetivação de um processo escolar de qualidade cedem sua prioridade ao desenvolvimento de novas atitudes e formas de interação na escola exigindo mudanças no relacionamento pessoal e social e na maneira de se efetivar os processos de ensino e aprendizagem.

Esta constatação é discutida desde a participação do Brasil como signatário da Declaração de Salamanca que ampara a ideia de que “todas as crianças devem aprender juntas, sempre que possível, independentemente de suas dificuldades e diferenças”. (BRASIL/UNESCO, 1994, p. 23). Entretanto, o que se vê nas escolas tradicionais são alunos com NEE sendo integrados no ensino regular, onde os educadores fazem suas avaliações sem considerar as estratégias de superação das dificuldades impostas pela deficiência, gerando desmotivação e atraso no seu desenvolvimento. Em face do exposto, é necessário que os docentes avaliem as práticas inclusivas ou seja, que adotem novos paradigmas educacionais que valorizem as diferenças humanas.

Nessa perspectiva, é relevante destacar a importância da parceria família-escola para o desenvolvimento da criança na sua totalidade para que assim, os educandos tenham melhor desempenho escolar e social, desenvolvendo habilidades motoras, afetivas e cognitivas. No entanto, para que isso se efetive, a família precisa estar integrada nos processos educativos pois ela é um forte elemento que pode auxiliar no processo de desenvolvimento e, juntamente com a escola, ajudar na superação dos resultados com essas crianças.

4 JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL SURDOS

Dentre os recursos didáticos que podem ser utilizados na educação inclusiva, em classes com surdos para favorecer a interação entre os educandos e desses com o educador para o desenvolvimento da linguagem, destacamos os jogos.

Os conceitos a respeito dos jogos são inúmeros, pois variam de acordo com tempo, espaço e culturas de cada povo. Nesse sentido, apropriar-se a uma única forma de conceituação é uma difícil tarefa.

Os jogos são atividades que podem auxiliar significativamente o desenvolvimento do educando mas, para que se revertam em uma ferramenta para a educação, precisam ser utilizados de maneira adequada. Desse modo, a ação lúdica em sala de aula viabiliza o trabalho com importantes aspectos que favorecem o desenvolvimento pessoal e social da criança, além de contribuir para melhorar o desempenho escolar. Dito isto, compreendemos que é notória a importância de se adotar práticas pedagógicas lúdicas, que atendam na e para a diversidade cultural e às NEE, presentes no âmbito escolar.

4.1 O JOGO NA SOCIEDADE

Silva (1986), relata que na Grécia antiga, Platão apresentou grande valor moral e educativo aos jogos, quando sugeriu que o jogo educativo fosse inserido nas tradicionais competições. Já para os romanos os jogos eram perpassados de geração em geração como transferência de valores e conhecimento. Complementa ainda, que no período do cristianismo houve uma desvalorização dos jogos, tendo em vista que eram considerados profanos e imorais. Porém, no século XVI e XX, eles foram valorizados entre os humanistas, que desenvolveram novos métodos e técnicas para a utilização de jogos e brinquedos na educação das crianças. Entre eles podemos citar, Rousseau, Froebel, Dewey, Piaget e Vygotsky.

Jean Jacques Rousseau (1712 - 1778) alega que aprender deve ser um feito eficiente, no qual a criança viesse a aprender com prazer; Froebel (1782 – 1852) destaca que a criança deve ser vista como atividade criadora e que a melhor maneira para isso, é utilizar os jogos. Esse estudioso defendia que educador bom, é aquele que consegue fazer do jogo uma arte de ensinar; Dewey (1859 – 1952) comenta que era necessário um ambiente natural para ocorrer a aprendizagem da criança, e através dos jogos a criança se mostra mais espontânea. Para o estudioso, criança precisa aprender de acordo com os seus interesses e não por meio de coisas abstratas; Piaget (1896 – 1980) enxerga os jogos como um meio para o desenvolvimento

intelectual, de modo que quando a criança cresce, os jogos vão tornando-se cada vez mais significativos; Vygotsky (1896 – 1934) acredita que a brincadeira era resultado das influências sociais que a criança vai estabelecendo a partir do contato com o meio em que vive. (SILVA, 1986)

Nesse sentido, é nítido que ao longo dos séculos o jogo também sofre variações na conceituação e na sua relevância social. Os jogos por fazerem parte da cultura, e serem passados de geração em geração, ensinando valores, costumes e formas de pensar de uma sociedade, tornam-se uma maneira divertida de passear e aprender sobre a história.

Nessa perspectiva, “O jogo é um fenômeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua importância”. (SERRA, 1999, p. 1).

A partir disso, muitos são os estudiosos que se buscaram a elucidação acerca dessa temática, mas definir o termo jogo não é trabalho fácil, muitos são os autores que se engajam nessa missão, a fim de apresentar uma explicação que melhor represente esse vocábulo. Desse modo, Tizuko Morchida Kishimoto adverte que é improvável apresentar uma única definição acerca de jogo, pois pode apresentar inúmeros conceitos. Para a autora:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinhas, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filinha”, futebol, domino, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros (KISHIMOTO, 2001, p. 13).

Assim, o jogo vem apresentando diversos significados ligados às diferentes manifestações culturais atribuídas pelos costumes acarretados por cada povo, sofrendo variação em tempo e espaço. Acerca dessa variação Brougère (1998, p. 9) relata que “A própria ideia que se tem do jogo varia de acordo com autores e épocas, a maneira como é utilizado e as razões dessa utilização são igualmente diferentes”.

Nessa perspectiva, são muitos os autores que abrem discussões acerca dessa temática, com o intuito de descobrir se existiria um único conceito que abrangesse a similitude nas diversas manifestações acarretadas ao termo jogo. Contudo, ainda que um jogo receba a mesma classificação, cada um apresenta sua identidade bem como compartilham características e particularidades em si ou seja, mesmo todos esses sendo considerados como jogos, têm suas

especificidades, seja na quantidade de jogadores permitido a cada partida, nas regras, nas estratégias e etc.

Diante disso, Kishimoto (2001, p. 13) explica que:

Dentro da variedade de significados, são as semelhanças, que permitem classificar jogos de faz-de-conta, de construção, de regras, de palavras, políticos e inúmeros outros, na grande família denominada jogos. Para se compreender a natureza do jogo, é preciso, antes de tudo, identificar as características comuns que permitem classificar situações entendidas como jogo nessa grande família, em seguida, precisar diferenciações que permitem o aparecimento de suas espécies (faz-de-conta, construção etc.) (KISHIMOTO, 2001, p. 3).

Após compreender o processo de significação do jogo, faz-se necessário esclarecer sobre as suas características. Huyzinga (1999) expõe seis características presentes no jogo. A primeira se manifesta pelo prazer em jogar em indefinidas vezes, sendo esse aprazimento o que melhor caracteriza o jogo em si. A segunda, é a seriedade que se faz necessária ao jogador no momento do jogo. Desse modo, a seriedade está ligada diretamente à como se conduz cada partida do jogo, da responsabilidade e concentração envolvida no ato de jogar, entretanto, não podemos deixar de considerar que o jogo também se caracteriza pelo divertimento proporcionado aos jogadores.

A terceira característica compreende a natureza livre do jogo, que faz alusão à liberdade de atuação do jogador no ato de jogar. Neste momento, ele pode desfrutar do seu imaginário de sensações e de ações particulares viabilizadas por esta atividade. A quarta característica é a existência das regras, que podem aparecer nos jogos de duas formas: explícita ou implícita. As regras explícitas são observadas em jogos como o de tabuleiro, o xadrez e a dama, nos quais as regras são decorrentes do próprio jogo, por isso, precisam ser seguidas para que o jogo aconteça. Temos ainda as regras implícitas presentes nas brincadeiras de faz de conta, nos quais são convencionadas de acordo com o jogador.

A quinta característica é encontrada no faz de conta, o imaginário ou figurativo e compreende o ato de criar e trabalhar a imaginação relacionando a representatividade com o jogo em si. E, como sexta característica, salientamos o espaço e o tempo no qual o jogo se restringe. Esses podem apresentar-se em diversos tipos como relata Kishimoto (2001), existe uma variedade de jogos desde imaginários, concretos, de raciocínio e percepção, que trabalham não só o individual, mas também o coletivo, externos e internos entre inúmeros outros que se encaixam nessa categoria.

Nesse sentido, é correto afirmar que o tema em questão precisa ser compreendido de forma ampla, tendo em vista sua crescente presença no âmbito educacional nas últimas décadas, pois pode se converter em um excelente aliado no processo de ensinar e aprender, estimulando o desenvolvimento e o desempenho escolar das crianças.

[...] os autores assinalam pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos: liberdade de ação do jogador ou caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não-sério” ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo) a incerteza de seus resultados; a não-literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e no espaço. São tais características que permitem identificar os fenômenos que pertencem a grande família dos jogos (KISHIMOTO, 2001, p. 7).

Conforme vimos anteriormente, fica claro a relevância do jogo para o desenvolvimento da criança em vários aspectos, cognitivo, socio-afetivo, psicológico e motor. Desse modo, seu uso como recurso pedagógico deve ser incentivado e aplicado em sala de aula, pois se trata de uma ferramenta didática para o professor proporcionar situações que ampliem o aprendizado do aluno. Para Kishimoto (1994, p. 22):

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Diante disso, os jogos educativos precisam fazer parte do cotidiano educacional, portanto, adotar esse método, além de facilitar a compreensão dos conteúdos, torna a aula mais dinâmica e prazerosa. Assim, os jogos educativos são importantes em diversos aspectos para a formação das crianças e devem estar presentes nas práticas metodológicas dos professores, auxiliando na transmissão e apreensão de conteúdos e no desenvolvimento individual e coletivo no âmbito escolar.

4.1.1 O jogo e a criança

A brincadeira ajuda a desenvolver habilidades como equilíbrio, liderança, força, controle das emoções, memória, reflexão estratégica, imaginação, domínio da ansiedade, trabalho em equipe, coordenação motora, confiança entre outras. Segundo Vygotsky (1989; p.

33) “a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento (o que a criança faz sozinha) e o nível de desenvolvimento potencial (o que faz com a ajuda de outro).”

Atualmente é nítida a importância dos jogos para o desenvolvimento do ser, tanto adulto quanto criança. Na infância o jogo assume um papel fundamental auxiliando nos aspectos afetivo, motor e intelectual. Uma criança que não joga, observa e imita tem grandes chances de obter um desempenho menor, se comparado às crianças que apresentem esse *hobby*.

Nesse sentido, o jogo é um excelente recurso didático, pois estimula o desenvolvimento social, cognitivo, afetivo, moral, físico e linguístico, e, melhora a autoestima, o autocontrole, a cooperação, a criatividade, instigando assim, a integração e a inclusão. O lúdico auxilia a descoberta, o imaginário, o amadurecimento, ajudando a relacionar a brincadeira com o meio em que vive.

De acordo com Ferreira-Neto (2003, p. 199), citando os autores Azevedo, Van der Kooij e Neto (1997), Christie (1997), Pessanha (1997/ 1994), Christie (1995), Vukelich (1991), Smillansky (1968), considera que:

O jogo pode ser utilizado como um meio de utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem. A existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstratas. Os estudos de investigação têm demonstrado que a percentagem de crianças que foram estimuladas a partir de contextos lúdicos obtêm maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objetivos pedagógicos perseguidos.

Nessa perspectiva, incentivar a ludicidade na criança é de suma importância, pois contribui para um melhor desempenho não só nos aspectos principais do desenvolvimento humano, como também no rendimento escolar. Os pequenos se depararem com jogos educativos desde cedo é interessante, sendo que, a partir deles surgem avanços nas ações e nas percepções de mundo por parte das crianças.

Isso porque, as crianças através do brincar conseguem maior motivação para as atividades de aprendizagem, desenvolvendo suas capacidades com mais eficiência. Assim, o ato de jogar é uma imprescindível prática na metodologia dentro e fora da escola tendo em vista que, trazendo a criança para um mundo de ludicidade, ela pode descobrir e aprimorar habilidades, capacidades, superando seus limites e desenvolvendo-se com maior eficiência.

4.2 O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

É longa a relação entre a educação e o jogo, embora se apresente como um excelente aliado para o processo de ensinar e aprender, o jogo ainda é pouco aplicado ou utilizado de forma incorreta pelos educadores no âmbito escolar. É necessário que haja uma intencionalidade na aplicação dessa temática em sala de aula, visando uma finalidade construtiva para assim, contribuir com um melhor desenvolvimento dos seus educandos. Se escolhidos adequadamente os jogos podem ser uma base para se trabalhar qualquer conteúdo, e inculcar certos valores às crianças. Segundo Santos (1999, p. 60):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Nesse sentido, a partir do ato lúdico o professor tem a oportunidade de obter uma prática pedagógica inovadora e importantes métodos de ensino, facilitando a transmissão de conhecimentos, a dinâmica em sala de aula e até a interação dos alunos. Desse modo, Rau (2012, p. 51) afirma que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

O ato lúdico pode mediar grandes resultados na formação dos alunos, pois contribui para o desenvolvimento das crianças em diferentes aspectos cognitivo, emocional e social. Embora seja um importante aliado para os professores em sala de aula, os jogos ainda são utilizados como um preenchimento de lacunas ou um passatempo para manter os alunos ocupados. O jogo precisa ser usado com um intuito, para que assim, consiga melhorar o desempenho e o rendimento do alunado. De acordo com Macedo, Petty e Passos (2007, p. 30), “do ponto de vista profissional, a ação de jogar é meio para se trabalhar a construção, a conquista ou a consolidação de determinados conteúdos, atitudes e competências.” Logo, o ato de jogar favorece o processo ensino-aprendizagem das crianças, possibilitando ao educador aulas mais interessantes e que estimulem seus alunos a querer aprender.

O jogo pode ser um mediador e facilitador na aquisição de linguagem, pois trabalha a expressão, levantamento de hipóteses e a interpretação em determinadas situações e objetos. Segundo Wallon (apud BROUGÈRE, 1998, p. 17):

A língua é um mecanismo de socialização. A criança aprende o que pode ou não dizer em sua língua. O mundo que ela descobre é então dividido em categorias e os signos são por ela solidariamente organizados. Nesta medida, a língua modela a representação. Todos levam menos em consideração o que a língua não nomeia. O pensamento trabalha sobre e a partir da linguagem. Ela herda uma situação de fato.

Assim, é através do lúdico que a criança se torna capaz de atribuir significados e conceitos aos objetos, desenvolvendo as capacidades, de raciocínio e abstração, além de proporcionar e potencializar a apreensão do conhecimento, obedecer às regras, edificar, cooperar, desenvolver o raciocínio lógico, e demais habilidades necessárias ao desenvolvimento integral de uma criança.

Pensando nisso, é nítido que a brincadeira em sala de aula não é um simples passatempo, na verdade ela pode somar à metodologia do professor, agregando valores nas aulas e contribuindo para uma melhor compreensão por parte dos alunos. Desse modo, o brincar possui um campo abrangente de possibilidades educativas, oportunizando às crianças uma aprendizagem concreta, global e dinâmica. Nesse sentido, Negrine (1994, p. 19) enfatiza que:

As contribuições do jogo no desenvolvimento global da criança é que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas e a inteligência, a afetividade, a motricidade, e sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Portanto, o jogo é um exercício lúdico de valor educacional, sendo um grande beneficiador quando adotado no âmbito escolar. Mas para que ocorra de maneira correta é necessário que a escola opte por ambiente mais acolhedor, que atraia os alunos e conseqüentemente os estimulem e motivem no processo de interagir, ensinar e aprender.

Grande parte das crianças se apropriam da linguagem muito antes de ingressarem na escola, através do contato com o meio em que vivem, expressando-se e assim, tornando-se cada vez mais autônomas. Desse modo, a criança chega no âmbito escolar com uma vasta bagagem cultural, como valores, crenças e regras e uma forma de comunicação que adquirem a partir do meio em quem vivem.

Desta forma, através da linguagem a criança tem acesso, antes mesmo de aprender a falar, a valores, crenças e regras, adquirindo os conhecimentos de sua cultura. À medida que a criança se desenvolve, seu sistema sensorial - incluindo a visão e audição - se torna mais refinado e ela alcança um nível linguístico e cognitivo mais elevado, enquanto seu campo de socialização se estende, principalmente quando ela entra para a escola e tem maior oportunidade de interagir com outras crianças. (BORGES; SALOMÃO, 2003, p. 327)

Desse modo, a linguagem modifica a percepção humana, aprofunda os critérios acerca dos objetos, controla e direciona a atenção, organiza a memória e ajuda no desenvolvimento da criação e da imaginação. Portanto, a linguagem e o pensamento marcam a transição do sensorial para o racional, ressignificando as vivências dos sujeitos. Marcondes (2000, p. 38) afirma que, “a linguagem deve ser vista, como o modo por excelência de agirmos no mundo, isto é, de interagirmos socialmente. Ela é constitutiva, tanto da realidade, quanto de nossa compreensão dos contextos sociais de que participamos”.

4.3 CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERSPECTIVA DA INCLUSÃO

As séries iniciais dão o embasamento educacional às crianças, dito isto, é notória a sua importância, pois é na educação infantil que os pequenos começam a desenvolver-se em todos os aspectos, físico, psíquico, afetivo e motor. Isso porque, ao ingressarem na escola se deparam com diferentes culturas, valores e costumes, aumentando as possibilidades de conhecimento, a partir da troca de experiências. Logo é fundamental que haja um interesse por parte dos profissionais de educação e da família, para que assim, alcancem um bom desempenho escolar e social. Nessa perspectiva, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (1998, p. 181) aponta que:

Na instituição de educação infantil, a criança encontra possibilidades de ampliar as experiências que traz de casa e de outros lugares, de estabelecer novas formas de relação e de contato com a grande diversidade de costumes, hábitos e expressões culturais, cruzar histórias individuais e coletivas, compor um repertório de conhecimentos comuns.

Portanto, é na escola que as crianças passam a se deparar com a diversidade cultural existente e, dessa forma estão sempre em contato com o novo, gerando e apreendendo o conhecimento. Nesse contexto, o educador é uma peça fundamental nesse processo de ensinar e aprender, pois é visto como um mediador e incentivador dos seus alunos. Sendo assim,

precisam adotar métodos que trabalhem na perspectiva da diversidade, pois a educação tradicional em muitas instituições não abraça às NEE dos alunos. Para isso, é necessário desenvolver atividades voltadas para a construção da escola inclusiva, definida por Aranha (2004. p. 7) como:

[...] aquela que garante a qualidade de ensino educacional a cada um de seus alunos, reconhecendo e respeitando a diversidade e respondendo a cada um de acordo com suas potencialidades e necessidades. Segundo a autora a escola só poderá ser considerada inclusiva quando estiver organizada para favorecer a cada aluno, independentemente de etnia, sexo, idade, deficiência, condição social ou qualquer outra situação.

Nesse sentido, para que se aplique uma educação inclusiva é imprescindível que haja aceitação e incentivo por parte dos gestores, pois a escola precisa estar preparada para receber esses alunos, tanto na parte estrutural quanto na parte metodológica e profissional.

As práticas pedagógicas utilizadas com as crianças com NEE são de extrema importância, nesse sentido, a introdução do brincar ajuda a inserir o indivíduo no meio em que vive, além de desenvolver e potencializá-lo de forma ampla. A respeito disso, Vygotsky (apud MRECH, 2008) afirma que o brincar auxilia as crianças com NEE a se desenvolverem e comunicar-se, com si próprio e com os que a rodeiam. Para o autor, a partir da brincadeira surge a capacidade de imaginar, criar, confiança, autoestima, cooperar entre outras.

O ato lúdico, os jogos e as brincadeiras permitem identificar as potencialidades individuais de cada aluno, e em grupos, além de desenvolver o raciocínio lógico, exprimir opiniões, emoções e pensamentos, ajudando a melhorar a consciência corporal e o autoconhecimento.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para os jovens. O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de ensino e aprendizagem (SALOMÃO; MARTINI, 2007, p. 6).

Diante disso, o jogo educativo é uma importante ferramenta para a prática pedagógica, pois pode vir a despertar “a curiosidade e principalmente, o interesse em aprender, além de melhorar a autoconfiança. Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado.” (MARTUCCI; FRÈRE; OLIVEIRA, 2010, p. 1).

Partindo desse pressuposto, uma instituição inclusiva deve identificar as necessidades básicas de cada aluno, adaptando-se as diferentes maneiras e ritmos de aprendizagem,

respeitando sempre os limites e trabalhando para alcançar melhores resultados, utilizando-se da flexibilização curricular, da diversidade de recursos pedagógicos, organização e da adequação do âmbito escolar para atender aos alunos.

Essas modificações devem ser efetuadas desde a família até a escola para criar um espaço prazeroso de aprendizagem, gerando uma cumplicidade com seus alunos, orientando-os a pensar, conhecer e aprender. Nesse sentido, as brincadeiras são peças importantes para o desenvolvimento e a socialização das crianças, tendo em vista que podem lhes favorecer a descoberta e o desenvolvimento em diferentes âmbitos.

Piaget (1976) delimitou quatro estágios evolutivos do ser humano e, a cada um deles, relacionou a jogos que favorecem o desenvolvimento considerando as características de cada estágio. No estágio sensório-motor que atinge crianças de zero a dois anos, é a fase na qual se observa a manipulação e exploração de objetos. Neste período é adequado utilizar-se dos jogos de exploração, trabalhando a repetição e a reorganização, tais como vemos nas figuras 2 e 3:

FIGURA 2 - Jogos de encaixe e blocos de montar



Fonte: mundo pedagógico. Acesso em: <https://www.mundopedagogico.com.br/educativos/jogos-de-montar-e-encaixe>.

FIGURA 3 - Bolas, pandeiros, chocalhos e tambores



Fonte: price bolas e brinquedos. Acesso em: www.fastnewsliveindia.com.

No estágio pré-operatório, que perpassa dos dois aos sete anos, os alunos começam a perceber que os objetos podem simbolizar qualquer coisa, fazendo assim, ligação com a realidade. Para esta etapa, os jogos simbólicos tais como brincar de escolinha, de médico, mamãe e filhinha, super-heróis, entre outras brincadeiras de faz de conta que trabalham a imaginação das crianças, são recomendadas.

Segundo Kishimoto (2001 p. 15):

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.

Nesse sentido, os jogos são imprescindíveis para o desenvolvimento intelectual das crianças à medida que contribuem para um melhor desempenho nas diferentes fases de aprendizagem da infância. Além disso, são ótimos instrumentos para serem usados em sala de aula colaborando para uma melhor desenvoltura em atividades que envolvam raciocínio lógico, coordenação motora, criatividade, formulação de hipóteses entre outros. Desse modo, destacamos quão rica é essa ferramenta, auxiliando o âmbito escolar no processo de aprendizados, descoberta e sendo primordiais para alcançar uma educação igualitária e inclusiva. É um importante mecanismo para diversos aspectos, entre eles, psicomotor, social e afetivo, estimulando não só o aprendizado, mas também o processo físico. Kishimoto (1994, p. 95 - 96) ressalta que:

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e finalmente, à lógica.

No estágio das operações concretas, que compreende dos sete aos doze, predominam os jogos de regras que são fundamentais para desenvolvimento intelectual dos discente e para a socialização com o meio em que vivem.

E por fim, o estágio das operações formais, que ocorrem dos doze em diante, onde os jovens conseguem desenvolver capacidades críticas e sociais, discutindo e construindo valores, sendo assim, formados para a vida em sociedade. Como exemplos desse tipo de jogos apresentamos o Quizmica e o LabLibras memória.

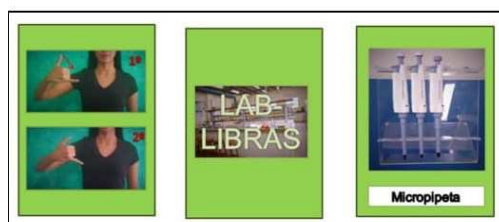
O Quizmica (figura 4) trata-se de um jogo em formato de vídeo que tem como objetivo melhorar o entendimento dos alunos sobre os equipamentos e vidrarias de um laboratório de química, com os respectivos nomes escritos em português. Esse apresenta-se como jogo cooperativo, pois precisa que os alunos se auxiliem e trabalhem em equipe para a realização dos sinais e a realização do jogo.

FIGURA 4 - Jogo Quizmica.

Fonte: Dantas et al. (2018, p. 195)

O jogo ocorre a partir de perguntas que aparecem no vídeo em Libras, com sinalização do material, que antes aparece em uma imagem. Depois, são oferecidas cerca de quatro opções de respostas em LP e a imagem, para assim, favorecer o letramento visual.³ Em outro momento a resposta é dada em Libras e, após isso, aparecem novamente as opções apenas em português. Sendo assim, é pode ser jogado por surdos e ouvintes oportunizando uma aprendizagem igualitária e uma interação na turma.

Já o Lab-Libras Memória (figuras 5 e 6) é um jogo que objetiva relacionar a imagem com o sinal até que se encontre todos os pares. Possui 50 peças, formando 25 pares. Cada material possui um par e pode ser utilizado por pessoas que tenham um breve conhecimento da Libras, desde surdos e ouvintes. Ele trabalha não só a Libras, mas também a LP.

FIGURA 5 – imagem do jogo Lab-Libras Memória

Fonte: Dantas et al. (2018, p. 195)

FIGURA 6 – Aluno surdo manuseando o jogo Lab-Libras Memória

Fonte: Dantas et al. (2018, p. 196)

Esse também é um jogo voltado para um público mais velho e para a área de química, porém, assim como o anterior também pode ser adaptado para os pequenos, a partir de uma mudança de conteúdos de acordo com a faixa etária que se pretenda trabalhar. Podendo ser aplicado e facilitar a apreensão em diversos assuntos e disciplinas. O mesmo é considerado um

³ Letramento Visual: trata-se da interpretação visual de informações apresentadas, que baseasse nas premissas de que as imagens podem ser lidas e decodificadas pelo processo de leitura.

jogo competitivo, pois o intuito é acertar o maior número de pares para vencer, porém, pode ser classificado ainda, como cooperativo, pois necessita de no mínimo mais uma pessoa para realizar os sinais a serem encontrados nas cartas.

Dito isto, é nítido que o jogo educativo quando aplicado com alguma finalidade educacional atrai os alunos sem distinção, auxiliando-os no processo de ensinar e aprender. Através dele, o aluno começa a se conhecer, a explorar e identificar as suas limitações, construir suas ideias, a trabalhar sua agilidade e a autoestima, aprender a conviver em sociedade e participar dela de uma forma efetiva.

Os jogos podem ser classificados como competitivos, que baseasse no estímulo a competição e a liderança entre os participantes. Isso porque esses jogos podem gerar algum desconforto por parte de quem joga, gerando rivalidade. Assim é importante estar alertando sempre os alunos de que o importante não é ganhar e sim competir. Há ainda os cooperativos que está voltado a trabalhar o espírito de equipe, a confiança dos jogadores pois, para vencer precisam realizar as atividades em grupo. Desse modo, ensina as crianças a respeitar as opiniões e ideias dos outros, incentivando a participação de todos e a socialização e cooperação entre os indivíduos.

[...]os Jogos Cooperativos existem desde os primórdios da existência do ser humano, de forma consciente ou inconsciente, sempre existiram, faltava sistematizá-lo para fins educativos. Eles representam o início de jogos com oportunidades, sem violações físicas ou psicológicas. (QUERINI, 2013, p.10).

Diante disso, é fundamental elucidar a todos desde a família até o corpo de funcionários das instituições, de que as deficiências não são empecilhos para um bom aprendizado ou para uma boa vivência em sociedade e que as limitações podem ser superadas com o uso de instrumentos e estratégias adequados.

4.4 JOGOS COM LIBRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

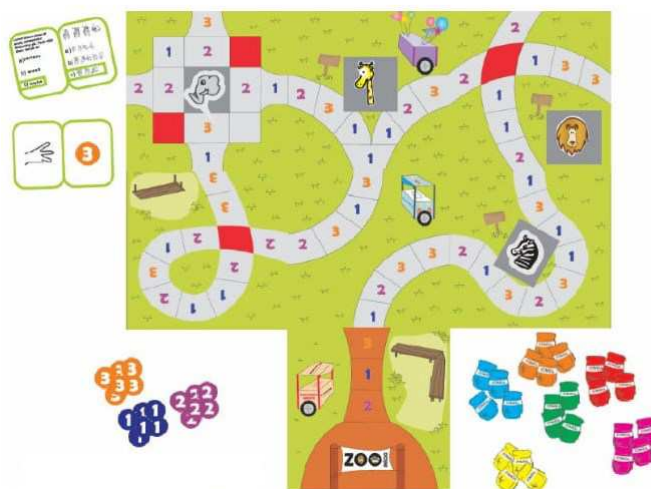
A seguir, apresentamos alguns jogos, relatados na literatura, que podem ser utilizados na educação infantil, estágio que compreende os períodos sensório-motor e pré-operatório. Tratam-se de quatro pesquisas, publicadas entre os anos de 2010 e 2019, e disponíveis em revistas, anais de eventos, *blogs e sites*, que abordam a temática jogos educativos em uma perspectiva bilíngue, a partir de pesquisas efetuadas.

4.4.1 Tabuleiro com tema de zoológico

O jogo Tabuleiro com tema de zoológico (figura 7) é formado por nove peças de 21 x 21 cm, sendo que a ordem das pranchas pode ser distribuída a escolha dos jogadores, pois todos os caminhos se encaixam. Pode ser jogado entre dois e seis jogadores por partida, com idade mínima de onze anos e é indicado que se jogue em duplas mistas com surdos e ouvintes para haja essa interação em sala (PEIXE et al., 2010).

Os autores identificam que o objetivo do jogo é alimentar os animais que ficam nas jaulas colocadas pelos próprios jogadores, na hora da partida, da maneira que achar melhor. Cada jogador escolhe um personagem que poderá ser personalizado antes da partida começar. Esses aspectos de personalização e identidade própria com os personagens foram pensadas a partir do interesse das crianças surdas por esse tipo de atividade.

FIGURA 7 – imagem do jogo de tabuleiro zoológico.



Fonte: Peixe et al. (2010, p. 9).

Trata-se de um jogo que trabalha tanto a cooperação, pois é jogada em dupla quanto a competitividade, já que apenas uma pode ser campeã. Para começar o jogo cada dupla escolhe uma cor diferente e seis pacotes de comida, os quais deverão ser utilizados para alimentar os diferentes animais distribuídos no tabuleiro. Ganha aquele que alimentar o maior número de animais primeiro.

Para obterem os alimentos cada equipe tem que responder a perguntas correspondentes à casa que estiver no tabuleiro, podendo avançar, recuar ou esperar. Se o jogador cair na casa

com o número três terá que responder à pergunta com o número três e assim sucessivamente os pontos são de acordo com o número das casas e das perguntas. Só acumulando seis pontos, será possível adquirir uma comida.

O jogo possui ainda uma roleta que é o que indica o número de casas a se andar. As perguntas estarão em Libras e em LP, assim, estimulando ouvintes e surdos sendo que a leitura pode ser mediada pelo docente. As cartas serão encaixadas em uma base, para que as crianças tenham as mãos livres para fazer os sinais, caso a equipe erre a pergunta, não perdem e nem ganham pontos.

Nesse sentido, esse jogo é voltado para o público infantil e pode ser trabalhado em diversas disciplinas, com a mediação da leitura realizada pelo professor, pois se atenta a diferentes temas como: animais, português, Libras, matemática, artes, natureza em geral, entre outros. Podendo também ser adaptado para qualquer outro tema que se deseje trabalhar, melhorando tanto o ensino quanto a aprendizagem em sala de aula.

4.4.2 Dominó de cores

Trata-se de um jogo básico de dominó (figuras 8 e 9) que, no lugar dos números (como tradicionalmente é encontrado) são anexados cores e os sinais dessas cores e os nomes em LP, no qual cada jogada, o jogador deve inserir uma peça na mesa que, em um dos lados complete a anterior. Esse apresenta-se como um jogo competitivo, já que a ideia é de que vence quem fica sem as peças primeiro.

FIGURA 8 - Jogo de dominó



Fonte: Castro e Marcos (2017, p. 43).

FIGURA 9 – Peças do jogo de dominó



Fonte: Castro e Marcos (2017, p. 43).

Ele pode ser feito desde materiais reciclados como papelão ou mesmo de materiais adquiridos por meio de compra como EVA e a cartolina. É um recurso didático econômico e eficaz que pode ajudar na compreensão e na associação das cores com seus respectivos sinais.

Nessa perspectiva, o dominó pode ser uma importante ferramenta para auxiliar o professor na hora de aplicar o conteúdo proposto para a aula, criando uma interação entre as crianças e também melhorando o aprendizado escolar. Esse também é um jogo que pode ser adaptado para ser utilizado em diversas disciplinas e conteúdos como: números, frutas, animais, objetos entre outros conforme vemos na figura 10.

FIGURA 10 – Jogo de dominó de números



Fonte: Xczepaniak (2015, p. 19)

Ao utilizar o jogo construído na perspectiva bilíngue, além da interação entre surdo e ouvinte há a valorização da Libras como uma das línguas de comunicação. Outros jogos construídos na perspectiva bilíngue são apresentados na sequência.

4.5 JOGOS PARA O ENSINO DA LIBRAS

Muitos são os recursos didáticos que podem ser encontrados e fabricados manualmente para melhorar o rendimento escolar do alunado surdo. A seguir, apresentamos jogos voltados para o ensino da Libras.

4.5.1 Jogo da Memória

É uma excelente atividade para se trabalhar com crianças pois facilita a identificação de aspectos como; associação, memória e interação. Através do jogo da memória é possível

trabalhar vários conteúdos como: números, letras, quantidade, palavras, cores, objetos, entre outros.

Vemos assim a sua aplicabilidade em diferentes disciplinas, tendo como objetivo utilizar da memorização. Em uma proposta inclusiva com alunos surdos, esse recurso pode ser adaptado trabalhando tanto a Libras quanto a LP escrita. A figura 11 mostra um dos possíveis temas de se aplicar a esse jogo, mas os números podem ser trocados por desenhos de objetos ou ações e ainda por palavras o que amplia as vertentes dessa dinâmica. Na sequência apresentamos um jogo da memória para aprendizagem dos números em Libras.

FIGURA 11 - Jogo da memória de números em LP e Libras



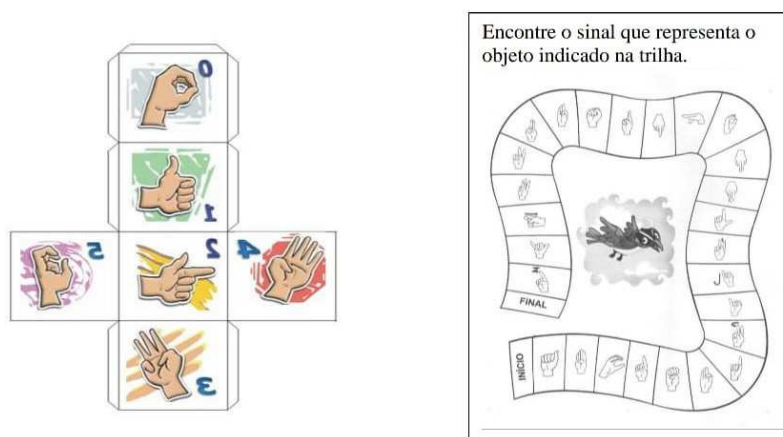
Fonte: Xzczepaniak (2015, p. 18)

Trata-se de um jogo digital, contudo, pode ser construído como jogo físico. Esse enquadra-se na categoria de jogo competitivo, pois tem como finalidade que a pessoa que encontrar o maior número de pares corretos primeiro vença.

4.5.2 Jogo de Trilha

O jogo de trilha trata-se de uma brincadeira na qual os jogadores percorrem um caminho a partir do número de casas que são indicadas com o auxílio de um dado. A cada rodada, o jogador avança o número de casas informado pela face voltada para cima do dado (figura 12).

FIGURA 12 - Imagem do jogo de trilha



Fonte: Xczepaniak (2015, p. 19).

Desse modo, é uma brincadeira que permite a interação e a socialização das crianças, a memorização dos sinais estudados, a associação do sinal em Libras com a LP, contribuindo para um melhor desenvolvimento das crianças surdas na aquisição da sua L1 (a Libras) e na L2 que é a LP escrita. Da mesma forma, os alunos ouvintes tem a oportunidade de aprender uma língua nova, criando assim, uma perspectiva diferenciada de ensino-aprendizagem em um ambiente acolhedor, inclusivo e dinâmico. Assim, como o jogo da memória, esse pode ser empregado em diversas disciplinas e temas, e, também se encaixa na categoria de competitivo, pois busca um único vencedor.

4.5.3 Pescaria

A pescaria também disponibiliza de um vasto número de possibilidades de ser aplicado em âmbito escolar, pois é uma brincadeira que visa o raciocínio lógico, coordenação motora, pensamento rápido, entre outros. O objetivo do jogo é, através de um anzol, simular a pesca de um peixe. (PEREIRA et al., 2013)

A pescaria pode funcionar com perguntas em LP ou Libras e respostas da mesma maneira, com sinais para as crianças descobrirem ao que corresponde e assim, sucessivamente, basta o educador usar da criatividade.

Ela pode auxiliar na construção do conhecimento dos alunos surdos e ouvintes, havendo uma interação entre professor e todos os alunos, facilitando e melhorando não só o convívio social, mas também o ensino e aprendizagem.

FIGURA 13 - Jogo de pescaria (imagem representativa)



Fonte: Stephanie Lopez, 2016. ⁴

Esse recurso didático é simples e pode ser facilmente aplicado, além de atrair o interesse da criança, ajuda-as a aprender melhor e assim, construir o seu conhecimento de forma simples e dinâmica. Tratando-se de um jogo cooperativo, onde a criança pode ser auxiliada por outra tanto na pescaria, quanto nas respostas. Trabalhando em equipe para chegar a um objetivo em comum.

4.5.4 Boliche

O boliche também pode ajudar no processo de ensinar e aprender. O objetivo do jogo é, a uma distância previamente determinada e utilizando uma bola, derrubar a maior quantidade de garrafas. Tratando-se de garrafas com número, como vemos na figura 14, o professor pode solicitar que os alunos reconheçam a representação numérica presente nas garrafas que foram derrubadas, sejam elas em Libras ou em LP. Esse se caracteriza como jogo competitivo, já que o intuito é derrubar o maior número de pinos possível, somando o maior número de pontos para que exista um vencedor.

⁴ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/450008187759972529/> Acesso em:20/mai/2019.

FIGURA 14 - Imagem do jogo do boliche

Fonte: Pereira (2013).

Assim como os demais jogos citados, possui inúmeras maneiras de aplicabilidade em sala de aula e pode ser adquirido ou mesmo construído com diferentes materiais. Na figura 14 vemos um jogo construído com material reciclável que, dentre outras habilidades, estimula a sua reutilização de garrafas plásticas. Por meio dele é possível trabalhar conteúdos como de números, quantidade, nomes, letras, formação de palavras entre outras, além de trabalhar a coordenação motora.

4.5.5 Roleta

Esse recurso didático pode trabalhar vários temas em diferentes disciplinas, pois trata-se de um jogo que pode variar de acordo com o que seja abordado pelo docente. Por meio dele é possível trabalhar temas desde matemática, como número, hora, quantidade; português, com letras, nomes, objetos; até ciências com animais e artes entre outros.

A roleta se joga com quantos jogadores quiser e cada um rodará a roleta e de acordo com o número que sair (se for trabalhar na perspectiva da matemática como a imagem a baixo), a criança tem que responder de acordo com a proposta do professor em sala. Esse jogo tem o objetivo de facilitar o aprendizado dos alunos nos conteúdos de sala e interagir a L1 e a L2 para os alunos surdos.

Notamos que a roleta é muito prática e interessante de se trabalhar, sendo que contribui para um melhor desenvolvimento da criança em diferentes aspectos como: raciocínio lógico, linguagem, comunicação, interação, coordenação motora, entre outras. Configura-se como um

importante auxílio para o professor em sala de aula. Desse modo, é um jogo com características cooperativas, onde os alunos podem se ajudar na hora de resolver as multiplicações, ou seja, pode ser jogado em equipe.

FIGURA 15 – Jogo da roleta com horas



Fonte: Pandora educação 2015. ⁵

Logo, a partir dos jogos citados é nítido que é possível trabalhar numa perspectiva inclusiva em salas regulares, proporcionando um ensino de qualidade e igualitário para todo o corpo discente da instituição. Adotar esse tipo de prática no âmbito escolar traz benefícios não só acadêmicos, mas também sociais, a partir da compreensão e da convivência com a diversidade. As crianças serão cidadãos cientes de que as pessoas são diferentes em suas particularidades, logo aprendendo desde cedo questões como tolerância e respeito mútuo, independente das diferenças, assim formando seres humanos, capazes e ativos no processo de aprendizagem.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tKJ2-W2aoBY> acesso em:22/mai/2019

5 JOGOS PARA O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

O tópico anterior apontou alguns jogos que podem ser trabalhados na perspectiva inclusiva, voltada para os surdos a partir da implementação da Libras, relacionando com a LP escrita. Todos os jogos já citados anteriormente podem ser voltados e aplicados para o ensino da LP. Nesse sentido, destacamos que os alunos surdos precisam do suporte de uma linguagem visual para que atenda todas as suas necessidades e proporcione situações que culminem no melhor aprendizado possível.

Com o uso desses recursos, o ensino da LP na modalidade escrita funciona de forma eficaz, a partir de uma associação do objeto ou do sinal respectivamente usado à sua palavra escrita. Desse modo, fica clara a importância e a viabilidade das duas línguas coexistirem no ensino regular brasileiro.

O ensino do Português pressupõe a aquisição da Língua de Sinais Brasileira - “a” língua da criança Surda. A língua de sinais também apresenta um papel fundamental no processo de ensino- aprendizagem do Português. A ideia não é simplesmente uma transferência de conhecimento da primeira língua para a segunda língua, mas sim um processo paralelo de aquisição e aprendizagem em que cada língua apresenta seus papéis e valores sociais representados. (QUADROS; SCHMIEDT, 2006, p. 24).

Embora garantido por lei o bilinguismo só pode ser apropriado por parte do aluno surdo se houver o conhecimento e a aplicação dessa abordagem por meio de estratégias e recursos na classe regular. Contudo, o docente pode incentivar o uso desses materiais por familiares e responsáveis, estimulando o uso da Libras no âmbito familiar a fim de ampliar o uso dessa língua em outros espaços sociais os quais o surdo interaja.

Como dissemos anteriormente, o desenvolvimento e o aprendizado por pessoas com surdez tornam-se mais eficazes quando é utilizada a Libras como L1 e a LP funciona como L2. Desse modo, utilizar no ambiente escolar recursos didáticos voltados para a ludicidade e em uma perspectiva inclusiva e bilíngue é imprescindível para a criação de espaços equânimes de aprendizagem no ambiente escolar. Segundo Quadros e Schmiedt (2006, p. 41):

O professor precisa conversar na língua de sinais sobre o que a leitura estará tratando. Isso não necessariamente implica em ler o texto em sinais, mas sim conversar sobre o texto ou trazer o texto dentro do contexto das atividades [...]além disso, muitas vezes discutir sobre alguns elementos linguísticos presentes no texto pode ser muito útil para o aluno que está aprendendo a ler.

Nessa perspectiva, o professor de LP de alunos surdos precisa adotar práticas que os favoreça fazer o uso da leitura e da escrita. Nesse sentido, as estratégias escolhidas são relevantes, por isso, é necessário que haja um bom planejamento e o uso de recursos didáticos mais interativos e atraentes na sua metodologia. Para tanto, o professor pode buscar em trabalhos publicados em revistas, anais de evento, ou mesmo experiências apresentadas em *blogs* que abordam a temática.

Através do conhecimento e da aplicação de métodos diferenciados de ensino o educador pode facilitar o entendimento dos alunos e estimular o aprendizado, a autonomia, a capacidade cognitiva e a socialização. Dito isto, é notório o importante papel desempenhado pelo professor na busca por novas estratégias pedagógicas para se trabalhar em uma perspectiva inclusiva. Ao atentar-se para as NEE das pessoas surdas.

Por ser um facilitador no processo ensino-aprendizagem o jogo deve entrar nas práticas pedagógicas do todo professor não só na educação infantil, pois podemos encontrar jogos voltados para todas as idades ou que podem ser adaptados para atender a todos os públicos.

5.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE O USO DE JOGOS NA ESCOLA REGULAR

Esse subcapítulo foi pensando na perspectiva de apresentar os dados encontrados e analisados a partir de uma revisão bibliográfica, que foi baseada por artigos, monografias e *blogs* que discorrem sobre jogos construídos na perspectiva das propostas inclusivas para crianças surdas. As pesquisas foram realizadas em diferentes cidades do Brasil, tais como: São Paulo, Foz do Iguaçu, Florianópolis, Fortaleza, entre outras, apresentando ainda, como uma variação nos anos de publicação, o período compreendido entre 2012 e 2018.

As fontes usadas foram escolhidas a partir de critérios, trabalhar na perspectiva inclusiva com alunos surdos, possíveis de serem realizadas entre a educação infantil, mas que podem ser adaptadas para a utilização nas séries iniciais do Ensino Fundamental em escolas regulares. Esses jogos foram planejados e implementados na abordagem bilíngue e em uma perspectiva lúdica, apontando jogos e brincadeiras que facilitam a mediação do aluno surdo com o professor e os demais alunos ouvintes da sala de aula.

Diante dessa realidade, o uso desse recurso pode, conseqüentemente, melhorar o seu desenvolvimento em diversos aspectos, como cognitivo, emocional, motor entre outros. Santos (2008, p. 110) relata que o ato lúdico na vida da criança é de extrema importância para no desenvolvimento mental. A pesquisadora afirma que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A partir disso, as fontes da pesquisa escolhidas abordam o tema direcionando-o em diversas áreas de ensino de LP, matemática, ciências, artes, entre outras que podem ser trabalhadas de forma individual ou em uma perspectiva interdisciplinar, mostrando a possibilidade de utilização da Libras e da ludicidade para mediar conteúdos de inúmeras disciplinas.

Esse trabalho, de acordo com os autores relacionados, visa melhorar a comunicação no ambiente escolar, a partir de uma interação entre os indivíduos e, ainda no desempenho dessas crianças, tornando a inclusão viável e, para isso, valorizando a Libras através da sua inserção nos recursos didáticos e na prática comunicativa implementada no ambiente escolar.

Diante disso, trazer uma proposta bilíngue para o processo de ensino aprendizagem é responsabilidade de qualquer instituição que receba alunos com surdez, pois as leis elencadas no capítulo 3 lhes assegura isso. Desse modo, a partir do material consultado a Libras pode ser introduzida e aplicada a qualquer tema em qualquer disciplina. Para isso, o educador só precisa usar da criatividade e perceber o jogo educativo como uma prática pedagógica inclusiva, interativa e um rico recurso didático para o processo de ensinar e aprender.

Desse modo, criar experiências prazerosas pode contribuir no trabalho de conteúdos como números, alfabeto, vogais, formação de palavras e frases, quantidades, lugares, objetos, verbos, entre tantos outros. Para isso, é preciso que haja o intuito de ensinar e de tornar essas, práticas rotineiras e eficazes, então, haverá o aprimoramento e a construção de conhecimento por parte de todos os alunos ouvintes e surdos.

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas de desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo os quais podem ser usados para ajudá-las no desenvolvimento de compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (RAU, 2012, p. 110)

Assim, as pesquisas elencadas nesse trabalho mostram que além de favorecer o conhecimento em relação a temática aplicada, o jogo contribui no desenvolvimento infantil como um todo, é perceptível a melhoria no desempenho das crianças em vários aspectos como: comunicação, cooperativismo, interação, compreensão, expressão de opiniões, questionamento, compartilhamento de vivências, construção de ideias, respeito, tolerância,

pensamento crítico, seguimento de regras, criatividade, autoconhecimento, motricidade, inclusão, cognição, entre outros.

Compreendemos que quanto mais atividades lúdicas e interativas forem adotadas e aplicadas como práticas pedagógicas pelos professores, maior será a potencialização nas habilidades dos estudantes com surdez e ouvintes. Com o uso desse recurso, é possível aprimorar o conhecimento de todos de forma igualitária e inclusiva, assim, deixando uma mensagem não só para os alunos, mas para toda a sociedade, de que trabalhar na e para a diversidade, pode ser enriquecedor para ambas as partes.

Os profissionais observados nas pesquisas utilizadas nessa investigação foram professores do ensino regular e intérpretes de Libras que trabalham em classes regulares e, independente do ano de publicação ou local no qual ocorreu a intervenção, pudemos perceber uma semelhança com relação ao resultado do uso dos jogos como recurso pedagógico. De acordo com os relatos presentes na investigação, muitos não utilizavam esse recurso pedagógico, porque acreditavam no seu potencial. Desse modo, não aplicavam de forma correta ou utilizavam apenas como um passatempo para as crianças. Desse modo, os pesquisadores encontraram outro desafio, mais que implementar o jogo educativo na metodologia, tiveram que fazer com que os educadores acreditassem nessa implementação. Sobre isso, Kishimoto (1998), defende que:

[...]Entende-se que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é uma ação dirigida e orientada para busca de finalidades pedagógicas. O emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos. Portanto, o jogo entendido como ação livre, tendo um fim em si mesmo iniciado e mantido pelo aluno, pelo simples prazer de jogar, não encontraria lugar na escola. (p. 14).

Comparando os rendimentos e os avanços conquistados a partir da inserção do lúdico como recurso didático, os educadores identificaram melhorias no desenvolvimento das crianças em um curto intervalo de tempo. Assim, esses docentes começaram a entender que a ludicidade pode contribuir para os fins pedagógicos à vista que as crianças conseguem adquirir conhecimento e habilidades de forma orientada e interativa.

Compreendendo isso, os professores começaram a ver o ato lúdico como uma estratégia, e não um simples passatempo. Durante a realização das pesquisas, os educadores puderam experimentar, na prática, que os jogos são recursos didáticos ricos e, portanto, um importante auxílio no processo de ensino-aprendizagem.

Numa visão geral a partir do conteúdo analisado e estudado, notamos que os pesquisadores apontam as dificuldades no desenvolvimento do projeto, sendo os principais: a ausência de um ambiente adaptado para atender PNEE; a conscientização dos participantes da comunidade escolar; a falta de recursos pedagógicos; a princípio a falta de crença e apoio dos professores, para a implementação dos jogos; a dificuldade em assimilar os sinais e associá-los às respectivas palavras escritas; a dificuldade em identificar os tipos de números em Libras (ao tentar diferenciar a representação dos números cardinais, quantitativos e ordinais), troca de sinal de algumas letras ou referentes à algumas palavras.

Sobre as facilidades citamos: a aceitação e a entrega positiva por parte dos alunos tanto surdos quanto os ouvintes; a fácil manipulação e implementação dos jogos; a comunicação e interação com alunos e com os professores; a disponibilidade das escolas ao abraçarem os projetos mesmo com recursos limitados para darem continuidade, entre outros.

Após a aplicação das atividades os pesquisadores discutem os pontos positivos e negativos das práticas executadas, destacam o que foi positivo, levantam questionamentos sobre o que precisa ser melhorado e buscam estratégias para alcançarem uma resposta satisfatória. Dentre os obstáculos citados por eles, os mais discutidos nos textos lidos são a distância entre família e escola; a compreensão da importância do bilinguismo para os alunos surdos; a motivação e crença na possibilidade de aprender que esses alunos dispõem, seja pelos próprios alunos surdos, pelos seus colegas ouvintes, seus pais e funcionários.

Embora algumas barreiras sejam encontradas a maior parte dos projetos executados renderam resultados satisfatórios para seus executores, pois foi nítida a evolução das habilidades dos alunos em inúmeros aspectos, desde cognitivo até motor. Para obter esses dados foram utilizados diversos instrumentos de coleta, destacamos os principais que foram gravações de vídeos e áudios, fotografias, e na sua maioria entrevistas e questionários. Assim dando um suporte e uma nitidez na revisão dos resultados.

Dessa maneira, os estudos a respeito da importância e das contribuições dos jogos bilíngues na educação inclusiva, na perspectiva da surdez, levaram em consideração as concepções dos professores e intérpretes através das entrevistas com os profissionais e com os alunos selecionados, foram explicitadas as nuances de trabalhar jogos voltados para a inclusão e a importância da família e o papel da escola nesse processo. Podemos notar que a aplicação dessas práticas não era muito comum na metodologia dos professores entrevistados, porém após a realização dos projetos, os mesmos evidenciaram a relevância de se trabalhar com esta ferramenta em sala de aula confirmando, assim, a eficácia e a importância dos recursos didáticos

lúdicos como excelentes práticas pedagógicas para o desenvolvimento das crianças. O próximo capítulo traz em um breve relato as nossas considerações finais acerca da pesquisa realizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término dessa monografia concluímos uma trajetória, cuja caminhada resulta de uma análise e um intenso estudo a partir de um vasto acervo acerca da importância dos jogos bilíngues para o desenvolvimento da linguagem das crianças surdas no ensino regular. A presente pesquisa iniciou-se no intuito de identificar a contribuição dos jogos para o uso da Libras e do Português escrito na interação dos alunos surdos e ouvintes matriculados em classes inclusivas e descobrimos que estes recursos trazem outros auxílios a nível individual e social.

Direcionada pela problemática que visava identificar como seria possível construir novos olhares acerca da importância da Libras e do seu uso no cotidiano da escola, para se trabalhar a linguagem dos alunos surdos e a interação desses com os alunos ouvintes recorreremos à diferentes fontes, compreender os pressupostos da educação inclusiva, as características da pessoa surda e da sua educação, buscando (em uma perspectiva histórica, as percepções e práticas voltadas para o atendimento desses estudantes. Buscamos ainda conhecer as NEE apresentadas pelo aluno surdo e as dificuldades de incluí-los no ensino regular. Dessa forma, partimos do pensamento de buscar estratégias para melhorar o acesso dessas crianças a uma educação de qualidade e igualitária. A partir disso surgiram os objetivos que foram atingidos de forma sucinta e clara, sendo o primeiro deles, mostrar a relevância da aquisição e utilização da Libras, como L1 para os alunos surdos que durante o estudo, mostrou-se como uma estratégia satisfatória.

Já como segundo objetivo apresentamos o seguinte ponto, evidenciar a importância dos jogos bilíngues no processo de ensino-aprendizagem das crianças surdas e ouvintes na educação inclusiva. Durante a investigação pudemos observar ao longo da pesquisa a relevância de se trazer para o âmbito escolar, práticas lúdicas voltadas para uma perspectiva inclusiva, não só para os alunos surdos, mas também para os ouvintes e ainda para o professor. Sobre esse último, acreditamos que ele pode atualizar e adaptar seus métodos de ensino e consequentemente planejar e criar um ambiente interativo e prazeroso.

Sobre as experiências exitosas, disponíveis na literatura acerca do uso dos jogos para o aprendizado da Libras e da LP em escolas inclusivas com surdos, analisamos os relatos das práticas realizadas por vários pesquisadores que comprovaram a importância dos jogos bilíngues para a aquisição de linguagem e a inclusão dos alunos surdos.

Evidenciamos ainda por meio dessa, as dificuldades de se aplicar em sala de aula esse recurso no processo de ensinar e aprender, pois as barreiras encontradas são muitas, desde ambiente estruturado para atender PNEE, conscientização do próprio corpo docente e demais

funcionários das instituições sobre a riqueza didática que pode ser proporcionada com o uso dos jogos, quando planejados adequadamente.

Cabe salientar que muitos são os estudos que defendem e apontam os jogos como um instrumento de singular no que se refere à elaboração e apreensão do conhecimento em diversos campos de ensino e, para a inclusão dos alunos com surdez, esses dados foram confirmados.

Esperamos que essa pesquisa possa favorecer a prática de muitos discentes e docentes na sua formação acadêmica ao que se refere a utilização de métodos lúdicos em práticas pedagógicas inclusivas, com o intuito de conscientizar os profissionais da educação e os futuros professores sobre a relevância desse recurso didático em sala de aula. Assim, ampliam-se as possibilidades de acesso e um ensino atrativo e instigante.

Por fim, queremos expressar nossa profunda satisfação ao concluir esse estudo. Um longo trajeto foi trilhado, e muitos foram os desafios e barreiras ultrapassadas para que este pudesse ser finalizado de modo satisfatório. Todavia, os conhecimentos adquiridos foram gratificadamente suficientes para superar qualquer contratempo que surgiu nesse caminho. Essa pesquisa foi imprescindível para a confirmação de que a profissão escolhida, de educadora infantil, foi a mais adequada e que esse é só o começo de um longo caminho na educação, no qual pretendo me especializar na área e utilizar dos jogos para garantir um ensino de qualidade, dinâmico e inclusivo para os meus futuros alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **A Libélula e a Tartaruga**. São Paulo: Paulus, 1984.

ARANHA, M. S. F. Educação Inclusiva: transformação social ou retórica. In: OMOTE, S. (org.). **Inclusão: intenção e realidade**. Marília: Fundepe, 2004. p. 37-60.

ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISA, DESENVOLVIMENTO DE ENGENHARIA DAS EMPRESAS INOVADORAS - ANPEI. **Indicadores empresariais de inovação tecnológica**: instrumento de coleta de dados. 1993. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/594/363>>. Acesso em: 9 jun. 2011.

BORGES, L. C.; SALOMÃO, N. M. R. Aquisição da Linguagem: Considerações e Perspectiva da Interação Social. **Psicologia, Reflexão e crítica**, v. 16, nº 2, p. 327-336, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Lei Federal nº 9.394**, de 20 de Dezembro de 1996, art. 24 do decreto nº 3.298/99 e a Lei nº 7.853/89, a pessoa com deficiência tem direito à educação pública e gratuita preferencialmente na rede regular de ensino, e, ainda, à educação adaptada às suas necessidades educacionais especiais. Disponível em: <<http://portal.mec.org.br/Seesp-PortalSeesp>>. Acesso em: 25 mar. 2006.

_____. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Volume 1: Introdução. Brasília, 1998

_____. [Constituição (1988)] Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações determinadas pelas Emendas Constitucionais de Revisão nos 1 a 6/94, pelas Emendas Constitucionais nos 1/92 a 91/2016 e pelo Decreto Legislativo no 186/2008. – Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2016. 496 p.

_____. Ministério da educação. **Diretrizes nacionais para a educação especial na educação básica**/ Secretaria da educação especial – MEC SEESP, 2001. 79 p.

BRASIL/UNESCO/MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CIÊNCIA DA ESPANHA. (1994) Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais. Espanha, Brasília: CORDE.

BRASIL. Relatório do Grupo de Trabalho designado por Portaria Ministerial para elencar subsídios à Política Linguística de Educação Bilíngue - Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa. Brasília: MEC/SEESP, 2014.

_____. Lei de Libras. Lei 10.436/02: Brasília, DF: Senado, 2002.

_____. Decreto 5.626/05: Brasília, DF: Senado, 2005.

_____. Conselho Nacional de Educação. Parecer 17/2001, de 3 de julho de 2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Brasília, DF, 2001b

BROUGÈRE, G. **Jogo e a Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BUSCAGLIA, L. F. **Os deficientes e seus pais**. Raquel Mendes (trad. 5ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2006.

CASTRO, A de O.; MARCOS, M. C. M. Confeção de materiais pedagógicos e oficinas de Libras no contexto da inclusão do aluno surdo nos anos iniciais do ensino fundamental. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Pedagogia. Centro Universitário Católico Salesiano *Auxilium*, Unisalesiano, Lins-SP.

DANTAS, C. R. S. et al. Jogos bilíngues em Libras/Língua Portuguesa como Ferramenta didática para a prática do ensino de Vidrarias e equipamentos de laboratório químico. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, v.8, n.3, set/dez 2018, p. 191 – 200.

DEMO, P. **Pesquisa: princípio científico e educativo**. 10. ed. São Paulo: Cortez. 2003.

FERNANDES, S. **Avaliação em língua portuguesa para alunos surdos: algumas considerações**. SEED/SUED/DEE: Curitiba, 2006. Disponível em:< educadores.diaadia.pr.gov.br>. Acesso em:18 jun. 2013.

_____. **Educação de surdos**. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2011.

_____. **Letramento na educação bilíngue para surdos**. In: BERBERIAN, A. P.; ANGELIS, C. C.M. de; MASSI, G. (orgs.). **Letramento: referências sem saúde e educação**. São Paulo: Plexus, 2006.

FERREIRA-NETO, C. **Jogo & Desenvolvimento da Criança**. Lisboa: F.M.H. Edições, 2003.

FONTE. N. N. da. **Pesquisa científica: o que é e como se faz**. [S.L:s.ed,s.d], 2004.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. S. Paulo: Thomson Pioneira, 1994.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª ed. São Paulo: Cortez 2001.

LACERDA, C. B. F. de. **Os processos dialógicos entre surdo e educador ouvinte: examinando a construção de conhecimento**. 165f. Tese (Doutorado). Programa de Psicologia da Educação. Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, 1996.

_____. **A inclusão escolar de alunos surdos: o que dizem alunos, professores e intérpretes sobre estas experiências**. Cad. Cedes, Campinas, vol 26, n. 69, p. 163-184, maio/ago. 2006.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Metodologia do Trabalho Científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório publicações e trabalhos científicos**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MANTOAN, M. T. E. A Inclusão Escolar de Deficientes Mentais: contribuições para o Debate. In. **Revista Integração**. Brasília, ano 7, n. 19, p. 50-57. 1997.

MANTOAN, M. T. E. Prefácio. In: MITTLER, P. **Educação Inclusiva: Contextos sociais**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

_____. **Inclusão é o Privilégio de Conviver com as Diferenças**. In: Nova Escola, São Paulo: Moderna, 2005.

_____. **O Direito à Diferença, na Igualdade de Direitos**. Bengala Legal. São Paulo: Memnon, 2009.

MARANHÃO, R. de O. **O portador de deficiência e o direito do trabalho**. São Paulo: LTR, 2005.

MARCONDES, D. **Filosofia, Linguagem e Comunicação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MARTUCCI, H. N.; FRÈRE, A. F.; OLIVEIRA, A. D. **Jogo computadorizado para auxiliar no letramento de crianças com transtorno de atenção**. 2010. Disponível em: <http://www.telemedicina.unifesp.br/pub/SBIS/CBIS2004/trabalhos/arquivos/376.pdf>>. Acesso em: 01 dez.2018.

MAZZOTA, M. J. S. **Educação Especial no Brasil: História e políticas públicas**. São Paulo: Cortez, 1996.

MICHEL, M. H. **Metodologia e Pesquisa Científica em Ciências Sociais**. São Paulo: Atlas, 2005.

MINAYO, M. C. S. **O Desafio do conhecimento, pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo/Rio de Janeiro: Hucitec/ABRASCO, 1992.

MRECH, L. M. **O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais**. 2008. Disponível em: <http://www.educacaoonline.pro.br/art_o_uso_de_brinquedos_.asp?_f_id_artigo=78>. Acesso em: 12 dez. 2018.

NEGREIROS, Dilma de Andrade. **Acessibilidade Cultural: por que, onde, como e para quem?** (Monografia de especialização) - Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

NEGRINE A. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PEIXE, R. I. P. et al. Jogo educativo para ensino e aprendizagem da linguagem de libras: uma abordagem do design social. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**. v. 8, n. 3, dez/2010, p. 1 – 10.

PEREIRA, D. **Oficina de Libras: CAS: Curso Modular**. 2013. Disponível em: <https://www.google.com/search?q=boliche+em+libras&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjL39W%20tLziAhW3ILkGHUAHBxoQ_AUIDigB&biw=1242&bih=553#imgrc=eepwIMWkNsz7oM>. Acesso em 07 jun. 2019.

PIAGET, J. **Logique et Connaissance Scientifique**. Dijon: Gallimard, 1967.

QUADROS, R. M.; SCHMIEDT, M. L. P. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

QUERINI, M. **Jogos Cooperativos: Nova Tendência na Educação Física Escolar**. 2013. (Caderno Pedagógico apresentado ao Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE), Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Câmpus Curitiba, 2013.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Inter Saberes, 2012.

REIS, M. B. de F. **Política Pública, Diversidade e Formação Docente: uma interface possível**. 2013. 278 f. Tese (Doutorado em Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento) – Programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento, Instituto de Economia, UFRJ, Rio de Janeiro, 2013.

SALOMÃO, H. A. S.; MARTINI, M. **A importância do lúdico na Educação Infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado**, 2007. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>> Acesso em: 02 mar. 2018.

SANTOS, M. P. **A inclusão e as relações entre a família e a escola**. Revista INES, p. 40-43, jun. 1999.

_____. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 57-61.

SASSAKI, R. K. Inclusão: acessibilidade no lazer, trabalho e educação. **Revista Nacional de Reabilitação (Reação)**, São Paulo, ano XII, p. 10-16, mar./abr. 2009.

SERRA, M. **Jogos Tradicionais ao serão e na taberna**. Lisboa. Editora Colibri, 1999.

SILVA, O. M. da. **A Epopéia Ignorada: A pessoa Deficiente na História do Mundo de Ontem e de Hoje**. São Paulo: CEDAS, 1986.

SLOMSKI, V. G. **Educação bilíngue para surdos: concepções e implicações práticas**. Ed. Juruá: Curitiba, 2010.

STROBEL, K. L. **Surdos: Vestígios Culturais não Registrados na História**. 176 f. Tese. (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. UFSC, Florianópolis. 2008.

TRENTINI, M.; PAIM, L. **Pesquisa em Enfermagem**. Uma modalidade convergente-assistencial. Florianópolis: Editora da UFSC, 1999.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da mente**. Editora: Martins Fontes, 1989.

XCZEPANIAK, M. H. Os desafios da escola Pública Paranaense: Perspectiva do professor: produções Didático-Pedagógicas. 2015. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_mat_pdp_maria_helena_xczepaniak.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2019.