

# USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS E LUDICIDADE NA ARTICULAÇÃO DE PRÁTICAS BILÍNGUES NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

Maria Cezarela Oliveira de Carvalho<sup>1</sup>

Jusceli Maria Oliveira de C. Cardoso<sup>2</sup>

## RESUMO

Trata-se de uma experiência de ensino articulada a pesquisa-formação de cunho colaborativo, desenvolvida junto a alunos pós-graduandos em Libras e educadores que atuam no Atendimento educacional especializado, na cidade de Serrinha, Bahia, no ano de 2017. Tivemos como questão norteadora do estudo: Quais as possibilidades de articular sequencias didáticas bilíngues com uso das TIC e artefatos lúdicos para uso efetivo nas salas de aulas inclusivas? Objetivamos promover um estudo colaborativo e formativo, enfocando o uso das novas TIC, da ludicidade e o uso de artefatos lúdicos como ferramentas mediadoras e mobilizadoras para o ensino aprendizado da Libras e do Português escrito, junto a surdos, numa proposta pautada pela abordagem bilíngue. A experiência se configurou como qualitativa, sendo um estudo exploratório e colaborativo envolvendo três educadores e dezoito acadêmicos. Em linhas gerais, evidenciamos que o uso das novas TIC e artefatos lúdicos tem grande potencial de uso pelos profissionais, tanto na abordagem inicial, com vista ao diagnóstico e traçado do perfil educativo do sujeito surdo, quanto nas ações interventivas, tanto na modalidade de atendimento individual com nas sessões de atenção coletiva, no caso do AEE. Além do mais, ao criarem sequencias didáticas, os colaboradores do estudo, constataram que, a ludicidade pode ser um potente instrumento de mobilização e mediação para o ensino da Libras e do Português escrito para surdos.

Palavras-chave: Surdos, bilinguismo, ludicidade, TIC

## INTRODUÇÃO

As nossas caminhadas pelos meandros da docência-pesquisa no território do Sertão baiano nos permitiram contato com atividades efetivadas no âmbito do Curso de Especialização em Libras, oferecido pela FAEC-Faculdade Euclides da Cunha, situada na Cidade de mesmo nome, no ano de 2017, tendo como interlocutores, três docentes

---

<sup>1</sup> Professora Mestranda/PPGEDUC/UNEB- cezarela@hotmail.com.

Docente UNEB, CAMPUS XIV

<sup>2</sup> Professora Doutora em Ciências da Educação/UNINTER PY/

Docente, UNEB, CAMPUS XI

jcardoso@hotmail.com

atuantes no AEE e dezoito alunos pós-graduandos, com os quais mantivemos interações próximas em razão dos componentes curriculares os quais foram por nós ministrados.

Assim, num contexto de debates fecundos, emergiu uma questão que nos mobilizou a promover uma experiência de pesquisa-ação: Quais as possibilidades de articular sequencias didáticas bilíngues com uso de novas TIC na geração de artefatos lúdicos para uso efetivo nas salas de aulas inclusivas? Tal questão motivou o grupo a realização de uma pesquisa- formação, tendo como intento: Fazer um levantamento de possibilidades criadas e veiculadas em sites, repositórios, blogs pedagógicos/psicopedagógicos com potencial de uso em situações vividas nas escolas públicas como estratégias inclusivas de alunos surdos, além de efetivar um registro ou coletânea de experiências, recursos, artefatos capturadas da realidade considerando que a ludicidade, poderá se constituir numa ferramenta com potencial usos para o educador junto a pessoas surdas.

Logo, desenhamos colaborativamente a metodologia do trabalho, inspirando-nos na perspectiva da pesquisa-formação, fundamentando a abordagem no enfoque qualitativo e nos trabalhos de Macedo (2004, 2007) no que tange aos princípios da pesquisa formação de cunho colaborativo.

Para efetivar o estudo optamos pelo uso de: observações e entrevistas a profissionais sobre a práxis psicopedagógica, em unidades escolares, onde houvessem psicopedagogos atuando, como pesquisa em repositórios, web, sites e blogs especializados. O diálogo teórico estabelecido se deu a partir do estudo de autores que pesquisam sobre Multiletramentos, pedagogia surda e bilinguismo, bem como em autores que estudam a ludicidade e suas contribuições amplas para a aprendizagem e desenvolvimento global dos sujeitos.

A pesquisa efetivada nos permitiu conhecer de perto a realidade do trabalho efetivado por profissionais em relação ao uso de artefatos lúdicos, em especial junto a alunos surdos atendidos em salas de recursos multifuncionais, o que nos permitiu constatar como a ludicidade se converte em potente ferramenta para alargar as relações sociais na escola, como também propiciar a construção de um canal aberto, dialógico e prazeroso com a aprendizagem.

Ao final, o grupo de pós-graduandos conseguiu construir, em sala de aula, uma coletânea, contendo sequencias didáticas bilíngues, descrições, imagens de artefatos construídos pelos atores sociais, no que tange ao uso de vários construtos lúdicos como: sessões de

psicodramas, arte em dobraduras, origamis, dinâmicas interativas, produções coletivas, exercício de fluência em Libras, exercícios pedagógicos de ampliação vocabular em libras e Português escrito, brincadeiras interativas e sobretudo, jogos em diversos suportes, entre os quais os hipermediáticos. Todos os artefatos com potencial para uso em situações de AEE e em intervenções pedagógicas junto a surdos.

## **DIÁLOGOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.**

Muito e à míude, tem-se debatido sobre a necessidade de consolidação da educação inclusiva, como meta e como desejo de todos em concretizar aquilo que as leis, atos normativos e publicações oficiais já preconizam em nosso país, nestes últimos anos. O fato é que, temos um número considerável de leis e normativos que garantem a todos e a todas as pessoas o direito de estar na escola e dela, valer-se para construir suas aprendizagens.

O que falta para consolidar o direito de todos, independentemente de terem ou não limites orgânicos, ao acesso, permanência e aprendizagem na escolar inclusiva? Questão polêmica que levantamos, a partir de vários estudos empíricos efetivados nos anos em curso. Por quê, pessoas com deficiência têm dificuldades extremas em permanecer na escola e aprender, galgando uma vida escolar de progressos e construindo aprendizagens que lhes assegurem o pleno desenvolvimento intelectual, social, psicológico, afetivo?

Neste artigo, em especial, buscamos discutir sobre a situação de pessoas surdas, as quais, enfrentam, quotidianamente, barreiras comunicacionais no contexto escolar, o que, acaba por desencadear dificuldades em continuar aprendendo.

Os desafios de consolidar a educação voltada para pessoas surdas, tem demandado aos educadores e pesquisadores, um enorme leque de indagações quanto ao melhor caminho metodológico e mesmo quanto construção de recursos de ensino e mesmo de tecnologias educacionais não apenas adaptadas, mas pensadas, desenhadas, concebidas especificamente para atender as especificidades dos sujeitos surdos.

Pensamos, que um dos princípios norteadores para pensarmos a educação do surdo, está no fato de não olvidar da concepção social da surdez, o que nos remete a compreensão da

condição de " não ouvinte" não apenas como uma deficiência orgânica, mas como uma singularidade do sujeito.

Ou seja, não podemos, sob o ponto de vista pedagógico traçar metodologias e encaminhamentos didáticos para educação de surdos, desconhecendo a amplitude e complexidade do fenômeno da surdez, que vem a caracterizar e produzir, diversas identidades surdas. Segundo Perlin

As diferentes identidades Surdas são bastante complexas, diversificadas. Isto pode ser constatado nesta divisão por identidades onde se tem ocasião para identificar outras muitas identidades Surdas, ex: Surdos filhos de pais Surdos; Surdos que não tem nenhum contato com Surdo, Surdos que nasceram na cidade, ou que tiveram contato com Língua de Sinais desde a infância etc. (PERLIN, 2002, p.2)

Ou seja, considerando os estudos de Perlin(2002) e de outros pesquisadores surdos, a questão da identidade surda está diretamente ligada a produção cultural surda e sobretudo a assunção da Língua Brasileira de Sinais como língua materna de comunicação e interação, o que, tem fortes implicações políticas, haja vista que o povo surdo proclama a Libras como primeira língua, ou seja, como veículo de acesso, construção e interação com meio social. Silva , Lacerda & Sousa asseveram:

É necessário o estabelecimento real de um projeto de educação bilíngue, que contemple o desenvolvimento pleno de linguagem dos alunos surdos, contato efetivo com a comunidade surda para possibilitar fluência em Língua de Sinais, base fundamental para aquisição de conceitos e conhecimentos; contato com aspectos culturais da comunidade surda e providências para que o acesso a segunda língua, língua da comunidade ouvinte em sua modalidade escrita, se dê com base nos conhecimentos adquiridos por meio da língua de sinais.( SILVA ,LACERDA & SOUSA, 2012, p.72)

Tal afirmativa, nos permite dizer que o ensino da Libras, para o surdo, para além de uma obrigação legal, é condição para assegurar ao surdo, o direito de escolha, se acolhe ou não tal língua como sua fonte primeira de acesso e produção da cultura e do conhecimento. Além do mais, a assunção da Libras como L1, traz como consequência, a necessidade de construção de propostas educativas bilíngues para surdos, em que, a Língua Portuguesa escrita seja também aprendida, como segunda Língua.

Assim, a ideia de construir práticas bilíngues para surdo, tendo como foco a aprendizagem da Libras como língua primeira se converte sem desafio para educadores, uma vez que, ainda temos poucas publicações sobre a temática do bilinguismo, sobretudo com escassas proposições didáticas. Logo, a proposta de articular uma pedagogia bilíngue tendo como

foco o uso pedagógico das novas TIC no que tange a pesquisas e inspiração para construção de artefatos lúdicos, aplicáveis a prática bilíngue se converte em desafio e em caminho promissor, empenhado na edificação de alternativas didáticas inclusivas. Ou seja, a ludicidade, articulando o fazer das ações de ensino aprendizagem, no que tange a mobilização e interação entre os sujeitos, de modo que todos possam participar em colaboratividade dos atos pedagógicos.

Neste sentido, cremos na possibilidade do uso das novas TIC para apropriação e construção de recursos lúdicos na articulação de práticas de ensino-aprendizado concomitante de duas línguas distintas Libras e Português escrito: a primeira viso-espacial e quirológica e a segunda sendo da modalidade escrita. Ou seja, através da ludicidade como princípio desencadeador do ensino-aprendizagem, poderemos construir caminhos significativos para o ensino da Libras e do Português escrito.

Com efeito, refletimos que ludicidade refere-se ao emprego de artefatos, brincadeiras, jogos e todos artifícios que mobilizam os sujeitos para o aprendizado significativo, livre e prazeroso. As atividades lúdicas serviram e continuam favorecendo construções de situações que mobilizam as consolidações das aprendizagens necessárias ao desenvolvimento dos sujeitos de modo global colaborando com a saúde física e mental dos sujeitos. O ser humano é caracterizado como ser lúdico, também pensante, cognitivo e que tem uma forma específica de se comunicar, interagir, construir conhecimentos. Através da utilização da linguagem mantêm a todo tempo, relações humanas e interações as quais geram dúvidas, questões e o desejo de conhecer e transformar a realidade onde estão inseridos. Segundo Silva:

Atualmente observa-se a necessidade da ludicidade está sempre presente no cotidiano escolar e isso vem contribuindo com as concepções psicológicas e pedagógicas do desenvolvimento infantil. Dessa forma as atividades lúdicas ajudam a vivenciar fatos e favorecer aspectos da cognição. Brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estrutrem os conceitos de interação e cooperação. (SILVA,2013, p.2)

Em vários estudos publicados e veiculados pela literatura científica, reconhece-se o uso da abordagem lúdica entre crianças, como força motriz, favorecedora de aprendizagens e interações sociais.

Para Scholze et all: “Brincar, contudo, não é apenas ‘coisa de criança’. A ludicidade faz parte de toda a vida do homem e não é porque os adultos não brincam que ela deixa de

existir. Brancher (2007) entende o lúdico como atividade inerente ao ser humano [...] “(SCHOLZE et all, 2007, p.70). Ainda para Scholze, Brancher & Nascimento:

As atividades lúdicas, portanto, nos permitem experimentar, sentir, criar e recriar mundos e situações. Através dela podemos nos libertar da nossa realidade mecânica e ir muito além deste mundo, trocar experiências, viver momentos de alegria e liberdade, enfim, aprender com as situações. (SCHOLZE, BRANCHER & NASCIMENTO, 2007, p.70)

Encontramos subsídios teóricos para aprofundamento do conceito sobre ludicidade nos escritos de Scholze, Brancher, Nascimento (2007), Brougere(2004), Kishimoto(2007) e Kramer(2006), autores que efetivamente contribuem para alargar o entendimento sobre ludicidade e sua aplicação no que tange a construções pedagógicas, entre as quais, ressaltamos a elaboração de sequencias didáticas pautadas pela didática inclusiva.

Sequencias didáticas são, construções pedagógicas em que são articuladas várias atividades, todas entrelaçadas a objetivos comuns, que pleiteiam a aprendizagem de conteúdo, de modo interdisciplinar, permeando o processo de ensino aprendizagem com atividades diversificadas. Em linhas gerais uma sequência didática se estrutura por um conjunto de aulas articuladas, tendo um tema nuclear articulador, na maioria das vezes através de um gênero textual. Segundo Pessoa:

Sequência didática corresponde a um conjunto de atividades articuladas que são planejadas com a intenção de atingir determinado objetivo didático. É organizada em torno de um gênero textual (oral ou escrito) ou de um conteúdo específico, podendo envolver diferentes componentes curriculares. No caso de sua relação com o ensino da escrita, a sequência pode ter como objetivo ajudar o aluno a dominar melhor um determinado gênero textual, favorecendo uma comunicação mais adequada em dada situação em que o uso do gênero trabalhado se faz necessário (planejamento e produção de uma apresentação oral em evento da escola, ou de cartas do leitor a serem enviadas a revistas, por exemplo). (PESSOA, 2017, p.1)

Ao articular uma sequência didática, o professor que atende ao aluno surdo, seja no AEE ou mesmo na sala de aula inclusiva, precisa ter em mente que estes sujeitos têm especificidades comunicacionais, e aproximar, ao máximo as experiências leitoras e de escrita do espacial, do elemento visual pois através destas janelas, a pessoa não ouvinte desenvolve sua fala, sua comunicação com o mundo exterior. Neste sentido, a utilização de elementos lúdicos, imagens, brincadeiras interativas, dobraduras, origamis, kirigamis e tantas outras técnicas de apropriação lúdica na educação serão bem vindas as práticas de educação e desenho de didáticas inclusivas.

Assim, através da pesquisa feita, os acadêmicos puderam exercitar os conhecimentos com as atividades de elaboração de sequências didáticas bilíngues, com a inserção de recursos lúdicos como interfaces para a promoção da aprendizagem significativa para alunos surdos.

Quanto ao desenho metodológico do estudo, podemos afirmar que o mesmo se desenvolveu pela abordagem qualitativa, sendo um estudo exploratório de inspiração na pesquisa-formação uma vez que pleiteou além das descobertas, a contribuir com o processo de formação dos estudantes pós graduandos em Libras, com as interlocuções efetivadas entre os estudantes e os profissionais, além das observações feitas.

Para coleta das informações usamos entrevistas a três professores atuantes no AEE, atendimento educacional especializado, nas chamadas salas de recursos multifuncionais, localizadas na cidade de Serrinha, Bahia. Além das entrevistas foram feitas observações nas referidas salas. Ambas as técnicas empregadas de modo sistematizado com apoio dos diários de campo, os quais foram construídos pelos especializandos durante o percurso do estudo, sobretudo com registro fotográfico e coleta de imagens, impressos relacionados ao objeto de estudo: uso de artefatos lúdicos nas práticas pelos profissionais.

Além do mais, o estudo se efetivou por um estudo documental, com o levantamento em fontes digitais, repositórios e blogs especializados, de experiências e exemplos de recursos lúdicos usados nas ações da educação inclusiva.

Após as atividades de campo e pesquisas bibliográficas, os estudantes pós graduandos convidaram os professores colaboradores do estudo para uma atividade colaborativa onde, em conjunto, elaboraram sequências didáticas com proposta bilíngue, tomando como elemento de articulação a proposta da ludicidade, O uso de recursos imagéticos, visuais, dobraduras e, principalmente tendo o apoio das novas TIC, como agentes mediativos e facilitadores dos processos de ensino aprendizagem da Libras e do Português escrito.

A seguir, demonstraremos uma das sequências criadas pelo grupo de estudantes, durante aula do Componente Curricular: Linguagem, comunicação e Bilinguismo, a qual foi elaborada tendo como interface o uso da ludicidade e apoio das novas TIC, como elementos oportunistas da interação, da comunicação e produção colaborativa do conhecimento.

## **TEMA- Mamíferos**

### **DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA-**

Serão utilizadas dobraduras com papel, trabalhando imagens dos animais mamíferos (cão, gato, rato ...) para explanar o vocabulário em Libras.

Ou seja, vamos mostrando a dobradura e fazendo o sinal do respectivo animal em Libras. Associar as dobraduras a imagens do sinal.

Formar estruturas de frases em Libras contendo os sinais trabalhados.

Com apoio das dobraduras, montar um painel com os animais e introduzir as palavras escritas correspondentes em Português para cada sinal.

Inicialmente, apresentaremos através de vídeo, imagens de animais mamíferos e com ajuda do intérprete de Libras, explicar o que é o mamífero, características dos animais que mamam e a importância no mundo animal.

Certificar-se se conseguiram construir o conceito de mamíferos através de um jogo da memória contendo bichos que mamam e bichos que não mamam. Jogar com os alunos e depois pedir que eles façam os sinais em Libras de todos os animais trabalhados que são mamíferos.

Depois, após a explicação faremos a leitura e a interpretação do poema: 'Meu cachorro Fiel'. Em seguida, faremos a dobradura do cachorrinho. E para a aula seguinte trabalharemos com os números.

### **MEU CACHORRO É FIEL**

### **NO PORTÃO FICA A ESPERAR**

### **AO CHEGAR O RABO A ABANAR**

### **SEU NOME É DOLAR**

### **COM MUITO AMOR E CARINHO**

### **NUNCA ME DEIXA SOZINHO**

Pedir que os alunos façam a releitura do poema que fala sobre o cão amigo. Dar a cada um papel, lápis, canetas e pedir que façam o cão usando dobradura que aprenderam. Mediar a exposição das produções.

Pedir que eles escrevam o nome do cão.

Trabalhar todos as palavras chave do poema.

Fazer um ditado surdo: Apresentar o sinal do animal em Libras e pedir que eles associem a imagens (as quais estarão todas dentro de uma caixinha). Após o sinal, cada aluno pega na caixinha a imagem correspondente ao sinal feito e cola no caderno.

Entregar a cada aluno, um saquinho de TNT contendo tarjetas escritas. Nas tarjetas, estarão escritos os nomes dos animais. Daí, eles irão escolher o nome do bicho e colar ao lado da imagem.

Pedir que, ao lado da imagem colada no caderno, eles peguem as palavras escritas em Português.

Fonte: FAEC- Alunos do Curso de Especialização em Libras, 2017: Deise de Jesus, Eriane Araújo, Henrique Valença, Maria Caroline e Sabrina Araújo

O exercício de tecer colaborativamente sequencias didáticas tendo o desafio de pensar na prática bilíngue inclusiva, se constituiu num desafio complexo para os colaboradores,

entretanto, possibilitou uma aproximação com a realidade vivida nas salas de Recursos Multifuncionais na dimensão do AEE ao surdo. Possibilitou aos acadêmicos e a nós educadores-pesquisadores a compreensão ampla e fecunda da pesquisa como elemento essencial a prática do educador, uma vez que possibilita o conhecimento e a busca por construções mais focalizadas na realidade em face de encontrar caminhos, possibilidades para enfrentar os desafios que emergem em nossas salas de aula.

## **DESCOBERTAS E CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após os trabalhos de campo e a pesquisa feita nos repositórios digitais, sites, blogs, pudemos evidenciar que os profissionais participantes do estudo e os pós-graduandos deixaram evidente a importância e o potencial que a abordagem lúdica pode favorecer nas situações de ensino aprendizagem, sobretudo pela “capacidade que a ludicidade promove, agregando as pessoas, sensibilizando, motivando-as, para algo prazeroso, não importando se sejam crianças, adultos e idosos” (profissional X2, 2017). Como nos alertou também o pós-graduando Y 11: “Todos se beneficiam pelo brincar, como ato salutar, livre, que rompe com as amarras e os nós que embarreiram as aprendizagens” (pós graduando y 11,2017).

Constatamos, por meio das observações *in locum* que, mesmo estando com o público de adolescentes e jovens, a abordagem lúdica atraiu, mobilizou os estudantes para as atividades, sendo que, observamos uma aderência e participação ativa dos sujeitos, principalmente nas sessões de atendimento onde eram usados jogos digitais, com uso do celular e de computador. “Fato, que nos permite afirmar que, o jogo e o brincar continuam sendo artefatos culturais importantes, mobilizando os sujeitos para a construção dos conhecimentos, de modo colaborativo e ativo”. (Pós-graduando Y10, 2017)

Ao final, como produto, os estudantes pós-graduandos, produziram três sequências didáticas comungando ideias, contendo imagens, cópias de recursos lúdicos mais usados, sendo possível elencar: Jogos, brincadeiras interativas, sessões de contação de histórias, dobraduras e atividades logo interacionais.

A ideia final é aprofundar os estudos e produzir um livro, registrando os resultados da pesquisa para ampliação e socialização dos resultados efetivados.

## REFERÊNCIAS:

BRANCHER, V. R. **Cultura Infantil**: problematizando a ludicidade e o ser criança hoje. 2007. p. 12. (mimeo).

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Pioneira Thomson Learning, 2003.

KRAMER, S. **A Infância e sua singularidade**. In: Brasil. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

MACEDO, Roberto Sidnei, **Currículo, Diversidade e Equidade Luzes para uma Educação Crítica**. Salvador: EDUFBA, 2007

MACEDO, Roberto Sidnei. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação**. Cap. III: Métodos em Pesquisa-Diário de Campo. Notas de existência e conhecimento/Roberto Sidnei Macedo. 2 ed. Salvador: EDUFBA, 2004.

PERLIN, Gladis. **Identidade Surda**. Artigo compilado na integra da Revista da FENEIS - Ano IV – número 14 abr./jun. de 2002.

PESSOA, Ana Cláudia Gonçalves. Sequencia didática

<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/sequencia-didatica>

SCHOLZE, Darlene, BRANCHER, Vantoir Roberto &NASCIMENTO, Cláudia Terra do. **O papel da ludicidade no processo de aprendizagem infantil**. Revista da Faculdade de Educação, ano V, nº 7/8, Jan./Dez., 2007, P.69-82

SILVA, Ana Maria. Ludicidade: **Construindo a aprendizagem das crianças**. Disponível em:<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/50878/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil>. 2013<<Acesso em 28/09/2016>

SILVA, Lazara Cristina da, LACERDA, Cristina Bróglia Feitosa &SOUZA, Vilma Aparecida de. **Políticas Públicas para educação de pessoas surdas no Brasil**. In. SILVA, Lazara Cristina da & MOURÃO, Marisa Pinheiro (Orgs). Atendimento Educacional Especializado para alunos surdos. Uberlândia, EDUFU,2012