



ISSN 1981 - 3031

JOGOS NA EDUCAÇÃO DE SURDOS: PROPOSTA DE USO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Emanoelly Caldas de Oliveira¹ (UFAL)

RESUMO

Este artigo configura-se em análise sobre o uso de jogos na educação de surdos, originalmente desenvolvida como requisito para concessão do título de especialista em Arte e Educação² obtido em 2010. Configura-se como revisão de literatura na qual, entre outros autores pesquisados estão Baquero (1988), Machado (2003), Murcia (2005) e Cezar (2009). Além de ter consultado clássicos como Vygotsky e Piaget, sobre a temática do jogo. Com esse procuramos compreender com mais profundidade as relações entre a cultura visual dos sujeitos surdos, atrelada ao uso de uma língua de modalidade gestual-visual, e o uso de jogos como ferramenta fundamental para a melhoria dos resultados destes alunos no seu processo de construção do conhecimento. A última parte do trabalho configura-se em discussão dos resultados obtidos relacionando-os ao uso dos Objetos de Aprendizagem como forma de contribuição para a educação de surdos, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Palavras-chave: Jogos; educação de surdos; Objetos de Aprendizagem

INTRODUÇÃO

Desde suas origens a educação de surdos esteve ligada a um padrão de normalidade no qual o surdo é considerado como ser incompleto. Apesar dos avanços conceituais sobre a surdez, ainda encontramos no Brasil práticas pedagógicas que defendem a integração do surdo na sociedade por meio da oralização, sem o uso das línguas de sinais.

¹ Aluna do Mestrado em Educação Brasileira, da Universidade Federal de Alagoas, na linha Tecnologias da Informação e Comunicação.

² no Centro Universitário CESMAC.



ISSN 1981 - 3031

De modo geral, pode-se afirmar que os sujeitos surdos encontram dificuldades com o uso do português escrito, e utilizam amplamente a visão em sua comunicação por meio da Língua de Sinais Brasileira (Libras). Pois, para o surdo, percepção e representação do mundo se dão por meio dos componentes visual e gestual. Considerando o exposto, com o presente trabalho analisamos em materiais bibliográficos (teses, dissertações, obras, entre outros), a questão da aprendizagem dos surdos por meio de atividades lúdicas com a utilização de jogos, e apresentando a possibilidade do uso dos Objetos de Aprendizagem.

Para tanto, faz-se necessário a compreensão dos atuais paradigmas da educação de surdos no Brasil, por meio do estudo de teóricos que abordam a questão. Tendo em vista os desafios gerados pelas mudanças na referida área, entendemos a relevância da pesquisa para que as práticas pedagógicas venham a se orientar na busca da melhoria da qualidade da educação de surdos. Com isto concordamos que para a educação brasileira ser de fato inclusiva, é preciso refletir sobre o conceito de diversidade como incentivador da aprendizagem, superando a noção de homogeneização dos sujeitos, dos conhecimentos, das aprendizagens. Visando compreender em sentido mais amplo as questões referentes ao uso de jogos como estratégia didática na educação de surdos, tendo em vista os benefícios nos processos de formação dos sujeitos surdos. Sobre isto, destacamos o trecho abaixo:

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).

Diante disto, consideramos que a prática pedagógica, aliada ao uso de jogos, pode



ISSN 1981 - 3031

proporcionar um aprendizado significativo e prazeroso aos educandos surdos, por meio do qual desenvolvam sua autonomia e criatividade, na participação em diferentes atividades lúdicas, desenvolvidas na perspectiva da percepção visual do mundo. Contribuindo para uma formação integral do sujeito, numa perspectiva de emancipação sócio-político-econômica. Corroborando esta idéia, enfatizamos que:

O desenvolvimento da percepção visual não pode ser desprezado no processo de emancipação do surdo. Ele é, antes de tudo, um ser visual, tudo o que aprende é a partir do que vê. O permanente aprimoramento de sua acuidade visual se constitui, portanto, como fator facilitador de todas as ações de aprendizado e diálogo com esse aluno. Hoje, a comunicação utiliza muito mais as imagens e o surdo é fisicamente apto a explorar esse contexto. Precisamos, contudo, ajudá-lo a amplificar a sua análise dessas imagens, a decodificá-las, a fim de que ele possa enriquecer sua seleção e escolhas dos “textos” que vai ler, ampliando seu vocabulário e instrumentalizando-o a pensar e agir com maior autonomia (DOMINGUES, 2006, p. 23).

No entanto, sobre o fracasso educacional dos surdos no Brasil, Lebedeff (2006, p.139) afirma que se dá pela negação da Libras no contexto escolar. Assim, a educação inclusiva no País tem deixado a desejar, pois, há um desequilíbrio entre o campo legal e conceitual, bem estruturado, e a prática pedagógica. Deste modo:

A integração em sala de aula regular tem ocorrido minimamente e, quando ocorre, há poucos recursos e conhecimentos para garantir o sucesso e permanência destes alunos. Esta escassez gera frustração do aluno, repetência, marginalização e exclusão. A simples inserção em sala de aula regular não garante a integração. É necessário um investimento consistente e permanente na formação dos educadores, em relação ao ensino geral e às especialidades das deficiências (BREGANTINI, 2001, p. 32).

Contudo, o potencial pedagógico dos jogos pode contribuir com a melhoria da educação de surdos. Todavia, acreditamos que a problemática estudada apresenta grande



ISSN 1981 - 3031

relevância social, tendo em vista que a educação do surdo vem sendo prejudicada, devido ao não atendimento das necessidades educacionais desses alunos.

Considerando as especificidades lingüísticas e culturais dos sujeitos surdos, neste trabalho procuramos conceituar jogo, analisando sua interferência em âmbito educativo e por fim avaliando suas possibilidades pedagógicas na educação de crianças surdas.

Pois, acreditamos que no contexto atual brasileiro, que privilegia a educação inclusiva, as escolas encontram sérias dificuldades no atendimento aos educandos surdos. Diante disto, ponderar-se como o uso de jogos pode contribuir para a melhoria deste quadro, contribuindo para que haja uma aprendizagem significativa dos conteúdos. Tendo como principal motivação o desejo de auxiliar aos educadores na compreensão do processo de aprendizagem dos alunos surdos.

Esta pesquisa constitui-se em uma revisão de literatura de teóricos da área da educação de surdos, como Machado (2003), de clássicos da Educação como Piaget e Vygotsky, e de autores que abordam suas teorias como Baquero (1988), além de pesquisas contemporâneas que tratam sobre o uso dos jogos, como Múrcia (2005) e Cezar (2009).

Os dados coletados foram organizados em categorias conceituais que evidenciavam a relevância do jogo para a melhora no desempenho escolar de alunos surdos, cumprindo o objetivo primeiro de estimular as discussões sobre a temática abordada nesta pesquisa, apontando para a possibilidade do uso dos OA como resposta a problemática aqui tratada.

CONCEITUANDO JOGO

A palavra jogo não possui um único conceito, entretanto, encontramos um ponto em comum entre a literatura especializada, nas palavras de Murcia (2005, p.12), “o ponto semântico comum em todas essas palavras que expressam o conceito jogo parece ser um movimento rápido”. Assim, podemos dizer que por meio dos movimentos inerentes aos



ISSN 1981 - 3031

jogos o ser humano expressa sua humanidade. O mesmo autor traz em seu livro as características do jogo, que seriam: ausência de finalidade; brinquedos/objetos; não-imprescindíveis; motivação intrínseca, voluntariedade; diferentes graus de complexidade; representação; efeito catártico, seriedade e prazer; não-esgotamento físico e psicológico, caráter inato.(MURCIA, 2005, p. 31)

Contudo, nesta pesquisa nos baseamos no conceito elaborado por Murcia (2005) que define o jogo em seus aspectos lúdicos, entretanto especificando seu caráter normativo.

[...] o jogo é uma atividade livre, desenvolvida de forma espontânea, que não possui finalidade exterior, com tendência recreativa e certas doses de tensão, devendo seguir regras definidas pelos próprios participantes, as quais são suscetíveis a constantes variações (MURCIA, 2005, p. 5).

Entre os educadores, o conceito de jogo por vezes é confundido com o de brincadeira. Entretanto, de acordo com Cezar (2009), apesar da relevância de ambos no desenvolvimento humano, as atividades apresentam diferenças conceituais importantes. Sobre isto, a autora segue afirmando:

[...] a diferença entre brincar e jogar se dá, principalmente, porque o primeiro é um jogar com idéias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as normas e os objetivos não são predeterminados. O jogar significa um brincar com regras e objetivos predeterminados. No brincar, o indivíduo se diverte sem necessidade de delimitações (tabuleiro, regras, objetivos, entre outros), enquanto no jogo as delimitações são necessárias e o objetivo final é orientado ao vencer: ser o primeiro indivíduo (ou grupo) a alcançar o objetivo do jogo. Em suma, o jogo é uma brincadeira que evoluiu (CEZAR, 2009, p. 30, apud, MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 14).

Assim, as características do jogo revelam seu potencial educativo no que diz



ISSN 1981 - 3031

respeito ao trabalhar com os alunos com a resolução de problemas, nos quais estas poderão simular situações do dia-a-dia, com regras e objetivos predeterminados.

O JOGO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

O jogo tem importância no contexto educacional por sua configuração como desafio, problema a ser solucionado pelos alunos, em conjunto ou individualmente. Quando se considera que “a solução de problemas baseia-se na apresentação de situações abertas e sugestivas que exijam dos alunos uma atitude ativa e um esforço para buscar suas próprias respostas, seu próprio conhecimento” (POZO, 1998, p. 9). Esse esforço produz o aprendizado, pois, os alunos mobilizam seus conhecimentos tendo em vista o sucesso. Assim sendo, concordamos com Cezar (2009) quando afirma:

os jogos de regras fazem parte do desenvolvimento das estruturas cognitivas, uma vez que, para efetivar esse tipo de jogo, os sujeitos devem coordenar variáveis: estratégias de ação, tomadas de decisão, análises e correções dos erros, tratamento com perdas e ganhos, replanejamento das jogadas, entre outras. Ao provocar conflitos internos, o jogo permite a busca de modificação da ação e esse movimento cognitivo enriquece e reelabora as estruturas cognitivas dos indivíduos (CEZAR, 2009, p. 33).

O desenvolvimento dos alunos em busca do conhecimento se dá rumo à formação humana. Assim, estes passam por todas as etapas do desenvolvimento humano, se constituindo enquanto sujeitos, tornando-se capazes não apenas de resolver problemas, mas de propô-los para sua realidade, questionando-a rumo a sua transformação. Diante disto concordamos com que:

Depois da fase de obediência às imposições dos adultos (heteronomia, regra coercitiva), a criança passa a dominar as regras do jogo e a tomar consciência de sua própria capacidade de criar, controlar e organizar regras. Nesse sentido, o



ISSN 1981 - 3031

desenvolvimento da inteligência se concretiza a partir da socialização que, na cooperação, ao discutir a moral de seu grupo, desenvolve a autonomia (CEZAR, 2009, p.36).

Cabe destacar que a contribuição do jogo no contexto educacional só é real quando há o direcionamento de esforços para garantir uma aprendizagem de qualidade social. Para tanto, Silva (2004) destaca o papel do educador como mediador do processo educativo, das relações, da criticidade, criando “[...] situações de ensinagem que instiguem o aprendente a produzir conhecimento criando novas hipóteses para suas verdades desequilibradas [...]” na busca pela construção de conhecimentos relevantes para o aluno e para a sociedade.

Com os questionamentos iniciais feitos sobre o jogo no contexto educacional partiremos agora para uma investigação nas teorias de Jean Piaget e Lev Vygotsky, onde poderemos aprofundar a pesquisa acerca das possibilidades do jogo no desenvolvimento integral da criança. Compreendendo como acontece a aprendizagem por meio de jogos.

O JOGO NA TEORIA DE PIAGET E VYGOTSKY

A Epistemologia Genética de Jean Piaget, com os estágios do desenvolvimento da criança, subsidia a caracterização do jogo como favorecedor da aprendizagem, diferenciando este de atividades não-lúdicas. Este autor estabelece uma relação entre estes estágios e o uso de jogos. Por meio de seus estudos Piaget comprovou que o jogo não apenas diverte, mas promove o desenvolvimento cognitivo da criança. Estabelecendo uma relação direta entre inteligência e o uso de jogos, considerando que o jogar possibilitava o conhecimento do mundo real, por meio do processo de adaptação.

Piaget define jogo como “uma atividade lúdica do ser social”. (PIAGET, 1990, p. 182 apud CEZAR, 2009, p. 33). Destacando outro aspecto relevante do jogo para a educação: o social. Sobre isto Cezar (2009) alega, “como afirma Piaget (1985), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está



ISSN 1981 - 3031

sempre presente no jogo” (CEZAR, 2009, p.38).

Entretanto, quem enfatizou a importância do aspecto social do jogo foi Vygotsky. Afirmou que o jogo é a atividade que cria na criança pequena a zona de desenvolvimento proximal. Conceito este central em sua obra, para o entendimento do processo de aprendizagem, resgatado por Baquero (1988), e exposto abaixo:

[...] na obra de Vygotsky, a ZDP é referida como: ‘a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro mais capaz’. (BAQUERO, 1988, p. 97, apud, cf. VYGOTSKY, 1988:133).

A compreensão pelos educadores da criação da ZDP na criança contribuiu para que o uso de jogos fosse revisto nas escolas, passando a ser compreendido como atividade privilegiada na construção de conhecimento. Tendo em vista basear-se na resolução de problemas pelas crianças, de forma cooperativa ou individual. Corroborando esta idéia, Baquero (1988) segue comentando Vygotsky acerca da relevância do jogo no desenvolvimento da criança enquanto ser social, cultural. Destaca que sua prática pode beneficiar além de habilidades motoras, as linguísticas e cognitivas. Afirma:

[...] o brinquedo é, antes de mais nada, uma das principais ou mesmo a principal atividade da criança. Com isto Vygotsky destaca o caráter central do brinquedo na vida da criança, subsumindo e indo além das funções de exercício funcional, de seu valor expressivo, de seu caráter elaborativo, etc. Em segundo lugar, o brinquedo parece estar caracterizado em Vygotsky como uma das maneiras da criança participar da cultura, é sua atividade cultural típica, como o será em seguida, quando adulto, o trabalho. [...] o brinquedo que interessa, para se ponderar o desenvolvimento da criança em termos de sua apropriação dos instrumentos da cultura, é um brinquedo regulado mais ou menos ostensivamente pela própria cultura (BAQUERO, 1988, p. 101).



ISSN 1981 - 3031

Entretanto o autor salienta que Vygotsky estabeleceu uma diferença entre o jogar e a vida real, destacando a importância do jogo para o desenvolvimento da criança. Afirma: “esta estrita subordinação às regras é totalmente impossível na vida real; no entanto, no brincar é possível: deste modo, o brincar cria uma ZDP na criança” (BAQUERO, p. 102, apud VYGOTSKY, 1988d, 156), ou seja, promove seu desenvolvimento.

PESQUISAS CONTEMPORÂNEAS SOBRE JOGO

Na atualidade vários autores abordam temáticas referentes ao jogo. Dentre estes destacamos Cezar (2009) e Murcia (2005). Ambos compreendendo o jogo como fator essencial ao desenvolvimento humano. Sobre isto Cezar (2009, p. 38) alega, “o jogo constitui uma atividade que interfere diretamente no desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, dos sentimentos, do prazer, das relações, do movimento, da auto-imagem e do desenvolvimento cognitivo dos indivíduos”.

Cezar (2009) e Murcia (2005) concordam ainda no fato do jogo estar presente durante toda a existência humana, entretanto, sendo utilizado com mais frequência durante a infância e deste como importante ferramenta para o desenvolvimento integral, principalmente no caso das crianças.

Outra idéia presente nos trabalhos de Murcia (2005) e Cezar (2009) é a da constituição do jogo enquanto desafio, realizado no campo da ficção, do lúdico, porém, com mais energia do que no trabalho, sério, formal. Entretanto, diferenciando deste também pelo seu caráter improdutivo. Contudo, nesta pesquisa destacamos o jogo em seu aspecto cultural, favorecedor da interação entre as pessoas, por meio da comunicação, com vistas ao desenvolvimento da imaginação e da capacidade de representação simbólica da real.



ISSN 1981 - 3031

PESQUISAS CONTEMPORÂNEAS SOBRE JOGO E SURDEZ

Em seus estudos Vygotsky concebia uma educação compensatória, que para os surdos suprisse a falta do canal auditivo por meio da estimulação do canal visual. Pois compreendia que:

o insuficiente desenvolvimento que se observa nas pessoas com algum tipo de defeito se deve essencialmente à ausência de uma educação baseada em métodos e procedimentos especiais que permitam o desenvolvimento semelhante aos meninos normais (MACHADO, 2003, p. 4, apud, VYGOTSKY, 1995, p.2).

Esta idéia de compensação ainda é usada na atualidade, o que segundo Chaves (2006) seria a transformação da deficiência auditiva em eficiência visual, como uma possível via colateral de desenvolvimento (CHAVES, 2006, p. 57).

Contudo, sabemos que a dificuldade de aprendizado dos alunos surdos, muitas vezes esta relacionada a dificuldades lingüísticas, o que impossibilita o acesso destes ao conhecimento, prejudicando a elaboração do pensamento abstrato. Ou seja, a educação de surdos tem levado os alunos a desenvolverem um raciocínio concreto sobre o mundo que os cerca.

se os surdos foram excluídos de aprendizagens significativas, obrigados a uma prática de atividades sensório-motoras e perceptuais, mas não de conteúdo de abstração, se foram impedidos de utilizar a Língua de Sinais em todos os contextos de sua vida, então nada têm a ver os surdos nem a Língua de Sinais com as supostas limitações no uso dessa língua, na aquisição de conhecimentos e no desenvolvimento de seu pensamento (MACHADO, 2003, p. 10, apud, SKLIAR, 1997).

Contudo Machado (2003) citando Goldfeld (1997) ressalta a importância dos surdos, em sua maioria de família ouvinte, se aproximarem da comunidade surda, sob o risco de não se integrarem a cultura surda, nem tão pouco a ouvinte, adequadamente. Sobre isto assevera:



ISSN 1981 - 3031

[...] o atraso do domínio de uma linguagem, o comprometimento das funções da linguagem, em especial da função planejadora da linguagem, que exerce influência determinante na cognição do indivíduo, responsável direta pela aquisição de conhecimentos formais e científicos propostos pela escola. (MACHADO, 2003, p. 11, apud, GOLDFELD, 1997).

Atualmente no Brasil, a tendência oficial para a Educação de Surdos é a bilíngüe. Esta não envolve apenas o reconhecimento do uso das duas línguas, Portuguesa e de Sinais, para o desenvolvimento dos surdos, mas, significa dar destaque e prioridade à língua natural dos surdos e ter como eixos fundamentais a identidade e a cultura. No entanto, ainda são muitas as dificuldades encontradas na educação de surdos.

Assim sendo, os educadores devem explorar mais os jogos como atividades pedagógicas, tornando as aulas mais atrativas para as crianças surdas devido ao caráter lúdico dos jogos, apoiado em representações visuais. Com isto, Segundo Ortiz (2002), o ensino por meio de jogos deve contribuir para uma participação mais ativa das crianças no seu processo de aprendizagem, rumo ao desenvolvimento, não só do conhecimento, mas da criatividade, da sensibilidade, do autoconhecimento, possibilitando a estas um repertório maior de respostas, e o desenvolvimento da capacidade de criá-las, para resolver as questões do dia a dia.

Deve-se estimular atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, como as artísticas e musicais, ajudam a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios na vida. Para qualquer aprendizagem, tão importante como adquirir, é sentir os conhecimentos (ORTIZ, 2002, p. 10).

Contudo, em muitos casos os currículos escolares estão pautados na objetividade e na organização. Assim, a escola visa preparar os alunos para uma vida adulta, que segundo ela, é desprovida do brincar.

Constatamos então que as práticas educativas têm sido orientadas para a



ISSN 1981 - 3031

manutenção da ordem social vigente, procurando levar as crianças a alcançarem um modelo pré-estabelecido de comportamento, no qual tenta-se distanciá-las do mundo sensível, da liberdade criativa. Buscando sua inserção em um mundo adulto enrijecido e passivo. Neste sentido, este trabalho mostra-se como uma tentativa de investigar e repensar os moldes atuais da educação de surdos e seus objetivos, visando contribuir para uma reflexão crítica destes, incentivando a criação de alternativas pedagógicas pertinentes, que possibilitem o desenvolvimento integral destes educandos, dentro das possibilidades do uso das TIC.

OBJETOS DE APRENDIZAGEM COMO RESPOSTA A EDUCAÇÃO DE SURDOS

As Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC, podem contribuir com a melhoria da qualidade da educação de surdos, pois, possibilitam a oferta de material pedagógico em sua primeira língua, a Libras³ (de modalidade gestual-visual). Sobre o uso das TIC na educação de surdos, com vistas a garantir sua melhoria, está posta no Decreto 5.626/05 a seguinte recomendação:

Art. 23. As instituições federais de ensino, de educação básica e superior, devem proporcionar aos alunos surdos os serviços de tradutor e intérprete de Libras - Língua Portuguesa em sala de aula e em outros espaços educacionais, bem como equipamentos e tecnologias que viabilizem o acesso à comunicação, à informação e à educação. (BRASIL, 2005)

As TIC proporcionarem ambientes virtuais ricos em informações disponibilizadas através de imagens e animações, potencialmente mais eficientes na educação dos surdos do

³ Entende-se como Língua Brasileira de Sinais, a forma de comunicação e expressão, em que o sistema lingüístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituinte de um sistema lingüístico de transmissão de idéias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil (Brasil, 1996).



ISSN 1981 - 3031

que textos na língua portuguesa ou abordagens baseadas na oralidade. Sobre isto, Souza (2000, p. 9) destaca:

a atuação lúdica que o computador exerce sobre o surdo, dada a possibilidade de interação direta com o computador sem restrições de linguagem, permitindo-lhes criar e explorar de forma autônoma os recursos do computador em uso, muito diferente da possibilidade do vídeo ou da televisão orientados ao som.

Considerando o contexto atual da sociedade brasileira, permeada pelas TIC, percebemos o potencial dos OA, na educação de surdos. Haja vista estes utilizarem amplamente recursos visuais, além da possibilidade do uso de diferentes mídias, e da inclusão de textos em língua de sinais. Isto dentro de uma concepção de OA como:

[...] um recurso digital reutilizável que auxilie na aprendizagem de algum conceito e, ao mesmo tempo, estimule o desenvolvimento de capacidades pessoais, como, por exemplo, imaginação e criatividade. Dessa forma, um objeto virtual de aprendizagem pode tanto contemplar um único conceito quanto englobar todo o corpo de uma teoria. Pode ainda compor um percurso didático, envolvendo um conjunto de atividades, focalizando apenas determinado aspecto do conteúdo envolvido, ou formando, com exclusividade, a metodologia adotada para determinado trabalho (SPINELLI, 2008).

O atual cenário da educação de surdos no Brasil, no qual grande parte destes ainda encontra-se excluída das salas de aula, e, frente ao quadro geral de fracasso escolar dos surdos, propomos a utilização de jogos, como categoria mais geral, e especificamente dos OA. Estes como recursos multimídia que podem ser utilizados em diferentes contextos para atender as necessidades da área em questão. Uma vez que se apresentam como ferramentas ideais para a educação de surdos, no momento em que, segundo Mercado, Silva e Pinto (2008), podem oferecer os mais variados conteúdos aos alunos por meio de atividades exploratórias. Aliando a isto, como ponto chave para o ganho de qualidade na educação de surdos, a inclusão da interpretação de seu conteúdo em Libras.



ISSN 1981 - 3031

Pois, segundo a abordagem educacional bilingue, a Libras deve ser a Primeira Língua (L1) da comunidade surda brasileira, possibilitando a esta igualdade de condições no que diz respeito ao acesso aos conteúdos escolares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogar para a criança tem grande importância no seu desenvolvimento, tendo em vista esta ser a principal atividade realizada na infância. Dentre os mais renomados teóricos que se debruçam sobre esta temática estão Vygotsky e Piaget.

Vygotsky enfatiza o jogo como atividade fundamental para o desenvolvimento de habilidades sociais. Dentre estes destaca os jogos de regras, que entre outras possibilidades, têm a capacidade de antecipar situações do dia-a-dia. Outra idéia contida na teoria de Vygotsky e a de uma educação compensatória para surdos, que privilegia a visão, suprimindo a perda auditiva. Esta não se opõe ao desenvolvimento da subjetividade, em detrimento do desenvolvimento de atividades exclusivamente concretas.

Entretanto, é notório que devido a sua cultura visual, os surdos possuem certa destreza na realização de atividades que exijam mais da visão. Percebendo isto, os pesquisadores da área recomendam planejar as atividades escolares considerando esta peculiaridade dos sujeitos surdos. Estes devido à perda auditiva e ao uso de uma língua gestual-visual, são orientados principalmente pela visão. Seguindo este raciocínio, Vygotsky trouxe contribuições fundamentais quando comprovou que o fracasso educacional dos surdos não está relacionado à surdez, mas a insuficiente e inadequada educação oferecida a estes.

As pesquisas de Piaget comprovaram a eficiência do jogo como atividade educativa que possibilita o desenvolvimento cognitivo da criança e não apenas o desenvolvimento motor e físico. Devido à descrição de Piaget sobre como os jogos atuam em cada fase do



ISSN 1981 - 3031

desenvolvimento das crianças, os jogos passaram a ser mais valorizados no cotidiano escolar, passando de simples brincadeiras do cotidiano infantil, para atividades promotoras de aprendizagem.

No que concerne a utilização de jogos na educação de surdos, percebemos, que assim como na educação de crianças ouvintes, os jogos ainda são menosprezados no cotidiano escolar, geralmente relegados ao horário de intervalo das aulas.

Quanto à educação de surdos, constata-se a falta de conhecimento por parte da comunidade escolar acerca dos sujeitos surdos. Acreditando que a diferença entre surdos e ouvintes se encontra no fato deste não ouvirem, simplesmente.

O desconhecimento do surdo enquanto sujeito com cultura e língua diferentes da maioria tem se configurado em uma situação de exclusão dentro das escolas, nas quais a Libras é relegada a segundo plano.

No entanto, neste estudo apresentamos os OA como resposta para esta problemática, tendo em vista se adequarem a cultura visual dos sujeitos surdos, além de possibilitarem, com certa facilidade, a inclusão de seu conteúdo em Libras. Com isto produção de OA com conteúdo em Libras, não solucionaria a crise atual, mas represent um ganho significativo para a educação dos surdos brasileiros.

REFERÊNCIAS

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. – Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil/_Ato2004-2006/2005./Decreto/D5626.htm. Acesso em: 10 mai. 2010.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n ° 9.394/96, Brasília: DF, 1996.



ISSN 1981 - 3031

BREGANTINI, Elizabeth C. **O Mito da Dificuldade de Aprendizagem e da Deficiência.**

Revista Psicopedagogia, São Paulo, v.19, n. 56, p. 27-34, outubro/2001

CEZAR, Kelly Priscilla Lóddo. **Acentolândia : criação e aplicações de um jogo de regras sobre acentuação gráfica para séries iniciais do ensino fundamental / --**

Maringá, 2009.

CHAVES, Hamilton Viana. **Estratégias de Mediação e Construção Compartilhada de Conhecimento entre Surdos.** Dissertação do Curso de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2006.

DOMINGUES, José Maria Pugialli. **A facilitação da leitura de mundo e de textos escritos através da contação de histórias e de obras de arte.** In.: Forum – Instituto Nacional de Educação de Surdos. Vol. 14, (jul/dez), Rio de Janeiro, INES, 2006.

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

LEBEDEFF, Tatiana Bolívar. **Análise das estratégias e recursos “surdos” utilizados por uma professora surda para o ensino de língua escrita.** Revista Perspectiva. Centro de Ciências da Educação, v. 24, p. 139-152, jul./dez., 2006.

MACHADO, Paulo César. **A Mediação da Aprendizagem do Surdo Através da Informática: CD-ROM de Biologia.** São José – SC, 2003.

MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo; SILVA, Ivanderson Pereira da; PINTO, Raissa Cavalcante. **Objetos Virtuais de Aprendizagem na Formação de Professores do Ensino Médio.** In.: MERCADO, Luiz Paulo Leopoldo (org.). Práticas de Formação de Professores na Educação a Distância. Maceió – EDUFAL, 2008.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através dos jogos.** Trad. Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.



ISSN 1981 - 3031

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In.: MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através dos jogos**. Trad. Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SÁ, Nídia Regina Limeira de. **Cultura, Poder e Educação de Surdos**. Manaus: Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2002.

POZO, Juan Ignacio; ECHEVERRÍA, Maria Del Puy Pérez; CASTILLO, Jesús Dominguez; CRESPO, Miguel Ángel Gómez; ANGÓN, Yolanda Postigo. **A solução de problemas: aprender a resolver, resolver para aprender**. Trad. Beatriz Affonso Neves – Porto Alegre: ArtMed, 1998.

SILVA, Janssen Felipe da. **Avaliação na perspectiva formativa-reguladora: pressupostos teóricos e práticos**. Prefácio: Jussara Hoffman. – Porto Alegre: Mediação, 2004.

SKLIAR, Carlos; LUNARDI, Márcia Lise. Estudos Surdos e Culturais em Educação: Um Debate entre Professores Ouvintes e Surdos sobre o Currículo Escolar. In: LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; GÓES, Maria Cecília Rafael de (Org.). **Surdez Processos Educativos e Subjetividade**. São Paulo: Editora Lovise, 2000.

SOUZA, Regina Maria de. Práticas Alfabetizadoras e Subjetividade, In: LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; GÓES, Maria Cecília Rafael de (Org.). **Surdez Processos Educativos e Subjetividade**. São Paulo: Editora Lovise, 2000.

SPINELLI, Walter. **Os Objetos Virtuais de Aprendizagem: Ação, Criação e Conhecimento**. Pág. 7 Disponível em:

<http://www.lapef.fe.usp.br/rived/textoscomplementares/textoImodulo5.pdf>. Acesso em: 22 set. 2008.