



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CEDU - NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA/NEAD
CURSO DE PEDAGOGIA - POLO MACEIÓ**

**EDJANE VASCONCELOS DA SILVA
JOSÉ DE QUEIROZ ALVES SANTOS**

**JOGOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS – LIBRAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Maceió
2019

EDJANE VASCONCELOS DA SILVA
JOSÉ DE QUEIROZ ALVES SANTOS

JOGOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA
LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS – LIBRAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Artigo científico apresentado ao colegiado de Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas - EAD, como requisito para obtenção de nota de Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. Esp. Radjalma Teixeira.

Maceió
2019

Folha de Aprovação

AUTOR: Edjane Vasconcelos da Silva
José de Queiroz Alves Santos

**JOGOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS NO ENSINO E
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS –
LIBRAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Artigo científico com o tema: "Jogos com materiais recicláveis no ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – Libras: Relato e Experiência, submetido ao corpo docente do Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 20 de setembro de 2019.

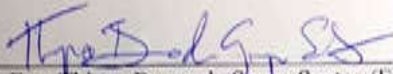
Banca Examinadora:



Prof. Esp. Rafaelma da Silva Teixeira (Orientador)



Profa. Drª. Maria Aparecida Pereira Viana (Examinador)



Prof. Esp. Thiago Bruno de Souza Santos (Examinador)

JOGOS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS – LIBRAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Edjane Vasconcelos da Silva¹
José de Queiroz Alves Santos²

RESUMO

O presente artigo relata a implementação do projeto “Jogos com Materiais Recicláveis no Ensino e Aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – Libras: relato de experiências”. De acordo com a necessidade do uso e difusão da Libras, contemplados na Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, e no Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. A escolha do tema do estudo partiu de um questionamento sobre os processos existentes para o ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – Libras para crianças e como seria possível construir novas ferramentas pedagógicas de aprendizagem com a utilização de jogos com materiais recicláveis para beneficiar o ensino dessa língua para alunos ouvintes na sala de aula regular. Respalado por teóricos renomados como a Vygotskyana, Quadros, Kishimotoana, Gesserana, Chateau, Santos e Silva, esse estudo confirma com propriedade que a ludicidade, além de favorecer a inclusão, é um excelente recurso didático na construção do conhecimento, enriquecendo o desenvolvimento intelectual e social do aluno e tendo em vista o processo de ensino e aprendizagem através de atividades que despertem a curiosidade e estimulem as crianças para adquirir o conhecimento de uma nova língua. A falta de materiais pedagógicos para o professor realizar o seu trabalho é realidade na maioria das escolas públicas. Quando se fala em aprender uma nova língua o desafio para os discentes aumenta, contudo, para o ensino da Libras, esta realidade é ainda mais gritante. Foi pertinente para o estudo buscarmos por métodos alternativos que auxiliaram a aprendizagem da Libras na sala de aula. Foi possível perceber a importância do uso de jogos lúdicos construídos a partir de materiais recicláveis para ensinar os alunos ouvintes, despertando nas crianças o interesse por Libras, pela inclusão do surdo no ambiente escolar e pela educação ambiental. Também mostrou a importância do lúdico no ensino e aprendizagem dessa língua. O locus da pesquisa foi uma Escola Pública na cidade de Arapiraca – AL, numa turma do 5º ano do Ensino Fundamental. O estudo teve como objetivo despertar nos alunos ouvintes o interesse pela língua de sinais, pelo Surdo e torná-los alunos ouvintes conhecedores e usuários da língua de sinais, viabilizando a comunicação entre esses sujeitos na sociedade como um todo. O estudo foi desenvolvido a partir de uma metodologia participativa. Para a efetivação do estudo, realizamos aulas expositivas de Libras, dinâmicas em sala de aulas para fixação dos conteúdos ensinados, oficina para confecção dos jogos lúdicos com materiais recicláveis, participação efetiva dos alunos e dos pesquisadores na aplicação desses jogos e nas aulas supervisionadas durante o período do estudo. No decorrer desse processo, verificou-se a aceitação e empolgação dos alunos, bem como a melhor assimilação dos conteúdos da Libras. Através de uma pesquisa qualitativa comprovamos que uso estratégico do lúdico, aliada com a educação ambiental permitiu ao aluno aprender Libras brincando, desenvolvendo habilidades como curiosidade, criatividade, comunicação, cooperação, auto-avaliação, consciência ecológica e cidadania.

Palavras-Chaves: Ensino/Aprendizagem. Inclusão. Jogos Lúdicos. Reciclagem. Libras.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas – E-mail: edjanevasconcelos@hotmail.com.

² Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas – E-mail: queiroztj31@hotmail.com.

ABSTRACT

This article reports on the implementation of the project "Games with Recyclable Materials in the Teaching and Learning of Brazilian Sign Language - Libras: an account of experiences". According to the need for the use and dissemination of Libras, contemplated in Law no. 10.436, of April 24, 2002, and Decree no. 5.626, of December 22, 2005, the choice of the study theme was based on a questioning about the existing processes for the teaching and learning of Brazilian Sign Language - Libras for children and how it would be possible to build new pedagogical learning tools with the use of games with recyclable materials to benefit the teaching of this language to student listeners in regular classrooms. Supported by renowned theorists such as Vygotskyana, Quadros, Kishimotoana, Gesserana, Chateau, Santos e Silva, this study confirms with propriety that playfulness, besides favoring inclusion, is an excellent didactic resource in the construction of knowledge, enriching the intellectual and social development of the student and taking into account the teaching and learning process through activities that arouse curiosity and stimulate children to acquire knowledge of a new language. The lack of pedagogical materials for teachers to carry out their work is a reality in most public schools, when it comes to learning a new language the challenge for students increases, however for the teaching of Libras this reality even more striking, was pertinent to study the search for alternative methods that helped the learning of Libras in the classroom. It was possible to realize the importance of the use of playful games built from recyclable materials to teach student listeners, arousing in children the interest in Libras, the inclusion of the deaf in the school environment and environmental education, also showed the importance of playfulness in teaching and learning this language. The locus of the research was a Public School in the city of Arapiraca - AL, in a class of the 5th year of elementary school, the study aimed to awaken in student listeners the interest in sign language, the deaf and make them students listeners and users of sign language, enabling communication between these subjects in society as a whole, the study was developed from a participatory methodology, for the effectiveness of the study we performed: expository classes of Libras, classroom dynamics to fix the contents taught, workshop for making playful games with recyclable materials, effective participation of students and researchers in the application of these games and supervised classes during the study period. During the course of the study, the acceptance and excitement of the students was verified, as well as the better assimilation of the contents of Libras. Through a qualitative research we proved that the strategic use of playfulness, allied with environmental education allowed the student to learn Libras playing, developing skills such as curiosity, creativity, communication, cooperation, self-evaluation, ecological awareness and citizenship.

Keywords: Teaching/Learning, Inclusion. Playful Games. Recycling. Libras.

1. INTRODUÇÃO

A escolha do tema partiu de um questionamento sobre os processos existentes p: ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – Libras para crianças, e como seria possível construir novas ferramentas pedagógicas de aprendizagem com a utilização de jogos com materiais recicláveis, para beneficiar o ensino dessa língua para alunos ouvintes na sala de aula regular. A problemática levantada envolve saber qual o potencial que a produção e o

uso de jogos têm em promover o ensino e aprendizagem de forma significativa no uso e na difusão da Libras.

Esse estudo também foi escolhido com a perspectiva de buscar meios que facilite ao educador conscientizar, sensibilizar e informar ao aluno ouvinte acerca da inclusão de surdos no âmbito escolar e quanto ao uso da Libras. Ao mesmo tempo, a escolha dessa temática permite unificar o uso estratégico do lúdico, questão ambiental e a difusão dessa língua em salas de aula do ensino fundamental. E da necessidade de favorecer a inclusão, possibilitando a alunos ouvintes do ensino fundamental uma proximidade com a Libras e com o sujeito Surdo; e ao mesmo tempo, propiciar um aprendizado dinâmico e criativo.

Os objetivos desse estudo foram demonstrar a importância dos Jogos Lúdicos como processo de motivação no ensino e aprendizagem de Libras, fomentar nas crianças a busca e construção de conhecimento proporcionando aprendizagem de forma natural e lúdica através da criação de jogos com materiais recicláveis, despertando e estimulando nos alunos o interesse por Libras, pela inclusão do surdo no ambiente escolar pela educação ambiental.

A inclusão é um tema muito debatido na atualidade. A Lei 13.146 de julho de 2015, a Lei Brasileira de Inclusão é recente e estabeleceu a política de educação inclusiva no Brasil para garantir que todas as escolas, públicas ou privadas precisam cumprir as determinações dessa lei a fim de garantir condições de acesso, permanência, participação e aprendizagem a todas as pessoas com deficiência. Sem custos adicionais para a família da pessoa com deficiência, as adaptações necessárias para o atendimento educacional inclusivo devem ser divididos por todos, a escola, família e a sociedade em geral.

A Libras tornou-se uma língua com estrutura própria por meio da Lei 10.436/2002 e os surdos chegaram às escolas do nosso país com a expectativa da inclusão escolar. Em meio a toda essa conjuntura é pertinente que os alunos ouvintes conheçam essa nova língua e façam uso dela, para que a inclusão aconteça de forma efetiva. Entretanto, a educação se encontra em meios a entraves que tem dificultado o processo de ensino e aprendizagem da Libras no ensino regular. A prática pedagógica na maioria das vezes tem se distanciado da construção do conhecimento. E quando se fala em aprender uma nova língua, não é diferente, pois os desafios para os discentes aumentam. Por isso, é pertinente buscar por métodos que venham auxiliar a aprendizagem dessa língua em sala de aula com as crianças.

Dentro dessa perspectiva, o uso estratégico do lúdico em sala de aula, certamente foi um recurso favorável para promover o uso e difusão da língua de sinais de forma eficiente e

significativa. A ludicidade está presente na condição humana, sendo um fenômeno universal da humanidade, em todas as sociedades e culturas, em diversas etapas da vida, principalmente na infância (Dallabona; Mendes, 2004). É sabido que os jogos lúdicos estimulam o desenvolvimento do sujeito. A arte de brincar é algo apreciado por todo tipo de criança. Esse tipo de ferramenta pedagógica oportuniza ao aluno ouvinte o conhecimento dessa nova língua e estimula suas habilidades mentais.

Roloff (2010) elenca os vários benefícios que a ludicidade trás com a sua aplicação, ao dizer:

A ludicidade entra neste espaço como integrador e facilitador da aprendizagem, como um reforço positivo, que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e a autoestima; explora a criatividade e, ainda, permitem extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom. O lúdico pode trazer à aula um momento de felicidade, seja qual for a etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que lhe chegam, de forma mais significativa (p. 1-2).

Quadros (2004) faz alusão a uma proximidade com a Libras através de atividades lúdicas quando diz que “podemos brincar, podemos ler, podemos sentir, podemos perceber o mundo, podemos aprender, podemos ensinar” mediante a ludicidade.

Falando sobre seus trabalhos com jogos na aula de Libras, Pimentel e Sabino (2009) comentam:

Um dos intuitos para se trabalhar o uso de jogos no ensino de Libras é favorecer situações educacionais que permitam que os mesmos sejam fundamentais, para que o educando assimile sua realidade intelectual, impedindo que estas permaneçam exteriores à sua própria inteligência, no caso da LIBRAS, que os alunos aprendem muitos sinais, o uso de jogos é mais que fundamental, é totalmente necessário para que os mesmos possam visualizar e memorizar os sinais estudados, além disso, não é brincar por brincar, o uso de jogos possui informações a serem consideradas como: a postura adotada pelo aluno, como se relaciona com os colegas e como lida com os materiais (p. 05).

E acrescenta:

A utilização de jogos nas aulas de Libras como em qualquer outro âmbito de ensino, é parte imprescindível no aprendizado dos educandos, pois busca levar a eles uma aprendizagem prazerosa, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador, pois através dos jogos, pode ser feita facilmente uma análise do modo de pensar dos educandos para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades, mesmo porque a LIBRAS para muitos é uma língua totalmente nova (p. 5-6).

Para Ribeiro (2004) a ausência de material didático especializado torna limitante o aprendizado em geral. Portanto, o uso de modelos construídos com material reciclado nas instituições, principalmente as públicas, leva a de uma boa postura perante a luta contra a degradação ambiental devido à utilização de material reciclado (FREITAS et al. 2008).

Na educação pública existem entraves que tem dificultado o processo ensino-aprendizagem das crianças nos anos iniciais. A prática pedagógica na maioria das vezes tem se distanciado da construção do conhecimento. A falta de material pedagógico para o professor realizar o seu trabalho é uma realidade nas escolas em geral, quando se fala em aprender uma nova língua, não é diferente, pois o desafio para os discentes aumenta, contudo para o ensino da Libras esta realizada ainda mais gritante. Por isso, se torna pertinente buscar por métodos alternativos que venham a auxiliar a aprendizagem de Libras na sala de aula.

Assim como as metodologias lúdicas favorecem a construção de novos conhecimentos e a sensibilização para os problemas ambientais (RIZZO, 2012). Buscando a eficácia do incremento de propostas pedagógicas lúdicas, esse estudo visou desenvolver atividades associando jogos produzidos com materiais recicláveis com o intuito de promover a sensibilização dos alunos para a aprendizagem da Libras, abordando também a importância da educação ambiental a partir da utilização de matérias que iriam para o lixo, tornando a atividade econômica, estimulante, criativa e reflexiva sobre a questão ambiental.

De acordo com Pontalti (2009) a escola é um lugar onde o processo de formação ambiental precisa ser adquirido desde cedo a fim de ensinar aos estudantes que a responsabilidade é de todos na preservação do meio ambiente. Segundo o artigo 1º da Lei 9.795, de 27 de abril de 1999, que dispõe sobre a educação ambiental e institui a Política Nacional de Educação Ambiental, entende-se por educação ambiental os processos por meio dos quais o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à sadia qualidade de vida e sua sustentabilidade.

Para tanto, a Lei 9.795/99 institui que a Educação Ambiental deve estar presente, de forma articulada, em todos os níveis de ensino, observando as características nacionais, regionais e locais. Além disso, o estudo se constituiu como uma contribuição ao meio ambiente e, ao mesmo tempo, ajudou o aluno a desenvolver uma consciência ecológica.

Entendemos que estudo do meio ambiente é importante para que possamos criar uma sociedade crítica e reflexiva, socioambiental equilibrada e justa, podendo preparar nossos alunos de modo que fiquem cientes dos conteúdos científicos no seu contexto socioambiental (LOUREIRO E LIMA, 2012) e possibilita transformar o conhecimento adquirido em práticas de cidadania que garantem uma sociedade sustentável. (PHILIPPI; PELICIONI, 2002).Desse modo, acreditamos que essa estratégia foi também uma ferramenta relevante na promoção de reflexões e ações que contribuíram para que o aluno pudesse desenvolver uma visão mais consciente no que concernem às questões ambientais.

O uso de materiais recicláveis com o objetivo de confeccionar materiais pedagógicos que deram suporte a esse tipo de trabalho foi bastante pertinente no processo. A produção e o uso de jogos oportunizaram aos professores e aos alunos uma experiência ímpar. A manipulação desse material garantiu ao educando um desenvolvimento social e cultural. Também deu ao professor respaldo a fim de evidenciar o papel do jogo como um recurso facilitador.A atividade lúdica tem um papel fundamental na formação da criança, podendo ser utilizado como um rico recurso para as práticas pedagógicas (KISHIMOTO, 2002, p.01). Segundo o autor, toda e qualquer atividade lúdica tem sua função, e quem as pratica terá a chance de um bom desenvolvimento psicológico e motor, como também a ampliação de suas potencialidades corporal e emocional agregando inúmeras possibilidades em relação ao valor cultural agregado.

Para a concretização dos objetivos, o estudo se desenvolveu através de uma metodologia participativa, como aponta Santos (2005) no desenvolvimentoprático de trabalho, na pesquisa de campo de pesquisadores, principalmente das áreas de saúde e deeducação. Essa metodologia está focada na participação das crianças na produção e aplicação dos jogos, buscando, dessa forma, identificar a contribuição da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem da Libras.Por conseguinte, ao aprender as noções básicas dessa língua, os alunos ouvintes deram os primeiros passos para a valorização da inclusão de surdos no ambiente escola. Dessa forma, também contribuíram para que a “educação para todos”, que é prevista na LDB (BRASIL, 1996), e a verdadeira inclusão possa acontecer de forma efetiva.

2. LIBRAS NO AMBIENTE ESCOLAR

A educação tem a finalidade de formar os educandos e prepará-los para atuar em sociedade, buscar seus sonhos e realizar-se como seres humanos ativos no mundo contemporâneo. Portanto, seu papel vai além do simples ato de ensinar (Moratori, 2003). Para

tanto, o repertório do professor deve ser diversificado, para que possa atuar com toda a diversidade de pensamento, cultura, valores e saberes que os educandos trazem consigo, pois cada criança é um universo particular, com suas dificuldades, limitações, possíveis problemas de todas as ordens e potencialidades que podem ser exploradas e estimuladas para o seu pleno desenvolvimento (Córdula, 2013a).

Numa época em que se fala tanto em inclusão é preciso que algo seja feito para que esta realmente aconteça de forma efetiva, visando uma sociedade mais justa, consciente e igualitária. Para isso, a Libras deve adentrar a sala de aula. Sobre a Libras, SCHIMIGUEL et. al. (2014) comenta:

A língua de sinais é a forma de comunicação que utiliza gestos percebidos pela visão, para expressar ideias, valores significados e emoções, enfim, expressar os pensamentos. Estes gestos são feitos através da combinação das mãos, sua orientação e movimentos, além de utilizar o corpo e expressões faciais, para completarem a ideia a ser transmitida (p. 02).

O paradigma da inclusão é uma realidade na educação atual. Somos diferentes com direitos iguais, incluídos num único meio e aprendendo uns com os outros. O distanciamento entre pessoas Surdas e pessoas ouvintes ainda é evidente neste século em todos os âmbitos da sociedade. Na escola, em especial, o processo comunicativo é algo relevante. É nela que o sujeito interage com seus pares e vivencia suas primeiras experiências. Conforme expresso por Quinalha (2010):

Pode-se afirmar que a escola é o segundo ambiente mais importante na vida social de um ser humano. É lá que, com a ajuda dos educadores e pais, que um sujeito vai se constituindo como ser pensante, questionador. A escola poderá conservar isso, despertando em seus alunos potenciais criativos, curiosidades, talentos ou poderá minimizar todas essas formas de expressão da subjetividade da criança (p. 01).

Sendo assim, a escola deve oportunizar a Surdos e a ouvintes maior interação. E a comunicação é o caminho para o professor atingir esse e outros objetivos. O ensino da Libras para ouvintes significa dar ao surdo mais possibilidades de comunicação, mais oportunidades de interagir em seu meio, mais probabilidades de aceitação no mercado de trabalho, pois, por intermédio de uma vivência ativa com a comunidade, ele poderá apropriar-se de sua cultura e de sua história, e formar sua identidade (DIZEU; CAPORALI, 2005).

A Libras é uma língua oficial do nosso país. Ela é reconhecida legalmente no Brasil com a efetivação da Lei 10.436 (BRASIL, 2002). No entanto, em muitas escolas da atualidade ela ainda é desconhecida por alunos e professores. A iniciativa do nosso estudo será importante para ampliarmos a divulgação dessa língua. Além disso, será mais um passo para auxiliarmos os Surdos de diversas comunidades escolares de todo o Brasil vencer as barreiras da submissão, por assim dizer, imposta pela comunidade ouvinte. Os Estudos Surdos são vistos por Skliar (1998) como meios de valorizar a língua e a cultura surda, levando em conta a sua diferença e não a deficiência, além do seu reconhecimento político social.

De acordo com dados do IBGE (2010) Cerca de 9,7 milhões de pessoas declaram ter deficiência auditiva (5,1%) da população total. A deficiência auditiva severa foi declarada por mais de 2,1 milhões de pessoas. Destas, 344,2 mil são surdas e 1,7 milhão de pessoas têm grande dificuldade de ouvir. Grande parte desse público se encontra nas salas de aula da atualidade. E uma boa parte deles ainda se encontra esquecidos, incompreendidos e hostilizados. A escola deve promover uma educação de qualidade visando o respeito, a dignidade e educar na diversidade; ajudando a conviver com a diferença de forma natural, rejeitando o preconceito e respeitando as diferenças. Dentro desse contexto o Surdo é amparado constitucionalmente.

A Constituição Federal (BRASIL, 1988) em seu artigo 205 Diz: "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".

Outras legislações também garantem proteção especial à educação de portadores de deficiência sensorial, física e/ou psíquica. A LDB, em seu artigo 4º, inciso III, prevê o atendimento educacional especializado e gratuito as crianças e jovens com necessidades especiais. Sobre educação especial o seu artigo 58: "entende-se por educação especial, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente na rede regular de ensino, para alunos portadores de necessidades especiais." A LDB (1996) ainda determina que os sistemas de ensino assegurem a alunos com deficiências "métodos, técnicas, recursos educacionais e organização específicas".

O Decreto 5.626 de 22 de dezembro de 2005 incentiva "na comunidade escolar, o uso e a difusão da Libras entre professores, alunos, funcionários, direção da escola e familiares". O mesmo decreto faz menção às escolas bilíngues abertas para alunos surdos e ouvintes, do ensino fundamental maior.

Art.22º As instituições federais de ensino responsáveis pela educação básica devem garantir a inclusão de alunos surdos ou com deficiência auditiva, por meio da organização de:

I- escolas e classes de educação bilíngüe, abertas a alunos surdos e ouvintes, com professores bilíngües, na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental;

II- escolas bilíngües ou escolas comuns da rede regular de ensino, abertas a alunos surdos e ouvintes, para os anos finais do ensino fundamental, ensino médio ou educação profissional, como docentes das diferentes áreas do conhecimento, cientes da singularidade lingüística dos alunos surdos, bem como com a presença de tradutores e intérpretes de Libras – Língua Portuguesa.

§ 1º São denominadas escolas ou classes de educação bilíngüe aquelas em que a LIBRAS e a modalidade escrita da Língua Portuguesa sejam línguas de instrução utilizadas no desenvolvimento de todo processo educativo.

§ 2º Os alunos têm o direito à escolarização em turno diferenciado ao atendimento educacional especializado para o desenvolvimento de complementação, com a utilização de equipamentos e tecnologias de informação. (BRASIL, 2005).

Segundo Pereira e colaboradores (2011) “A língua de sinais é um poderoso símbolo de identidade para os Surdos, em partes por causa da luta para encontrar sua identidade em um mundo ouvinte que tem tradicionalmente desprezado sua língua e negado sua cultura.” (PEREIRA et al., 2011, p.35).

Sobre como trabalhar nas aulas para alunos ouvintes, Gesser (2012, p.127-128) afirma:

Considerando-se o fato de que os contextos formais de ensino da Libras são mais raros do que os contextos de outras línguas, e também assumindo que a maior procura destes cursos é para níveis iniciantes, o professor precisara sensibilizar seus alunos para o mundo visual que se faz na e através da língua de sinais. (GESSER, 2012, p. 127-128).

Segundo Gesser (2012), destaca-se também a importância de enfatizar nas aulas as expressões não manuais, distinguindo-se aspectos afetivos de funções gramaticais. O aluno ouvinte tem bastante dificuldade, no início da aprendizagem, em compreender que a expressão da face marca também aspectos gramaticais. Dentro dessa perspectiva, procuramos realizar um trabalho em que sensibilizasse os alunos ouvintes a acolher o sujeito Surdo e sua cultura; respeitando as diferenças e valorizando a Libras. Temos certeza de que esses princípios farão parte do cotidiano escolar e da vida social desses alunos.

3. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE

Embora o direito à educação de pessoas com deficiência esteja garantido por lei, na prática isso não acontece. Diante duma proposta de educação inclusiva, o jogo se tornou uma ferramenta indispensável. O ato de brincar é fundamental para as crianças porque as permite

entrar em contato com a sua imaginação e as ajuda a perceber, através de simbolismos, o funcionamento da vida adulta e na sociedade. Jogar é, portanto, fundamental para o desenvolvimento social, intelectual e emocional das crianças. (SILVA, 2002).

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano e seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo ao ato de educar um compromisso consciente intencional, sem perder o caráter de prazer e modificador da sociedade. (ALMEIDA, 1998, p.31-32)

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997) “as situações lúdicas competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos, que solicitam uma atenção do aluno na tentativa de executá-la de forma satisfatória”.

Nessa direção, a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), reitera:

Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos. O jogo, nesse sentido, é entendido como meio para se aprender outra coisa [...] (p. 210).

O lúdico ajuda a imaginação, possibilitam estimulação e liberdade para tomada de decisão. Esse recurso deve dar lugar ao sentido de prazer, o pensante, o novo e o questionador. O uso dos jogos faz com que o sujeito interaja com o mundo que o cerca. Desperta no sujeito o espírito competitivo; o aluno é levado a agir, a criar e a construir. O indivíduo apropria-se dos elementos e estabelece relações sociais.

Visto que há um distanciamento entre a proposta da inclusão e a realidade praticada em nossas salas de aulas, foram feitas algumas adaptações com os jogos para ensinar as noções básicas da Libras; para que os alunos pudessem aprender participando e ao mesmo tempo construindo esse material. O uso de jogos como ferramenta na aquisição do conhecimento sempre foi defendido por teóricos renomados como: Kishimoto (1994) que defende que o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. O lúdico provoca uma aprendizagem significativa que ocorre de forma natural, tornando-se um bom aliado ao professor na caminhada para bons resultados.

Sabe-se que aprender uma nova língua tem os seus desafios. Pois, “seria reconfortante para todos assumir que ensino pressupõe aprendizagem, numa relação direta e linear; mas o fato é que o processo é bem mais complexo e anfigúrico.” (GESSER, 2012, p. 64). Por isso, procuramos facilitar para o alunado a aquisição dessa língua, mesmo oferecendo o básico para eles. Ficamos atentos nas dificuldades e nas facilidades que cada aluno apresentou durante todo o processo, pois de acordo com Gesser (2000):

É bem possível que cada aluno ouvinte demonstre, em maior ou menor grau, dificuldades na habilidade de compreensão visual dos sinais. Por isso é importante que você, professor, fique atento a essas e outras características para poder criar uma zona de conforto para o aluno. Uma alternativa é desenvolver estratégias e técnicas para minimizar o estranhamento do aprendiz com a língua-alvo. (p. 133).

O uso de jogos é um fator transformador que, na atualidade, ainda não é contemplado de modo eficiente e eficaz no ensino formal. Pois muitas vezes perde-se o foco ou o jogo é mal direcionado. A dinâmica do jogo contribui para o dia a dia dos alunos. Torcer, jogar, vibrar e ganhar, são elementos estimulantes para o processo de vivência na rotina escolar. O aspecto afetivo, hoje algo tão distante de muitas realidades do convívio social, está implícito no ato de brincar. Referente ao caráter pedagógico dos jogos para crianças, Chateau (1987) defende o caráter — sério do jogo, que apresenta regras rígidas e que não seria, portanto, um mero divertimento.

Dessa forma, este autor apresenta o jogo como um distanciamento do ambiente real, tendo assim um aspecto de evasão e compensação (realização). Para ele, o jogo é uma antecipação do mundo das ocupações sérias, e é através dele que a criança conquista sua autonomia, personalidade e esquemas práticos necessários para a vida adulta, sendo então uma —prova, contribuindo para a afirmação do eu com a dificuldade superada (CHATEAU, op.cit).

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto expressão. Encorajam o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção, e também pelo uso progressivo de processos mentais mais complexos como comparação e discriminação; e pelo estímulo à imaginação. Todas as vontades e desejos das crianças são possíveis de serem realizados através do uso da imaginação, que a criança faz através do jogo (GIOCA, 2001, p. 22).

O trabalho pedagógico com jogos é fundamental por proporcionar desenvolvimento da autoestima, da interação entre os alunos, auxilia o desenvolvimento das competências

cognitivas, autorreflexão, desenvolve a autonomia, a criatividade, auto avaliação, concentração, limites, respeito, antecipação, incorpora valores, aumenta a capacidade de realização, amplia o raciocínio lógico, coordenação motora, aumenta a atenção e concentração. Além disso, os jogos estão sempre presentes na vida.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (SILVEIRA, 1998, p. 02)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997) deixa claro que “Recursos didáticos como jogos e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino aprendizagem”. O jogo é uma estratégia que auxilia no processo de inclusão porque favorece a interação da criança. O ato de brincar é algo espontâneo e legítimo da criança. O lúdico é uma técnica motivadora e facilitadora do desenvolvimento da aprendizagem. Com os jogos as crianças se desenvolvem, constroem e compartilham conhecimentos. Os jogos e as brincadeiras facilitam as relações, estabelece trocas e desenvolve o sujeito em aspectos físicos, cognitivo e social.

Quadros (2004) faz alusão a uma proximidade com a Libras através de atividades lúdicas quando diz que “podemos brincar, podemos ler, podemos sentir, podemos perceber o mundo, podemos aprender, podemos ensinar” mediante a ludicidade. Sendo assim, o trabalho procurou envolver todos os alunos a fim de fazê-los se sentirem motivados, respeitados, acolhidos - incluído.

Segundo Vygotsky (1984, p.39), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento do sujeito. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.”

O jogo desenvolve várias habilidades, possibilitando ao aluno se desafiar e conquistar a vitória no seu processo de desenvolvimento. Os jogos estimulam a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança; aprimoram o desenvolvimento de habilidades linguísticas, mentais e de concentração; e exercitam interações sociais e trabalho em equipe (VYGOTSKY, 1989). No entanto, o jogo não deve ser utilizado ao acaso, mas visto como uma das atividades dentro de uma sequência definida de aprendizagens e um meio a ser usado para se alcançar determinados objetivos educacionais. (NASCIMENTO et al., 2014, p.1)

A partir dessas definições podemos afirmar que o uso de jogos está intimamente ligado a tudo que o aluno possa fazer de modo alegre, prazeroso e criativo; dando-lhe a oportunidade de desenvolver sua imaginação e criatividade. Além disso, desafia o educando a procurar soluções para problemas com motivação. E nesse sentido, o lúdico se torna de vital importância para a inserção da Libras no âmbito educacional.

É relevante que o professor compreenda o universo lúdico; reflita sobre a importância do ambiente lúdico para a aprendizagem; conheça o jogo que será utilizado; saiba que metodologia ajudará seus alunos a explorarem seu potencial e como desenvolverão suas habilidades; deixando claro para os discentes que o fato da simples diversão não é essencial.

De acordo com Antunes (1998):

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (p.37)

O trabalho com jogos lúdicos deve ser bem direcionado com material potencialmente significativo e que permita ao professor realizar intervenções pedagógicas em sala de aula quando for necessário. Ao planejarmos e construirmos junto com os alunos, estabelecemos uma relação de ensino e aprendizagem de forma dinâmica e criativa, valorizando a brincadeira e a produção dos jogos realizados pelo grupo.

As crianças já nascem propensas à brincar, os jogos, as brincadeiras, são formas de desenvolver e estimular o ensino e aprendizagem da Libras, já que para elas esta língua é algo novo, o que vai motivar as crianças a terem curiosidade em aprender será o estímulo que os jogos vão proporcionar para continuarem a praticar e desenvolver seus conhecimentos cada vez mais com as situações e práticas pedagógicas inspiradas do cotidiano da família, da escola e da comunidade que ela vive.

4. A EDUCAÇÃO AMBIENTAL COMO PRÁTICA DE CIDADANIA

No processo educacional, a forma de interação com o objeto de estudo pode ser um ganho na aprendizagem, pois se deve estabelecer uma relação prazerosa do educando com o processo (GUIMARÃES, 1995). A reutilização de materiais em programas educativos é bastante valorizada, principalmente pela proximidade que se tem com as pessoas, pela facilidade em sua aquisição e a sua grande disponibilidade (CAMPOS e CASSAVAN, 2001). Neste sentido Zuben (2006, p. 8) afirma que:

A consciência ecológica é inseparável da consciência social, como a luta pela proteção da natureza é inseparável da luta pela realização da condição humana. O conceito de cidadania envolve uma e outra. Direito e exercício desse direito nas práticas sociais, a cidadania pressupõe um ordenamento das relações dos homens entre si, da estrutura das relações sociais, e deles com a natureza. O que implica, ao mesmo tempo, conhecimento e compromisso político. Neste ponto, cabe à escola, enquanto organização social complexa, responsável pelo acesso de todos ao conhecimento socialmente produzido, contribuir, junto com outras organizações e movimentos sociais, para a realização de um projeto educacional capaz de desenvolver nas novas gerações saberes e valores que lhes permitam participar no ordenamento social e ecológico. Neste sentido, ela pode constituir-se num espaço reflexivo privilegiado para a construção da cidadania. A escolha de determinados conteúdos e o modo como eles são trabalhados pela escola devem possibilitar às novas gerações compreender a realidade social e ecológica e adquirir os valores que lhes permitam construir o meio humano sem destruir o meio natural.

A Educação Ambiental é um componente interdisciplinar, desenvolvida como uma prática educativa integrada, contínua e permanente em todas as modalidades e níveis de ensino formal (BRASIL, 1998).

A Educação Ambiental, segundo Loureiro (2004), está sempre em movimento de construção, reconstrução e desconstrução, e sendo ela participativa se destaca por dialogar com a pesquisa, pois segundo Quintas (2008) e Trein (2008), este diálogo pode ser o ponto de partida para a vinculação das metodologias participativas com a Educação Ambiental.

Aragão et al. (2011) define dois valores para quem vive nos espaços escolares. O espaço da intelectualidade na qual a comunidade escolar desenvolve a interdisciplinaridade e os temas transversais e contínuos da Educação Ambiental, por meio da vivência dos indivíduos nos espaços escolares, de debates, palestras, metodologias e outras ações. Pois o espaço intelectual é abstrato, acontece na reflexão, nas discussões, no planejamento educacional, nas técnicas, na troca de conhecimentos. Neste contexto, as metodologias participativas contribuem para o envolvimento dos indivíduos na integração e no desenvolvimento da Educação Ambiental na escola.

E no espaço da praticidade a escola pode ser considerada uma instituição atuante que ultrapassa os muros da escola, que se compromete com o processo de mudança do comportamento do homem e da estrutura social, trata-se do espaço concreto, que também não é o físico, mas é o colocar em prática o que foi discutido e pensado, ou seja, são as atitudes tomadas depois das reflexões intelectuais, podem ser consideradas as ações realizadas (ARAGÃO et al., 2011).

Neste contexto, Leme (2006) aponta que a participação é um processo que procura promover a integração entre as pessoas para a tomada de consciência em torno de sua cidadania para transformar a sociedade, ou apenas defender a qualidade de vida.

Como um dos objetivos do estudo é refletir sobre a educação ambiental dentro de uma metodologia participativa, foi proposto à realização de uma oficina com materiais reutilizáveis para a construção de jogos lúdicos para o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem da Libras pelas crianças com a finalidade de proporcionar atividades dinâmicas que proporcionassem interações e tornasse prazeroso e criativo o processo educativo, também contribuimos para sensibilizar dos alunos sobre a importância de construirmos um ambiente sustentável, reduzindo os danos à natureza, utilizando materiais que iriam para o lixo o que tornou o estudo economicamente viável.

Portanto, se quisermos que as crianças e os jovens de hoje sejam os protetores desse meio ambiente de tal forma que nossos filhos e netos possam relacionar-se com ele como parte implícita dele, deveram arregaçar as mangas já e fazer tudo aquilo que for possível para sensibiliza-los, através de um processo contínuo de Educação Ambiental (GUERRA, R. A.T, 2009).

A participação das crianças na produção e utilização de materiais reutilizáveis como: garrafa de detergente, bolinhas de desodorante roll-on, tampinhas de diversos tipos de embalagem, caixa de tetra Pack, pedaços de forro PVC, folhas de papelão, embalagens em isopor, tubos de papelão, entre outros materiais na confecção dos jogos lúdicos para o ensino e aprendizagem da Libras influenciou a transformação do pensamento das crianças sobre educação ambiental, ajudou aos alunos a compreender a importância da inclusão de surdos no ambiente escolar e social e incentivaram as crianças a se tornarem cidadãos mais conscientes da sua responsabilidade em proteger o meio ambiente.

5. METODOLOGIA

O estudo foi realizado com uma metodologia participativa. Trata-se de materiais focados para o aluno ouvinte, mas que pode também ser utilizado pelo alunado Surdo. Isso permitirá ao aluno manipule e visualize o objeto e as informações utilizadas. Nesse sentido, o material descartável será de grande relevância. De acordo com MARCOLLAN e EVANGELISTA (2015):

Uma alternativa encontrada por muitos educadores é transformar esses materiais recicláveis em recursos pedagógicos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem, uma ferramenta indispensável para a construção do conhecimento, em que o aluno é ator participativo neste processo. E, o jogo

é um ótimo recurso pedagógico, possibilitando inúmeros materiais que podem ser construídos com esses materiais recicláveis, pois, as atividades lúdicas possibilita ao professor conhecer o aluno, saber de suas potencialidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre relevância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, aproveitando as situações prazerosas que os jogos e brincadeiras lhes dão, de estabelecer liberdade, propor limites, conviver com regras, ou seja, aprender brincando (p. 07).

A metodologia participativa pode ser compreendida como uma ciência que estuda os métodos. Mas tratando-se de educação e a facilitação de processos grupais, a palavra metodologia pode significar “um caminho ou um conjunto de procedimentos que devem ser seguidos com o objetivo de alcançar determinadas metas ou resultados” (SANTOS, 2005, p.46). Segundo o autor, em muitos casos, os termos metodologia e métodos geralmente são utilizados como sinônimos. Porém ele e outros autores preferem utilizar a expressão metodologia ou metodologias participativas como procedimentos que permitem aos “atores sociais participar de maneira ativa (p.46)”, por ter um caráter mais didático.

Entretanto, para esta pesquisa o que importa é o âmbito educacional e o que as metodologias participativas significam para este contexto. Pois conforme Lopes (2016, não paginado), as metodologias participativas significam uma forma de trabalho didático e pedagógico baseada no prazer, na vivência e na participação em situações reais e imaginárias, onde através de técnicas de dinâmica de grupo, jogos dramáticos e outros, os participantes conseguem, por meio de fantasia, trabalhar situações concretas.

Já Agrelo (2011) avança as principais características das metodologias participativas, que são: a lúdica, pois se aprende jogando/brincando; a interativa que tem como objetivo o confrontar de ideias, a partir de diálogos, debates e discussões sempre baseado no respeito e na tolerância aos indivíduos envolvidos; a criativa e flexível, ou seja, não aceita autoritarismos e rigidez; a que fomenta a consciência grupal, pois fortalece o grupo e cria nos membros o sentimento de pertencimento; a que estabelece o fluxo prática-teoria-prática, ou seja, possibilita a reflexão das práticas cometidas sobre a realidade corriqueira, para voltar mais tarde a ela com uma prática consistente, baseada na teoria e na reflexão; a formativa, pois transmite a informação e principalmente possibilita e valoriza a formação dos indivíduos, promovendo o pensamento crítico, o saber ouvir, a consciência de si e do ambiente e abre espaço ao diálogo respeitoso e a discussão tolerante; a processual, na qual, respeitam-se os conteúdos, porém valoriza-se mais o processo e a comprometida e comprometedora, pois

promove e valoriza o compromisso dos participantes com o processo e os envolvem em seus desdobramentos.

A presente pesquisa é de caráter qualitativo onde, Dalfovo et al (2008) relatam que podemos partir do princípio de que a pesquisa qualitativa é aquela que trabalha predominantemente com dados qualitativos, isto é, a informação coletada pelo pesquisador não é expressa em números, ou então os números e as conclusões neles baseadas representam um papel menor na análise. Sendo assim, a pesquisa qualitativa observa e se detém a expressões, reações e comportamentos, bem como, envolvimento dos que fazem parte desta e/ou que são submetidos a mesma. Deste modo, Goldenberg, (1997, p. 34) afirma que:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa.

Segundo Pimentel (2009), um dos intuitos para se trabalhar o uso de jogos no ensino da Libras é favorecer situações educacionais que permitam que os mesmos sejam fundamentais, para que o educando assimile sua realidade intelectual, impedindo que estas permaneçam exteriores à sua própria inteligência, no caso da Libras, que os alunos aprendem muitos sinais, o uso de jogos é mais que fundamental, é totalmente necessário para que os mesmos possam visualizar e memorizar os sinais estudados, além disso, não é brincar por brincar, o uso de jogos possui informações a serem consideradas como: a postura adotada pelo aluno, como se relaciona com os colegas e como lida com os materiais. Ainda segundo a autora, a utilização de jogos para o ensino da Libras como em qualquer outro âmbito de ensino, é parte imprescindível no aprendizado dos educandos, pois busca levar a eles uma aprendizagem prazerosa, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador, pois através dos jogos, pode ser feita facilmente uma análise do modo de pensar dos educandos para ajudá-los a compreender os conteúdos estudados e superar suas dificuldades, mesmo porque a Libras para muitos é uma língua totalmente nova.

A escola de ensino fundamental escolhida para a aplicação do estudo é situada na cidade de Arapiraca-AL, tendo como público alvo alunos do 5º ano matutino, a turma era composta por 28 alunos. Para isso, foram planejados e executados oito encontros para realização do estudo, as atividades ocorreram durante quatro semanas sempre as sextas-feiras e

os sábados letivos consecutivos, abrangendo o período de 11 de janeiro a 02 de fevereiro de 2019. Durante o estudo foram realizadas aulas expositivas sobre a história dos surdos e de Libras, dinâmicas, práticas individuais, em dupla e/ou em grupo, o que correspondeu à parte teórica do estudo, também foi realizada uma oficina em sala de aula para a confecção dos jogos com materiais recicláveis que são facilmente descartados tornando-se lixo e em seguida apresentamos um detalhamento das regras de cada jogo que foram aplicados em sala de aula durante o estudo e finalizamos o projeto com a execução dos jogos em sala de aula e no pátio em uma gincana sobre Libras com os alunos.

Na primeira semana do estudo foram realizadas duas aulas expositivas nos dias 11 e 12 de janeiro de 2019, na primeira aula foi perguntado aos alunos o nível de conhecimento em Libras, se eles conheciam esta língua e conversamos sobre a história dos surdos e da Libras de forma resumida para um melhor entendimento das crianças, tiramos dúvidas dos alunos e trocamos experiências para saber se eles já tiveram contato com surdos na convivência familiar, na escola ou na comunidade local. Na segunda aula foi iniciado o ensino dos sinais básicos, iniciamos pela datilologia do alfabeto, os números cardinais, ordinais e saudações, procurando sempre ajudar as crianças para a realização dos sinais o mais correto possível, tornando o momento de aprendizado divertido e participativo, ao final do segundo dia foi solicitado aos alunos que comesçassem a recolher materiais recicláveis explicando que estes materiais serviriam para realizarmos a construção de jogos, explicamos a importância de utilizarmos materiais que iriam para o lixo e mostramos a importância da preservação do meio ambiente para todos que vivem em nosso planeta.

Na segunda semana que compreendeu o período de 18 e 19 de janeiro de 2019 demos continuidade ao aprendizado dos sinais, retomamos aos sinais que haviam sido estudados na aula anterior e inserimos novos sinais referentes a dias da semana, animais e matérias escolares, para tornar o aprendizado estimulante realizamos dinâmicas com os alunos e realizamos atividades de apresentação individual, em dupla e em grupo. Alguns alunos na segunda aula já entregaram algumas embalagens que conseguiram recolher em casa para a realização da oficina de construção dos jogos sobre Libras.

Na terceira semana que ocorreu no período de 25 e 26 de janeiro de 2019, foi realizado o planejamento e a execução da oficina de produção dos jogos lúdicos destinados a dinamizar o processo de ensino e aprendizagem da Libras, formamos grupos de trabalho com cinco crianças e cada grupo ficou responsável pela fabricação de um jogo, fornecemos todo material necessário para a confecção dos jogos, cola branca, cola de silicone, fitas adesivas coloridas,

cola quente, canetinhas coloridas junto com todo material reciclável que eles conseguiram recolher já devidamente higienizados: garrafa de detergente, bolinhas de desodorante roll-on, tampinhas de diversos tipos de embalagem, caixa de tetra Pack, pedaços de forro PVC, papelão, embalagens em isopor, tubos de papelão entre outros materiais descartáveis, foram produzidos pelos alunos com a orientação dos pesquisadores cinco jogos: O jogo da Trilha, CALCPLUS-Libras, Bingo da Datilologia, Três ganha Um e o Pannel das Saudações, foi um momento divertido e criativo que contou com a participação de todos os alunos presentes.

Na ultima semana do estudo que foi realizado no período de 01 e 02 de fevereiro de 2019, foram realizadas duas atividades pedagógicas: a primeira foi organizar as regras de todos os jogos e realizar o treinamento dos jogos, nesse momento foi possível ajustar a quantidade mínima e máxima de participantes para cada jogo, o grau de dificuldade e saber se o jogo era divertido e dinâmico, no segundo momento foi realizada a Gincana da Libras para que os alunos pudessem colocar em prática todos os conhecimentos sobre a Libras adquiridos durante aulas expositivas e durante a oficina de produção dos jogos, na Gincana foi estabelecida uma premiação para os primeiro, segundo e terceiro colocados para estimular a participação das crianças, porque a competitividade e a motivação também fazem parte das atividades pedagógicas baseadas em uma metodologia participativa.

Para a concretização dos objetivos da pesquisa, o estudo se desenvolveu através de uma metodologia participativa com enfoque na produção e aplicação de jogos lúdicos criados com materiais recicláveis, buscamos identificar a importância e a contribuição da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de Libras. Para isso foi necessário a colhermos com os alunos materiais que normalmente iriam para o lixo que foi utilizado para a produção dos jogos lúdicos e também foi realizada pelos responsáveis do estudo uma pesquisa para adaptar, criar e buscar diferentes estratégias para a confecção de diversos tipos de jogos a partir do material recolhido, buscando trabalhar a consciência ambiental com os alunos.

6. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Elencamos aqui os objetivos de cada jogo, números de participantes, o material utilizado para a produção dos jogos, a metodologia utilizada e um breve relato sobre o desenvolvimento das brincadeiras pelos alunos durante a execução em sala de aula.

- **TRILHA**

Objetivo: Apropriar-se de conhecimentos referentes a Libras, ao Surdo, Legislação, etc.

Número de participantes: Quatro participantes em cada rodada.

Material utilizado: Tabuleiro, dado e pinos (peão).

Metodologia: Preparação de um tabuleiro (Figura 1) com um percurso dividido em 50 (cinquenta) partes (casas). A dinâmica permite que quatro (quatro) pessoas joguem. Cada jogador recebe um pino (peão) de cor diferente. Para iniciar o jogo, os marcadores devem estar posicionados na largada (início). Cada jogador deve lançar o dado e avançar com seu pino o número de casas de acordo com o resultado obtido. Durante o percurso haverá regras ou perguntas que farão os jogadores avançar ou retroceder. As perguntas são relacionadas a Libras, ao Surdo, a Lei de Libras, etc. Ganha o jogo aquele que chegar à vitória (casa final).

Relato: As crianças participaram do jogo da trilha em grupos de quatro participantes por vez (figura 2), anteriormente foi passado em sala de aula um resumo sobre a história dos surdos, as Leis que protegem os direitos das Pessoas com Deficiência e a história da Língua Brasileira de Sinais – Libras, os alunos acharam muito interessantes e muitos não conheciam nada sobre os surdos ou sobre a Libras, durante o jogo eles se divertiram e fixaram melhor os conteúdos estudados durante as aulas expositivas, foi perceptível o esforço que eles fizeram para lembrar as datas, dos acontecimentos porque só assim pulariam as casas do jogo, a interação e o espírito de cooperação entre alunos que estavam assistindo e os que estavam participando do jogo também foi um ponto forte porque os que sabiam a resposta tentavam ajudar as outras crianças dando dicas para elas passarem para fases do jogo.

Figura 1 - Jogo de tabuleiro Trilha.



Fonte: Autores, 2019.

Figura 2 - Jogo Trilha em execução pelos alunos.



Fonte: Autores, 2019.

- **CALCPLUS - LIBRAS**

Objetivo: Aprender números em Libras.

Número de participantes: duas pessoas.

Material utilizado: 02 dados, 60 marcadores (30 de uma cor e 30 de outra) e um tabuleiro.

Metodologia: Preparação de um tabuleiro contendo 61 círculos, numerados aleatoriamente de zero a 216 na configuração da Libras e dispostos de forma hexagonal (figura 3). Os 60

marcadores devem ser divididos igualmente para os jogadores. Ao jogar os dados, o participante deve fazer uma operação matemática com os números obtidos. O objetivo do jogador é marcar números de um modo que forme uma linha reta em qualquer parte do tabuleiro. Após marcar o resultado no tabuleiro o jogador passa a vez para seu adversário. Uma vez colocado o marcador no tabuleiro este não pode mais ser removido. O jogador é livre para escolher a operação de acordo com sua conveniência e estratégia. Ao preencher uma linha reta o jogador retira um marcador do seu adversário, dentro ou fora do tabuleiro. Ganha aquele que tiver mais linhas retas preenchidas quando acabar todos os marcadores em mãos. Se ninguém conseguir, vence quem tiver o maior número de marcadores no tabuleiro e em mãos (incluindo as que conseguiram do adversário). Exemplo: Se o jogador tirar nos dados dois e três ele pode marcar no tabuleiro a partir de algumas possibilidades:

- a) $2 + 3 = 5$ (ele marcará no tabuleiro o número 5)
- b) $2 \times 3 = 6$ (ele marcará no tabuleiro o número 6)
- c) $2^3 = 8$ (ele marcará no tabuleiro o número 8)

Relato: O jogo CALCPLUS-Libras é realizado em dupla (figura 4), foram passados nas aulas expositivas os sinais em Libras dos números cardinais e ordinais, a prática ocorreu durante a execução do jogo pelas crianças, eles precisavam demonstrar o conhecimento sobre números em Libras como também a capacidade de gerar cálculos matemáticos o que incentivou o desenvolvimento do raciocínio lógico nas crianças, foram realizadas quatro rodadas em dupla e de cada rodada saiu um vencedor, depois os vencedores jogaram entre si até chegar ao vencedor final o que incentivou a competitividade e a capacidade de concentração dos alunos.

Figura 3 - Tabuleiro CALCPLUS-Libras.



Fonte: Autores, 2019.

Figura 4 - Os alunos jogando o CALCPLUS-Libras.



Fonte: Autores, 2019

- BINGO DA DATILOLOGIA

Objetivo: Aprender o alfabeto manual.

Número de participantes: de 02 a 13 alunos.

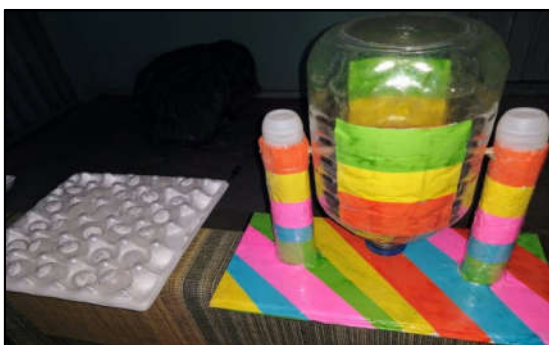
Material utilizado: Garrafa Pet de 5 litros, 26 bolinhas de desodorante roll-on, placas de PVC, bandeja para ovos em isopor, tampas de desodorante, tubos de papelão, palitos de churrasco, papéis coloridos, revistas velhas, cola de silicone, fita adesiva larga, letras do alfabeto manual em Libras impresso, letras do alfabeto em Português impressas.

Metodologia: Dentro do globo do bingo são colocadas 26 bolinhas. Cada bolinha terá colada nela a figura de uma letra do alfabeto em Libras. Também são coladas na bandeja de ovos todas as letras que compõem o alfabeto em Português; para serem alocadas as bolinhas que foram retiradas do globo a cada rodada (figura 5). O número de rodadas será determinado pelo número de participantes. Cada participante virá até o globo, irá girá-lo e pegará uma bolinha; ele terá que falar qual a letra ao professor. Logo em seguida ele terá que fazer o sinal correspondente; se estiver correto o participante ganhará um ponto. Quando encerrar todas as letras do globo ganha o jogo o participante que tiver mais acertos.

Relato: O Bingo da Datilologia foi um jogo bastante disputado e divertido porque podíamos contar com um número grande de participantes, isso tornou o jogo muito dinâmico e participativo, cada participante vinha até o globo do bingo girava e pegava uma bolinha e precisava fazero sinal e falar qual era a letra que estava na bolinha (figura 6), quando a criança acertava e ganhava um ponto todos os outros participantes aplaudiam, o que proporcionou aos alunos um momento de integração e troca de conhecimento, como também melhorou a autoconfiança e as relações sociais entre as crianças. Ao final do jogo, durante a contagem dos pontos para chegarmos ao vencedor cada criança fez em Libras à datilologia do próprio nome para escrevermos no quadro e fazermos o somatório do total de pontos ganhos por cada um durante a realização do jogo, foi muito enriquecedor para os pesquisadores constatarem que os alunos realmente aprenderam os sinais das letras.

Figura 5 - Bingo da Datilologia e cartela do alfabeto.

Figura 6 - Bingo da Datilologia em execução com os alunos.



Fonte: Autores, 2019.

Fonte: Autores, 2019.

- TRÊS GANHA UM

Objetivo: Aprender os sinais dos animais e de materiais escolares.

Número de participantes: de 02 a 10 alunos separados em duas equipes.

Material utilizado: Caixas de tetra - Pack de 1 litro, revistas velhas, papéis coloridos, palitos de picolé, cola branca, cola de silicone, fita adesiva larga, fichas com figura, sinal e nome de animais e de matérias escolares impressos e colados em folhas de papelão e depois cortados separadamente em três categorias: "Meu nome", "Minha foto", "Meu sinal". Cada categoria será escrita em uma caixa de tetra - Pack formando a cada três caixas um jogo.

Metodologia: O jogo é dividido em duas temáticas: Material Escolar e Animais. Será colocado um jogo em frente a cada equipe; uma equipe fica com o jogo do "Material Escolar" e a outra equipe com o jogo dos "Animais" (figura 7). A cada rodada um participante de cada grupo deverá identificar dentro das caixas correspondentes a sua temática: o nome, a figura e o sinal; do animal ou do objeto selecionado pelo participante. Ganhará um ponto o participante que acertar as três categorias. O número de rodadas é determinado pelo número de fichas que o professor coloca em cada jogo e pelo número de participantes de cada equipe. Vence o jogo a equipe que acertar mais trios ao finalizar todas as rodadas.

Relato: O jogo “três ganha um” tinha como objetivo estimular a aprendizagem dos sinais referente a animais e a materiais escolares e ao mesmo tempo incentivar o trabalho em equipe e a cooperação entre as crianças para alcançar a vitória no jogo, porque todos os participantes dos grupos formados podiam ajudar uns aos outros na execução correta dos sinais referente ao tema, promovendo o envolvimento e desenvolvendo assim a sociabilidade de todos os alunos (figura 8). Também favoreceu a comunicação entre os alunos e estimulou de forma criativa a aprendizagem da língua portuguesa porque durante a execução dos jogos constatamos que alguns alunos tinham dificuldade na leitura de algumas palavras, estimulamos os mesmos a continuar tentando até conseguir realizar todas as etapas do jogo.

Figura 7 - Jogo Três Ganha Um.



Fonte: Autores, 2019.

Figura 8 - Alunos brincando o Jogo Três Ganha Um.



Fonte: Autores, 2019.

- PAINEL DAS SAUDAÇÕES

Objetivo: Aprender saudações em Libras.

Número de participantes: de 02 a 06 alunos.

Material utilizado: Caixas de isopor para hambúrguer, placas de PVC ou papelão. Figuras impressas com saudações para serem coladas no fundo das caixas, canetas coloridas para escrever os nomes das saudações na parte externa das caixas de isopor, cola de silicone.

Metodologia: Em uma placa de PVC São coladas 10 caixinhas de isopor formando um painel com várias saudações escritas nas tampas das caixinhas (figuras 9 e 10). Cada participante terá uma chance de acertar um sinal por rodada. O participante terá que ler o nome de uma saudação que está escrito na parte externa de uma das caixas do "Painel das Saudações"; em seguida ele fará o sinal da saudação que leu; depois abrirá a caixa e verá se acertou ou não o sinal. Se acertar o sinal ganha um ponto; caso erre passa a vez para outro participante e vai para o final da fila. Vencerá o jogo o participante que acertar mais sinais em Libras.

Relato:As saudações foi um dos temas preferidos pelos alunos durante as aulas expositivas, o que tornou o jogo das saudações um dos mais disputados e competitivos porque ele era um jogo individual e ganhava o participante com mais acertos, as crianças ficaram curiosas e estimuladas em ver se o sinal que ela fez estava de acordo com que estava no painel, quando não acertavam ficavam decepcionados consigo mesmos porque na maioria das vezes elas sabiam o sinal, mas tinham esquecido, depois se animavam em saber que teriam outra chance de acertar já que tinham visto a dica do sinal correto, era visível o interesse deles em realizar os sinais de forma correta e ganhar o ponto, comprovamos que jogos lúdicos visuais e interativos, estimulam também a aprendizagem da Libras para alunos ouvintes.

Figura 9 - Painel das Saudações fechado. Figura 10 - Painel das Saudações aberto. Figura 11 - Aluna praticando o jogo.



Fonte: Autores, 2019.



Fontes: autores, 2019.



Fonte: Autores, 2019.

7. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo comprovou a importância dos jogos lúdicos no ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais. Jogos estes, que foram confeccionados a partir de material descartável e reciclável, com o intuito de fazer com que o aluno tivesse uma participação efetiva em todo processo de aprendizagem da língua. Ao mesmo tempo, esse estudo buscou aproximar alunos ouvintes de alunos Surdos e da Língua Brasileira de Sinais, afastando-os dos preconceitos existentes na escola e na sociedade.

A produção e o uso de jogos oportunizam aos pesquisadores e aos alunos uma experiência ímpar. A manipulação desse material garantiu aos alunos um desenvolvimento social e cultural. Também deu aos estudiosos respaldo a fim de evidenciar o papel do jogo como recurso facilitador no processo do ensino e aprendizagem. Além disso, proporcionou aulas dinâmicas, criativas e ajudaram o alunado a desenvolver uma consciência ecológica crítica e reflexiva como está previsto da Educação ambiental e estabelecido como prática de cidadania. Acreditamos que essa estratégia foi uma ferramenta relevante na promoção de reflexões e ações pedagógicas consistentes e dará ao aluno uma visão mais consciente no que concernem as questões ambientais e ao aprendizado da Libras.

A problemática ambiental assume papel de relevância social, cultural, econômica, ecológica, entre outras, em proporções cada vez mais alarmantes e nocivas à qualidade de vida de uma população. Surgem os debates, conscientização, reflexão, mobilizações, para atuar, de forma participativa e comprometida em defesa do ambiente natural e do meio social, bem como, e fundamentalmente, da relação do homem com o homem (QUADROS E HOPPE, 2007).

Ao longo do estudo realizado, pôde-se verificar a receptividade dos alunos diante das atividades lúdicas como método para aquisição de conteúdos e a aceitação da Libras. No início do projeto a maioria dos alunos não tinha noção dessa língua. Porém, durante as aulas e a realização das oficinas a maioria dos participantes mostrou comprometimento. Isso possibilitou avanços significativos à medida que esses participantes aprendiam novos sinais.

As atividades foram desenvolvidas na sala de aula e no pátio da escola. Foi notável a interação e a socialização entre eles e ver a aprendizagem acontecer de forma efetiva de forma criativa e dinâmica. Dessa forma, ficou evidente a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dessa língua para crianças ouvintes.

Entretanto, alguns alunos apresentaram dificuldades na execução de alguns sinais manuais e nas expressões faciais. Certamente aprender uma nova língua não acontece como num passo de magia; requer tempo e prática; requer uma continuidade. Comungamos com as reflexões de Pereira e colaboradores (2011), ao afirmar:

O sucesso no aprendizado de uma língua depende fortemente da motivação. Assim, se os alunos estiverem motivados, em pouco tempo terão condições de adquirir conhecimento básico em Libras. Uma vez motivados, eles poderão ampliar seu conhecimento da língua em cursos livres ou mesmo na interação com interlocutores surdos, nas comunidades surdas. Lá vivenciarão o que aprenderam na teoria. Esta é a melhor forma de se aprender a Libras. (p.13).

Dessa forma, demos fortes incentivos aos alunos para que continuassem avançando e progredindo na Libras. Ao final, os depoimentos dos envolvidos revelaram múltiplos benefícios e que a inclusão é algo possível. É importante ressaltar que não alcançamos todos os objetivos traçados de forma integral. Realizamos as aulas, oficinas e gincana com 20 alunos presentes e participantes em todos os momentos do projeto. Além disso, não foi possível favorecer a esses alunos uma aproximação física com o Surdo, devido à ausência desse sujeito na comunidade escolar e na família dos referidos alunos. Essa aproximação, certamente seria favorável para o aprofundamento da aprendizagem dos alunos, porque teriam a oportunidade de vivenciar um contato com a língua utilizada pelas crianças surdas.

E por fim, sentimos a necessidade de mais tempo para trabalhar a Libras com a turma a fim de auxiliá-los para aprofundar um pouco mais o conhecimento desta língua tão próxima e ao mesmo tempo tão distante de nossa realidade, sabemos que a aprendizagem da Libras deve ser contínua e permanente para que os sinais não sejam esquecidos pelos alunos ouvintes e que a sensibilização para a inclusão de alunos surdos no ambiente escolar é uma luta constante por acessibilidade e respeito e as crianças podem e devem fazer parte desta inclusão como também toda comunidade escolar. Contudo, fica a certeza da contribuição que demos a cada criança envolvida no estudo, além da Libras também mostramos as crianças que é possível criar jogos lúdicos a partir de materiais que iriam para o lixo, o que despertou nos alunos uma consciência sobre o seu papel de cidadão para a preservação do meio ambiente.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que esse estudo lançou reflexões relevantes sobre a importância do lúdico para auxiliar no ensino e na aprendizagem da Língua de Sinais. A inserção dos jogos

para aproximar os alunos ouvintes da Libras foi um marco positivo, além de proporcionar reflexões sobre a importância da educação ambiental nas escolas.

Assim sendo, foi no cotidiano da inclusão escolar que se propiciou o uso de jogos lúdicos na tentativa de fazer com que alunos ouvintes se conscientizem da importância de se aprender e se tornarem usuários da Libras. Bem como se sensibilizarem e se aproximarem dos colegas surdos existentes no âmbito escolar. “É importante ensinar os ouvintes a língua dos surdos, para que a responsabilidade de inclusão provenha também deles” (SCHIMIGUEL et al., 2014, p. 10).

Entretanto, queremos destacar três observações que fizemos durante todo o processo:

A primeira observação que fazemos é sobre o desconhecimento da Libras por parte de professores e alunos. Muitos não têm, sequer, noções básicas dessa língua. Alguns nem sabe que ela existe. É lamentável que numa época em que vivemos em meios a tantas tecnologias e em um mundo globalizado o Surdo, sua língua e sua cultura ainda sejam tão negligenciados. Percebemos que muitas escolas ainda carecem quanto ao “uso e a difusão da Libras entre professores, alunos [...]” (BRASIL, 2005). A verdade é que continua um desprestígio dessa língua por parte da comunidade escolar, das autoridades competentes e da sociedade como um todo. Esperamos que no futuro o valor dessa língua fosse evidente em nossa sociedade; que não fique somente na legislação, mas que seja efetivamente reconhecida.

Em segundo lugar, queremos destacar a ansiedade que os alunos demonstraram em aprender a língua de sinais; isso é perceptível logo no primeiro contato. Só basta agente jogar para eles a oportunidade de conhecê-la. A empolgação e a curiosidade dos alunos pela Libras é algo fantástico; isso já nos oferece uma grande oportunidade em promover essa língua e ajudar esses alunos a explorá-la.

E a terceira observação é a eficiência que o lúdico oferece como recurso pedagógico. A ludicidade não é a única forma para se ensinar Libras, mas certamente é um parceiro relevante na prática pedagógica; promovendo prazer ao aprender. É, realmente, uma ajuda alternativa e funcional onde os alunos aprendem rapidamente e de forma prazerosa. A partir das investigações e das observações durante a aplicação dos jogos, este artigo reafirma que é de grande relevância o uso desse auxílio para ensinar Libras a alunos ouvintes.

A avaliação do estudo foi realizada de forma qualitativa, onde foi observado a participação ativa e a interação entre as crianças que participaram de todo processo de ensino e aprendizagem da Libras através de jogos lúdicos confeccionados com materiais recicláveis, os alunos demonstraram curiosidade, interesse e entusiasmo ao realizar as atividades

propostas pelos pesquisadores, conseguimos realizar aulas, oficina e ações pedagógicas muito produtivas, a metodologia promover aos alunos motivação, animação e atenção aos conteúdos referentes ao ensino da Libras tornando as aulas interessantes e empolgantes para as crianças, aumentando o rendimento em relação ao aprendizado de uma nova língua e um retorno muito relevante aos pesquisadores ao constatar que os jogos contribuem efetivamente para o ensino, aprendizagem e disseminação da Libras entre alunos ouvintes.

Concluindo, ressaltamos que este artigo por se tratar de um estudo de caso, não pretende fazer uma generalização dos resultados obtidos, mas pode se tornar referência para os estudiosos do tema. Que nossa pesquisa possa ter contribuído de forma significativa para elucidar algumas questões referentes à problemática abordada. Ao estabelecermos uma relação entre a ludicidade, a questão ambiental e o ensino e aprendizagem da Libras, proporcionamos um diálogo pedagógico sobre as possibilidades que o professor pode oferecer aos seus alunos durante o processo de aquisição do conhecimento de uma nova língua. Porém, há a necessidade de uma continuidade porque a busca pelo conhecimento é constante e sempre surgem novas perspectivas de pensarmos de planejarmos e elaborarmos nossas práticas pedagógicas. Que futuros trabalhos possam avançar e relacionar a ludicidade com a inclusão das Pessoas com Deficiência no ambiente escolar e com o ensino-aprendizagem da língua de sinais. Desse modo possibilitará que mais ouvintes dominem aos poucos o uso da Libras, respeite a identidade da pessoa surda, sua cultura e sua comunidade.

REFERÊNCIAS

AGRELO, A. **Metodologia Participativa**. Slideshare. Mendoza, Argentina, 16 de julho de 2011. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/andreagrelo/metodologa-participativa>>. Acesso em: 22 janeiro 2019.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

ANTUNES, Celso. **Jogos para Bem Falar**. São Paulo: Papiros, 2003.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. São Paulo: Saraiva, 2009.

ARAGÃO, J. P. G. de V. et al. **Gestão ambiental e escola: a construção de uma atitude ambiental**. Revista Ambiente & Educação, vol. 16(2), 2011.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Lei Nº. 9.394 de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso: em 02 fev. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília, 1999.

BRASIL, Lei 9.795 de 27 de abril de 1999, **dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências**, disponível em [HTTP://www.planalto.gov.br](http://www.planalto.gov.br) último acesso em 07 de julho de 2019.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências.** Diário Oficial da República Federativa do Brasil Brasília, DF, 25abr.2002. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/Leis/2002/L10436.htm> Acesso em: 06 fev. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Decreto Lei de LIBRAS nº 5.626, 22 de dezembro de 2005.** Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/Seesp-PortalSeesp>>. Acesso em: 06 de fev. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 02 de fev. 2019.

Centro de Atendimento as Pessoas com Surdez - CAS. **Apostila Curso Básico de Libras I.** Maceió, 2013.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Trad. Guido de Almeida. São Paulo: Summus Editorial, 3º ed. 139p. 1987.

CÓRDULA, E. B. L.; NASCIMENTO, G. C. C. **O método lúdico no ensino de Ciências em uma escola pública: dinâmicas no processo de ensino e aprendizagem.** *Revista Etos*, Lucena, v. 1, nº 1, p. 3-25, 2017.

DALFOVO, M. S.; LANA, R. A.; SILVEIRA, A. **Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico.** *Revista Interdisciplinar Científica Aplicada*, Blumenau, v. 2, n. 4, p. 0113, Sem II. 2008 ISSN 1980-7031.

DIZEU, Liliane Correia Toscano de Brito and CAPORALI, Sueli Aparecida. **A língua de sinais constituindo o surdo como sujeito.** *Educ. Soc.* [online]. 2005, vol.26, n.91, pp.583-597. ISSN 0101-7330. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-73302005000200014>. Acesso em: 06 jan. 2019

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** *Revista de Divulgação Técnico-Científica, ICPG*, v. 1, nº 4, p. 107-112, 2004.

GESSER, A. **Libras? Que língua é essa? Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda** / AudreiGesser; [prefácio de Pedro M.Garcez]. - São Paulo: Parábola Editorial, 2000.

GESSER, A. **O ouvinte e a surdez: sobre ensinar e aprender Libras**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e aprendizagem na criança de 0 a 6 anos**. Trabalho de conclusão de curso. Curso de pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém – Pará, Universidade da Amazônia. 2001.

IBGE– Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em:<<http://www.ibge.gov.br>>. Acesso em: 06 jan. 2019.

GUERRA, R. A. T; ABÍLIO, F. J. P; ARRUDA, F. N. F. **Meio Ambiente e Educação Ambiental: Formação Continuada de Professores de Escolas Públicas de Nível Fundamental no Município de Cabedelo, Paraíba**. 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

LOPES, E. B. et al. Cap. 6 - **Metodologias para o trabalho educativo com adolescentes**. Revista Adolescer. Associação Brasileira de Enfermagem (ABEn – Nacional). Brasília: DF, 2016. Disponível em:Acesso em: 22 jun. 2019.

LOUREIRO, C. F. B; LIMA, Jacqueline G.S. **Educação ambiental e educação científica na perspectiva Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS): pilares para uma educação crítica**. Acta Scientiae (ULBRA), v. 11, p. 88-100, 2009.

MARCOLLAN, Maria da Luz Padilha. EVANGELISTA, Poliana de Carvalho. **Jogos Pedagógicos usando Material Reciclável: uma Ferramenta Indispensável no Processo de Ensino e Aprendizagem**. 2015. Disponível em:<<http://sinect.com.br/anais2014/anais2014/artigos/tic-no-ensino-aprendizagem-de-ciencias-e-tecnologia/01409161848.pdf>> Acesso em: 08 jan. 2019.

MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Trabalho de conclusão de curso em Informática na Educação. IM-NCE, UFRJ. Rio de Janeiro, 2003.

NASCIMENTO, A. M. S. et al. Dados Pauling: **Um Jogo Didático no Conteúdo de Distribuição Eletrônica no Ensino de Química**. In: 12º Simpósio Brasileiro de Educação Química, 2014, Fortaleza - CE. Atas do Simpósio Brasileiro de Educação Química, 2014.

ONU. Ministério da Educação e Ciência da Espanha. **Declaração de Salamanca: enquadramento da ação na área das necessidades especiais**. Salamanca: Espanha, 1994.

PEREIRA, M. C., Choi, D., Vieira, M. I., Gaspar, P., & Nakasato, R. (2011). **LIBRAS. Conhecimento Além dos Sinais**. PEARSON.

PHILIPPI JR, Arlindo (Org.); PELICIONI, M C F (Org.). **Educação Ambiental. Desenvolvimento de Cursos e Projetos**. 2. Ed, São Paulo: Signus, 2002. V. 2. 350 p.

PIMENTEL, I. F., SABINO, E. B. **Jogos adaptados como recurso pedagógico facilitador para o ensino de Libras em Castanhal-PA**. 2009. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/Modalidade_1datahora_03_11_2014_00_24_14_idinscrito_792_8be562e8fdf7fd84fc297832854691f2.pdf>. Acesso em: 08 jan. 2019.

PONTALTI, E.S. **Uma análise a importância de trabalhar educação ambiental nas escolas**: Revista Eletrônica Mest.Educ.Ambient. v.22, 2009.

QUADROS, Ronice M. **Educação de Surdos: efeitos de modalidade e práticas pedagógicas**. Temas em Educação Especial IV. Santa Catarina: EDOFSCar, 2004.

QUINALHA, Ivone Honório. **A importância da escola e seu lugar na constituição humana**. Instituto Cuida de Mim. 2010. Disponível em: <http://www.cuidademim.com.br/site/index.php?option=com_content&view=article&catid=44:artigos&id=113:a-importancia-da-escola-e-seu-lugar-na-constituicao-humana> Acesso em: 02 fev. 2019.

QUINTAS, J. S. **Salto para o Futuro**, 2008.

RIZZO, G.. **O Lúdico como promoção do aprendizado através dos jogos socioambientais, integrando a educação Ambiental formal e não formal**. Revista Eletrônica Mest.Educ.Ambiental, v.22, 2012.

ROLOFF, E. M. **A importância do lúdico na sala de aula**. 2010. <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/EleanaMargareteRoloff.pdf>> Acesso em: 08 jan. 2019.

SANTOS, A. D. dos. (Org.). **Metodologias participativas: caminhos para o fortalecimento de espaços públicos socioambientais**. São Paulo: Petrópolis, 2005.

SCHIMIGUEL, J., FERNANDES, R. F., FRANÇA, L. S. **Desenvolvimento de objetos de aprendizagem na forma de jogos para o ensino de Libras**. 2014. Disponível em: <<http://sinect.com.br/anais2014/anais2014/artigos/tic-no-ensino-aprendizagem-de-ciencias-e-tecnologia/01409161848.pdf>> Acesso em: 08 jan. 2019.

SILVA, D. N. H. **Como Brincam as crianças surdas**. 3. Ed- São Paulo: Plexus Editora, 2002.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.

SKLIAR, Carlos. **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Dimensão, 1998.

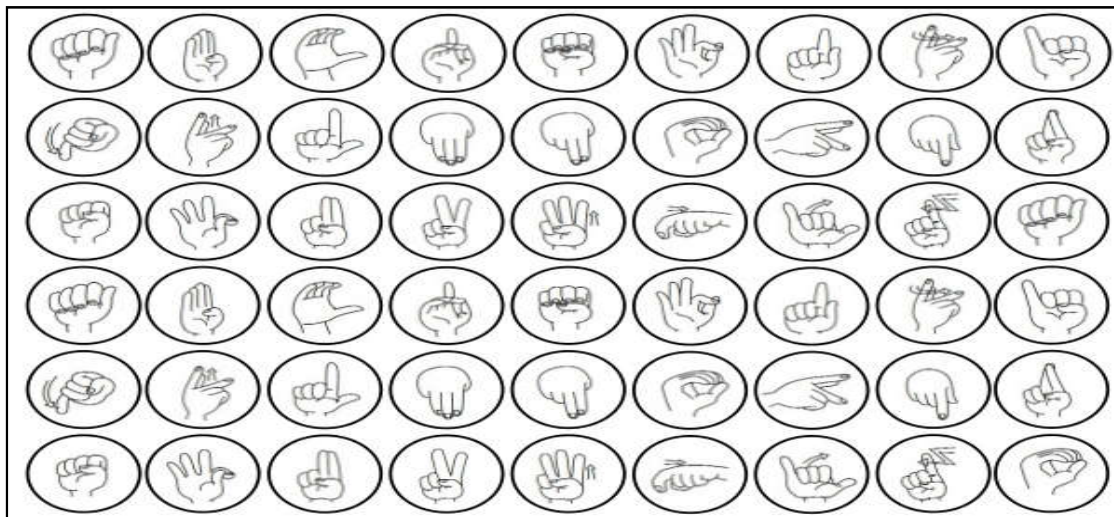
TREIN, E. **Salto para o Futuro**, 2008.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZUBEN, F. V. Meio ambiente, cidadania e educação. **Projeto cultural ambiental nas escolas**. 5a edição, 2a edição revisada. TETRA PAK – 2006. Disponível em: <http://www.planetareciclavel.com.br/sala_de_aula/Tetra_Pak/Cadernos_do_professor.pdf >. Acesso em: 10. Set. 2019.

ANEXOS

ANEXO I
Jogo: “Bingo da datilologia”

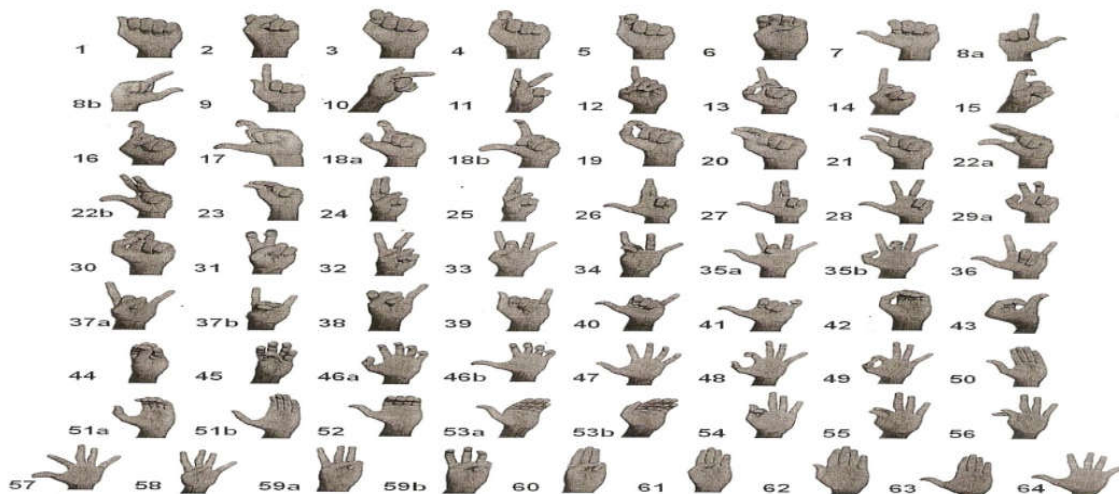


Fonte: <https://www.slideshare.net/DilceiaAdilsonGoulart/libras-ilustrada-1-alfabeto-manual/13>

Configuração de mãos

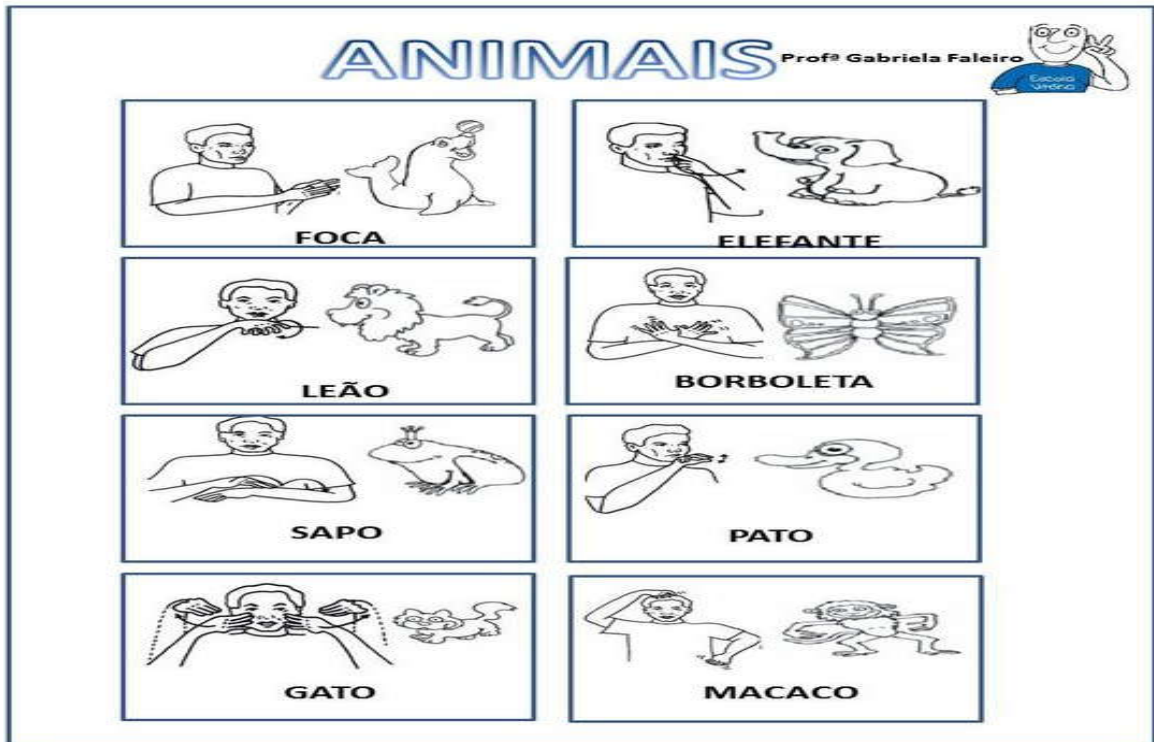
Configuração das Mãos (CM) são as formas nas quais as mãos são colocadas para a execução do sinal. Pode ser representado por uma letra do alfabeto, dos números ou outras formas de colocar a mão no momento inicial do sinal. A configuração das mãos é a representação de como estará a mão de dominância (direta para os destros e esquerda para os canhotos) no momento inicial do sinal. Alguns sinais também podem ser representados pelas duas mãos.

Configurações de Mão da LIBRAS

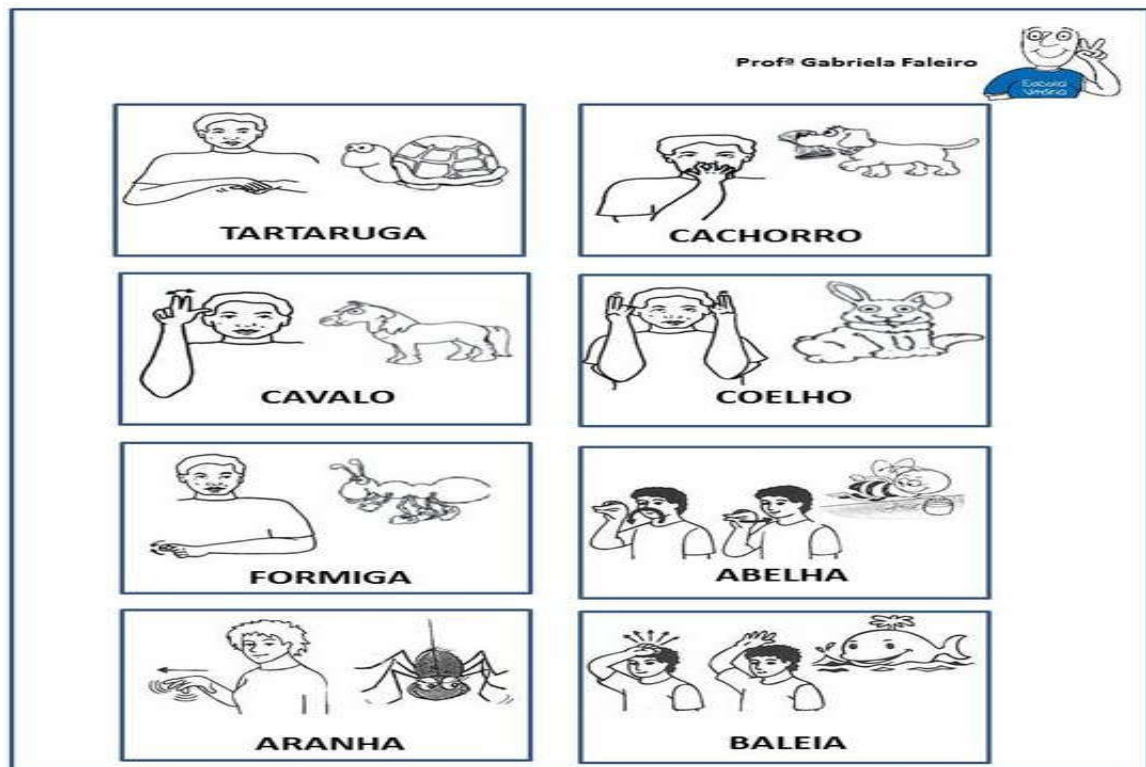


ANEXO II

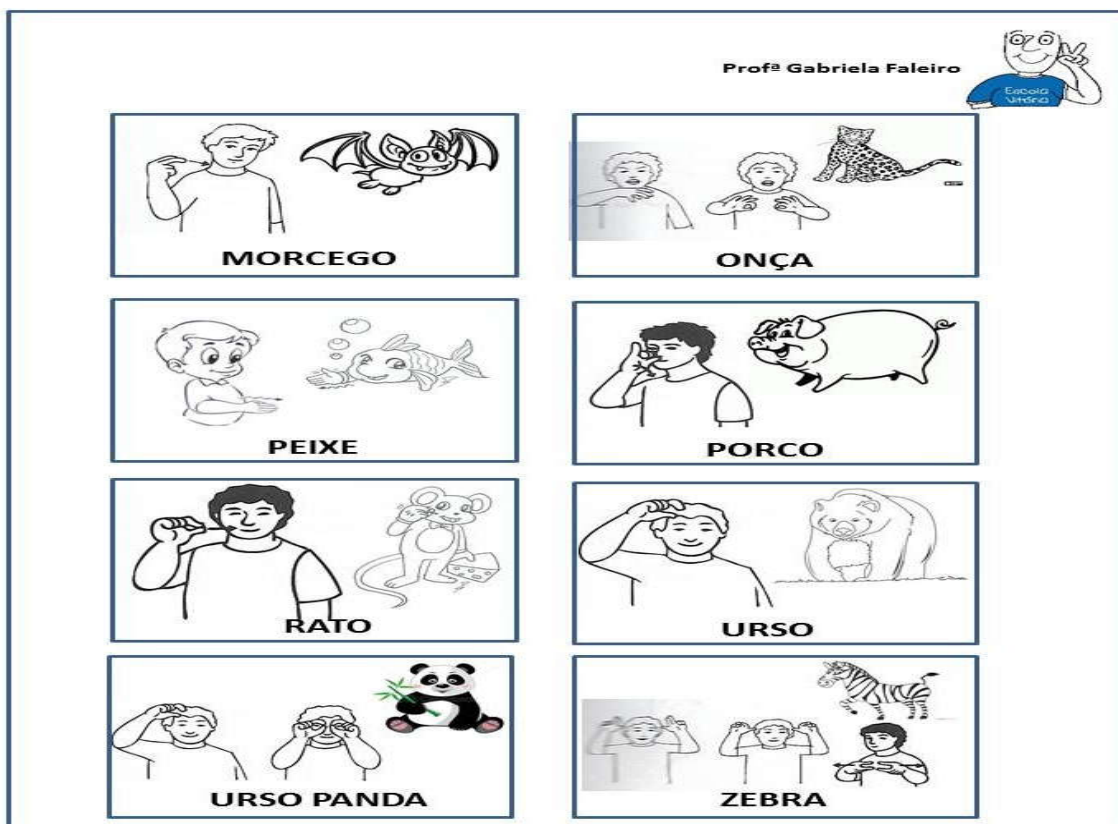
Jogo: "Três ganha um" – Tema: Animais



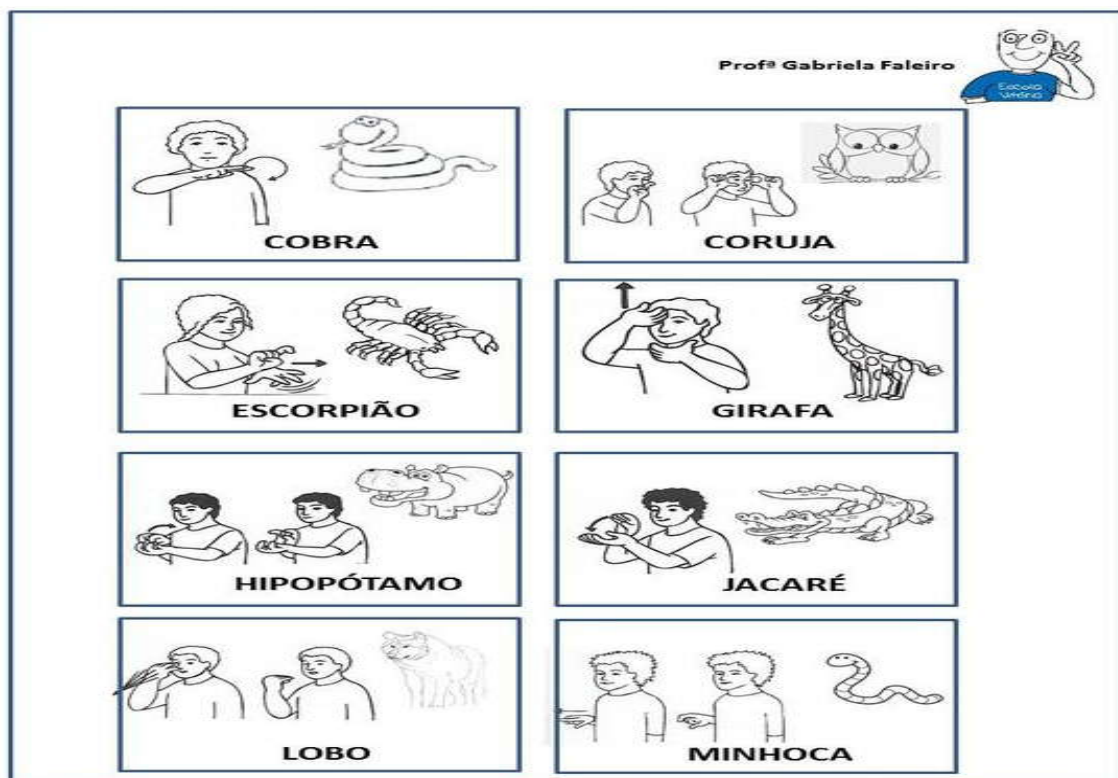
Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/4d/2f/e8/4d2fe89136580d6bdb97657f4f114597.jpg>



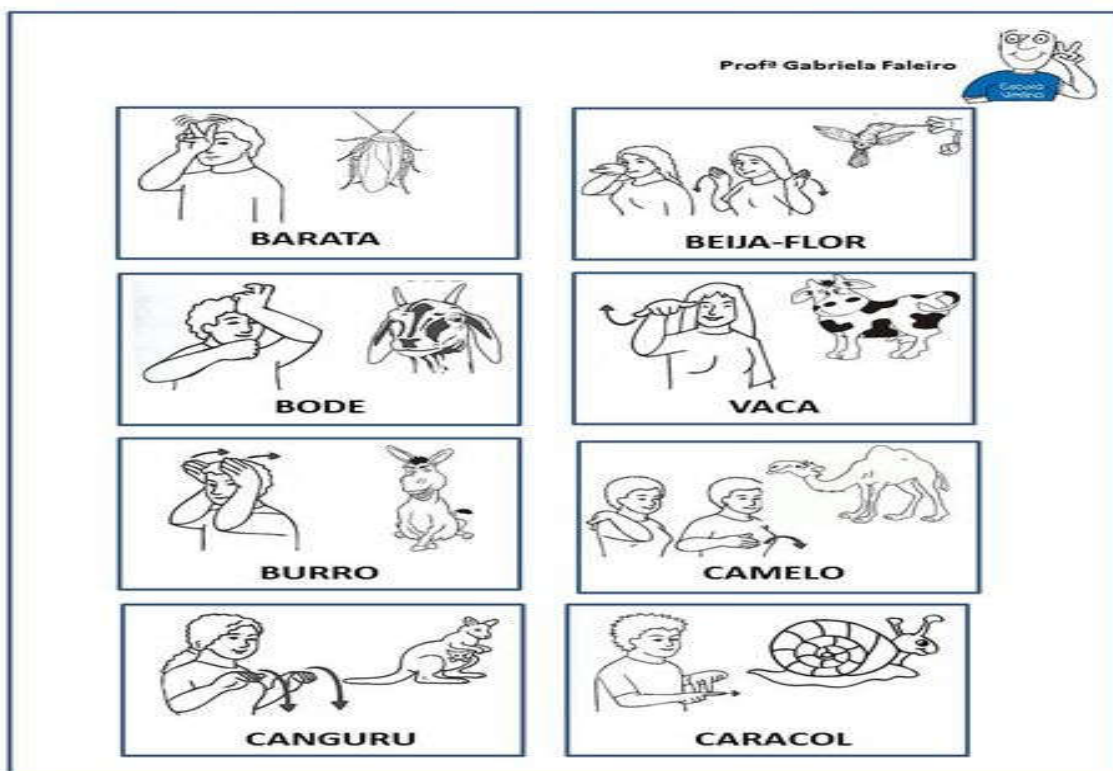
Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/79/b3/87/79b387937aa3f23abfb48aaf6a6ae42e.jpg>



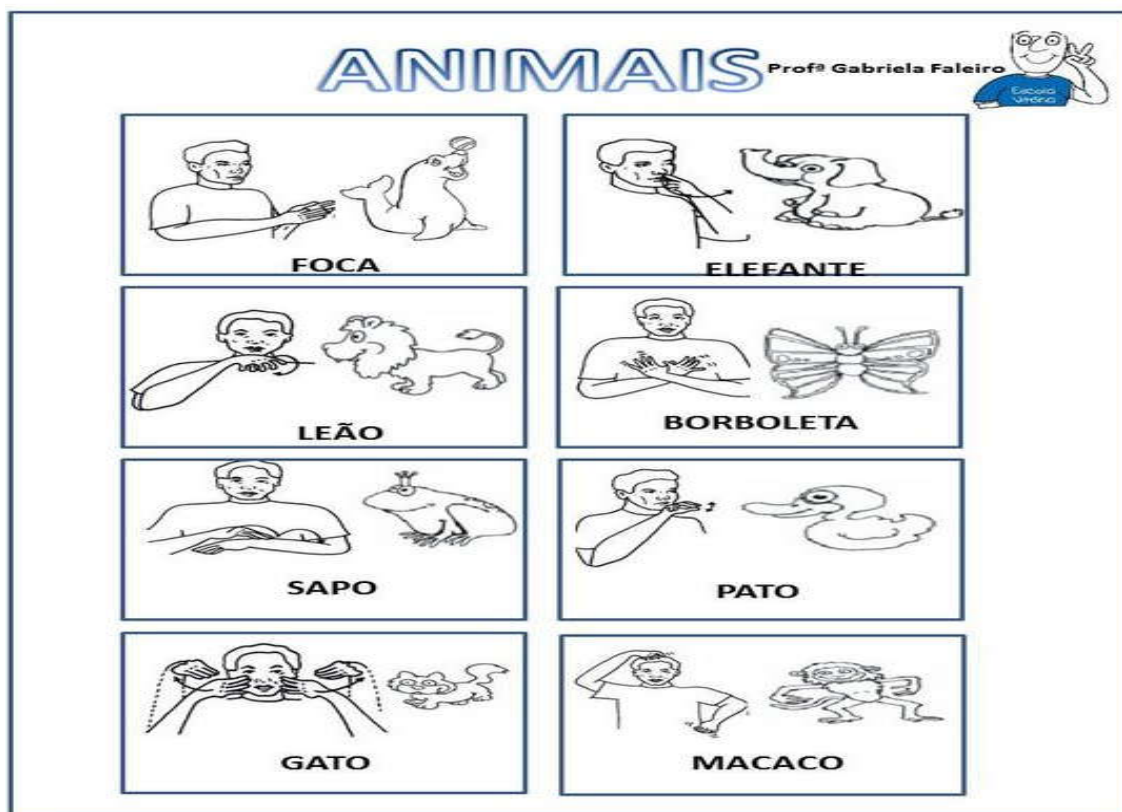
Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/a5/be/b8/a5beb8d92b758bdb5d67e09764b6028a.jpg>



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/eb/cc/e6/ebcce61a3482b02f40a4709173a74ef6.jpg>



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/a5/be/b8/a5beb8d92b758bdb5d67e09764b6028a.jpg>



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/4d/2f/e8/4d2fe89136580d6bdb97657f4f114597.jpg>

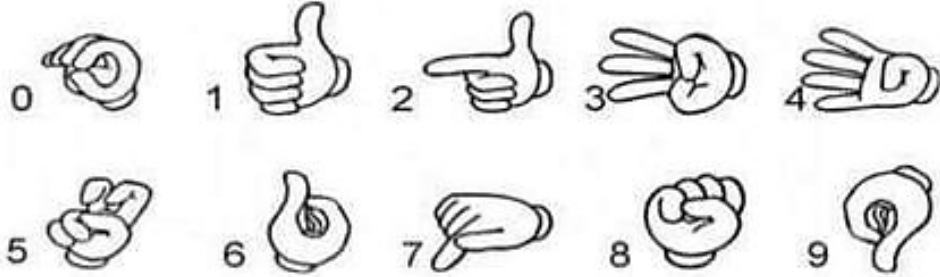
Jogo: "Três ganha um" – Tema: Materiais Escolares



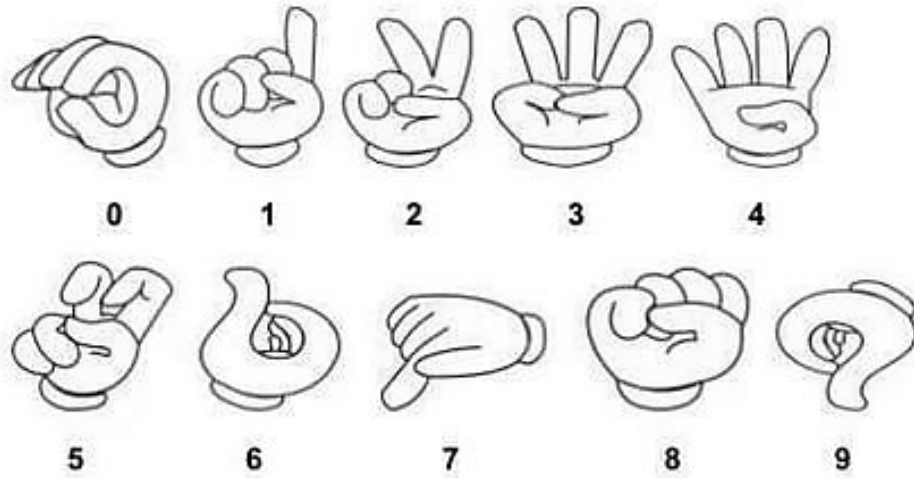
Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/a7/e2/2f/a7e22f4991034fd3219fa132ed7244d9.jpg>

ANEXO III
Jogo: "CALCPLUS-Libras"

NUMEROS CARDINAIS



QUANTIDADE



ORDINAIS

