

O BRINCAR E A LIBRAS: JOGOS IMAGÉTICOS COMO RECURSO DE ENSINO DA LÍNGUA DE SINAIS PARA CRIANÇAS

Mariadna da Silva Costa¹

E-mail: mariadnacosta118@gmail.com

Sandra Aparecida Lima Silveira Farias²
UNEB – Universidade do Estado da Bahia

RESUMO

Esta pesquisa tem por temática a relação entre o brincar e a Libras e busca refletir sobre de que maneira o uso de jogos estruturados pela visualidade como recurso pedagógico contribui para o ensino da Libras para crianças. Trata-se de um estudo que se estrutura a partir das vivências proporcionadas pelas Práticas Pedagógicas junto à comunidade surda, cujo campo de pesquisa foi o Centro de Referência da Educação Inclusiva Operacional de Guanambi. Os objetivos específicos que contribuíram na constituição dessa temática consistem em descrever os parâmetros da Língua Brasileira de Sinais e identificar os jogos imagéticos utilizados na referida instituição a partir da pesquisa exploratória de caráter qualitativo, que visa proporcionar uma visão geral e aproximativa acerca de determinado fato, tendo como base a observação participante e a pesquisa bibliográfica. A partir de autores como Quadros (2000), Ormezzano (2006), Lebedeff (2010) e Santos e Goes (2016) que discutem sobre jogos pedagógicos e recursos visuais buscou-se abordar a contribuição destes para o fomento da ludicidade e, por conseguinte, a atuação desses estímulos no desenvolvimento da criança no percurso do educar e no ensino de uma língua visuoespacial. Conclui-se que o uso dos jogos imagéticos coopera na aprendizagem das configurações de mãos, do alfabeto e nos sinais de diferentes campos semânticos. Esses jogos ainda estimulam as funções executivas e o desenvolvimento individual e social das crianças no uso das Libras, por comportarem uma estrutura que beneficia o planejamento, a criação de estratégias e o estudo de forma lúdica, propiciando amplas aprendizagens.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar. CREIO. Crianças. Jogo imagético. Libras.

INTRODUÇÃO

Quando se trabalha com a educação, em especial, com alunos em sala de aula, ser educador/a envolve conviver com as diferenças e com os diferentes modos de aprendizagem. É fundamental o conhecimento dos conteúdos a serem abordados em determinado contexto e também a metodologia mais assertiva a partir da consideração dos anseios e necessidades dos estudantes, a fim de fazer com que esses se interessem e queiram aprender mais. Isso não é fácil e não tem uma receita, envolve uma constante busca, o que pode ser visto como algo negativo, mas também como positivo, se entendermos que é um convite para o aprender sempre e, principalmente, aprender com o outro.

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia – Campus XII e graduanda em Letras Libras pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI.

² Mestra em Língua e Cultura (UFBA), Graduanda no curso de Letras Libras (UNIASSELVI). Atua como docente na Universidade do Estado da Bahia – Campus XII. Email: safarias@uneb.br

VI SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO

PEDAGOGIA
E PROCESSOS
FORMATIVOS: entre emergências
e insurgências



DEDC-CAMPUS XII
Departamento de
Educação



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisas
e Projetos em Educação
e Políticas da Universidade
do Estado da Bahia

16 a 19 de agosto

Sendo assim, ser professor/a de crianças surdas envolve conhecê-las, bem como sua língua, sua cultura, suas especificidades, sua maneira de compreender o mundo, etc. Esse saber é de suma importância para o/a professor/a se planejar e, se necessário, replanejar, pensando as melhores estratégias metodológicas a serem utilizadas. Posto que, como as crianças ouvintes, as surdas também se encontram, se envolvem e se sentem estimuladas pelas interações criadas nos momentos das brincadeiras. Posto isso, é importante que se leve em conta a modalidade linguística com a qual a criança interage para promover um ensino lúdico e significativo, principalmente no desenvolvimento da Língua Brasileira de Sinais – Libras, uma língua de modalidade visuoespacial que requer uma pedagogia visual para seu ensino, aspecto que é atendido pelos jogos imagéticos, cuja estrutura é organizada a partir do uso de cores, desenhos, fotografias e imagens.

Tendo em vista esses aspectos e a partir das experiências observadas durante a disciplina Prática Pedagógica: Escola e Comunidade Surda, no curso de Letras Libras, tem-se a seguinte questão: De que forma o uso de jogos estruturados pela visualidade como recurso pedagógico contribui para o ensino da Libras para crianças? Para responder a esta questão, alguns objetivos foram traçados, sendo estes: descrever os parâmetros da Língua Brasileira de sinais; identificar os jogos imagéticos utilizados para ensino da Libras e relatar os objetivos pedagógicos visados com o uso desses jogos e suas contribuições para aprendizagem da Libras pela criança.

LIBRAS: UMA LÍNGUA VISUOESPACIAL

A Libras é a língua majoritária da Comunidade Surda brasileira, que começou a ser desenvolvida oficialmente a partir da fundação promovida pelo padre Eduard Huet e apoio de D. Pedro II à primeira escola de surdos no país, em 1857, nomeada de Imperial Instituto de Surdos Mudos. Nesse contexto, a língua foi sendo criada por meio de sinais da Língua Francesa e sinais que os surdos já utilizavam aqui no país. A partir do crescente contato, com os movimentos empreendidos pelos defensores e participantes da Comunidade Surda, estes adquiriram mais visibilidade para suas demandas que especificamente estavam cunhadas na busca da legitimação e reconhecimento da Libras e o direito à educação nessa língua materna.

Em 2002, no dia 24 de abril, foi aprovada a Lei nº 12.436 por meio da qual a Língua de Sinais finalmente foi reconhecida como uma língua oficial do Brasil, bem como os recursos a ela associados. Mais tarde, em 2005, outra conquista foi o Decreto 5.626, que somando-se a lei

VI SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO

PEDAGOGIA
E PROCESSOS
FORMATIVOS: entre emergências
e insurgências



DEDC-CAMPUS XII
Departamento de
Educação



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisas
e Projetos em Educação
e Políticas da Bahia

16 a 19 de agosto

anterior, procuraram estabelecer emendas na área educacional que garantem acesso à Libras como primeira língua do/a surdo/a e apenas a modalidade escrita da língua portuguesa como segunda língua, bem como, a responsabilidade das instituições de promover a articulação pedagógica entre o ensino regular e o atendimento educacional especializado. Todas essas medidas foram primordiais para o processo de inclusão ativa do surdo na sociedade e também maior difusão da sua língua na comunidade ouvinte.

A Libras é formada por todos os elementos que possibilitam seus usuários manifestarem diferentes conceitos, sejam estes de cunho racional ou emocional. Para tal é composta por alguns parâmetros que são essenciais para a construção dos sinais, denominados configuração da mão (CM) que é resultado da posição que os dedos assumem durante o sinal e ponto de articulação (PA) que é o local onde quem sinaliza toca; este pode ser no próprio corpo ou no espaço encontrado à sua frente, denominado de espaço neutro.

Outros três parâmetros são a orientação (O) que diz respeito a direção a qual a palma da mão é orientada, o movimento (M) que refere-se ao modo como as mãos se movimentam ao realizar o sinal e a expressão facial e/ ou corporal (ENM) que se realiza por meio dos padrões labiais, movimentos dos olhos, cabeça e corpo durante a produção de sinais, possibilitando que esses adquiram um significado ou outro. Esses são definidores da semântica dos sinais, pois é das alterações nas combinações desses itens, que os processos lexicais das línguas de sinais são formados.

Posto a descrição do formato da Libras, se nota que esta é de modalidade visuoespacial, ou seja, se realiza a partir da visualização de combinações quanto a movimentos e formas tomadas pela mão e pelo corpo do sinalizante, logo seu canal de transmissão é a visão e o espaço disponível. Assim, para aprendizagem dessa língua necessita ser explorado o estabelecimento do olhar, a exploração das configurações de mãos, a exploração dos movimentos em sinais, a utilização das duas mãos em movimentos simétrico, não simétricos e/ ou configurações diferentes, uso das expressões não manuais, das diferentes funções de apontar, dos classificadores e de recursos visuais próprios da Libras.

A aquisição do domínio desses requisitos necessários para dialogar pela língua de sinais – LS, se constituirá para a criança no desenvolver dos processos mentais, mediados pelos diversos contextos em que participam diariamente. Logo, “enquanto processo só faz sentido se acontecer em Libras, ou seja, a língua deve ser usada para aquisição da língua, para aprender

VI SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO

PEDAGOGIA
E PROCESSOS
FORMATIVOS: entre emergências
e insurgências



DEDC-CAMPUS XII
Departamento de
Educação



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisas
e Ações em Educação
Popular

16 a 19 de agosto

através e por ela” (QUADROS, 2000, p.56). Essa aprendizagem exige o contato com os sinais, seja essa criança surda ou ouvinte, para assimilá-los como imagens com significado comunicativo.

O processo de aquisição da língua de sinais pela criança surda foi abordado a partir de quatro estágios que não se diferem dos percursos vivenciados por crianças ouvintes no processo de aprendizado da língua oral. Santos e Goes (2016) explica-os a partir das aquisições de cada momento, observando que a aprendizagem se intensifica a medida que se observa a função linguística do sinal. O primeiro estágio é denominado de período Pré-linguístico, refere-se a etapa em que o bebê produz balbucios, e o choro é o principal meio de comunicação. Após o contato com a língua, inicia-se o segundo, Estágio de um Sinal, que introduz a produção de gestos, estes nem sempre correspondem aos léxicos da Libras, mas o apontar passa a ganhar sentido como elemento gramatical.

No terceiro período, o Estágio das Primeiras Combinações, a criança começa indicar o que deseja e realizar referências a si e a outros elementos por meio de sinais, embora haja trocas nessas menções, o avanço é a formulação de frases, ou seja, existe um ordenamento na sinalização para promover um sentido compreensível. Esses são aspectos direcionais para alcance da última etapa do desenvolvimento linguístico, o Estágio das Múltiplas Combinações, em que a criança promove a produção das expressões faciais, o uso da afirmação e negação de forma correta, o direcionamento do olhar para realizar a troca de papéis e estruturas interrogativas não manuais, elementos da Libras.

Todos esses recursos morfológicos, sintáticos, fonológicos e semânticos da Libras são visualizados pelos aprendizes durante a sinalização dos professores/as e seus pares e também pelos recursos metodológicos utilizados no ensino. Estes não possuem consciência desses parâmetros específicos, mas apreendem suas realizações conjuntamente, a partir das experiências com a língua, que será mais facilmente registrada nas ocasiões cujos materiais que a aborda a concretize visualmente de modo lúdico e divertido, utilizando de elementos que instiguem a aprendizagem da criança.

JOGOS IMAGÉTICOS: RECURSO METODOLÓGICO DE ENSINO ORIENTADO PELA VISUALIDADE

VI SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO

PEDAGOGIA
E PROCESSOS
FORMATIVOS: entre emergências
e insurgências



DEDC-CAMPUS XII
Departamento de
Educação



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisas
& Inovações em Educação
Pública

16 a 19 de agosto

Os recursos visuais são importantes aliados para as práticas educacionais e, nos primeiros anos de contato da criança com o ambiente escolar, são muito utilizados para promover e auxiliar na aquisição da escrita. Pós o alcance dessa etapa, a linguagem visual vai sendo substituída tomando papel secundário, o que promove uma rasa exploração de todas as potencialidades de “transmitir conhecimento e desenvolver o raciocínio” (REIS, 2017, p.33) que estas possuem.

Esses materiais, na verdade, podem ser trabalhados mais significativamente por meio do uso dos seus componentes para instigar e oportunizar a aplicação dos conhecimentos do estudante. Lebedeff (2010) afirma que as práticas de ensino ainda são baseadas na fonética da língua oral e se sobrepõem ao uso de ferramentas visuais, aspecto negativo para a educação, dado que o uso de recursos visuais como método pedagógico inspira a imaginação e a reflexão pelas crianças, ou seja, estes são essenciais para mediar a construção de conceitos, comportamentos e modos de vida social.

Posto isso, sabe-se que os jogos são materiais ricos em possibilidades para o ensino de uma língua para as crianças, pois compreendem uma estrutura que possibilita ao professor/a organizá-lo com os aspectos próprios da temática que almeja abordar, reestruturar o modo de realização e coordenar objetivos que não retire o teor lúdico que estes possuem. Cordazzo e Vieira (2007, p. 96) apontam que “o jogo, como objeto, é caracterizado como algo que possui regras explícitas e pré-estabelecidas com um fim lúdico, entretanto, como atividade é sinônimo de brincadeira”, assim, é essencial manter a ludicidade como orientadora do processo, sendo, portanto, a maneira que está inserido o conteúdo linguístico no recurso que propiciará a aprendizagem.

Os estudos que compreendem o jogo como mediador na construção de representações mentais que possibilita melhor desenvolvimento das funções executivas concordam com a autora Gioca quando afirma:

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)

VI SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO

PEDAGOGIA
E PROCESSOS
FORMATIVOS: entre emergências
e insurgências



DEDC-CAMPUS XII
Departamento de
Educação



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisas
e Projetos em Educação
e Políticas da Infância e
Juventude

16 a 19 de agosto

O desenvolvimento linguístico das crianças é propiciado pelas experiências que estas possuem isso engloba a convivência com o outro e o acesso a recursos que os instigue a ver, manejar, pensar, repetir e recriar, a partir do que aprenderam. A Libras, uma língua visual e gestual, é beneficiada com esses elementos, quando o jogo é fundamentado nos aspectos visuais, não sendo primordial que durante a sua realização, direcionamentos orais ou escritos sejam empreendidos. Em suma, para desenvolvê-lo é suficiente ter como base os conhecimentos relacionados a própria língua de sinais – LS, cujo parâmetros da língua sejam empregados no recurso de forma a possibilitar caminhos que levarão os estudantes a alcançarem a criatividade das novas combinações na produção de sinais.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a elaboração deste estudo foi a pesquisa exploratória de caráter qualitativo, tendo como objetivo proporcionar uma visão geral, aproximativa, acerca de determinado fato (GIL, 2008). Utilizou-se como instrumento de coleta de dados a observação participante, tal qual define o autor, em que o pesquisador participa de forma real do grupo pesquisado ou de uma situação determinada. Nesse sentido, com essa pesquisa, procurou-se acompanhar o atendimento de 2 crianças, uma surda e uma ouvinte, no Centro de Referência da Educação Inclusiva Operacional da cidade de Guanambi, junto a professora e Intérprete da instituição, oportunidade em que foram apresentados os materiais e jogos utilizados para o ensino da LS.

Para análise de dados optou-se pela pesquisa bibliográfica que de acordo Gil (2008) é desenvolvida mediante material já elaborado, principalmente livros e artigos científicos; mas, também, utiliza outros documentos tornados públicos. Para tanto, privilegiou-se por pesquisas que apresentassem abordagens relativas aos jogos imagéticos como métodos pedagógicos de mediação da Libras, com um foco especial na educação de surdos, bem como, fontes bibliográficas que contribuíssem com o estudo de conceitos concernentes a temática.

BRINCAR E APRENDER: JOGOS IMÁGETICOS ESTRUTURADO COM A LIBRAS

Os jogos imagéticos retratam a imagem/desenho e o sinal, podendo conter palavras ou número escritos, mas o foco está na interpretação, reprodução ou sinalização de um ou mais



vocábulos, de forma individualizada, a partir de um campo semântico ou fundamentado num contexto comunicativo. Nesse ínterim, é importante ressaltar que o nível de exigência na brincadeira deve estar relacionado com a competência linguística que a criança possui bem como, ao estágio da língua em que se encontra, com vistas a fixar os conhecimentos adquiridos e avançar no processo de aprendizagem.

Para caracterização desses aspectos apresenta-se fotografias de alguns Jogos imagéticos que são utilizados para ensino da Libras para a criança no Centro de Referência da Educação Inclusiva Operacional na cidade de Guanambi.

Figura 1: Ficha Alfabética



Fonte: dados da pesquisa

A ficha alfabética (figura 1) é um jogo no qual apresenta-se as letras do alfabeto e as configurações de mãos representativas dessas letras na Libras, juntamente ao desenho de um elemento que é escrito no português com essa letra. Esse material pode ser utilizado para uma variedade de atividades que envolva a reprodução dessas configurações, como pareamento de fichas iguais, classificação de sinais que usem os mesmos formatos das mãos e correspondência entre o alfabeto na Libras e no português. Essas atividades contribuem para a aprendizagem das letras em ambas as línguas, bem como estimula o conhecimento de algumas das 64 configurações de mãos existentes na Libras.

Nos jogos apresentados a seguir, a metodologia envolve apenas a língua de sinais, pois os orientadores da brincadeira é a observação, interpretação e reprodução dos sinais.

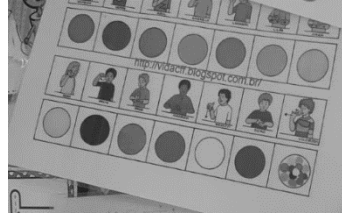
Figura 2: Card dos animais



Fonte: dados da pesquisa



Figura 3: Ficha para bingo das cores



Fonte: dados da pesquisa

Nos cards (figura 2) o objetivo é a aprendizagem do campo semântico dos animais, que pode ser usado em grupo ou individualmente em sorteios, caixinhas surpresas ou para adivinhar a partir da sinalização dos participantes. Tal qual pode ser observado no jogo de bingo (figura 3) em que o/a educador/a sorteia a cor e as crianças devem sinalizar, ou a partir da sinalização marcar a cor correspondente em sua cartela.

Esses jogos podem comportar temas relacionados aos diferentes âmbitos da vida da criança e ser bases para também brincar com tabuleiros, dados, jogos de memória, jogos de dominó, entre outros, que comportam o incremento da estrutura imagética da Libras e trabalhe noções necessárias para seu desenvolvimento. Visto que, esses meios possuem a potencialidade de estimular, como reitera Ormezzano (2006):

A função tradutora, a função social, a função analítica, a função comparativa, a função temporal, a função espacial, a função estática, e, sobretudo a função didática, que pode ser motivadora do interesse do aluno porque capta a sua atenção apresentando uma valiosa possibilidade de alimentar a fantasia, de desenvolver a criatividade, de conectar-se com o domínio afetivo e ampliar seu campo cognitivo (ORMEZZANO, 2006, p. 05).

Deste modo, observamos que a aprendizagem da Libras ocorre por meio de um trabalho constante de memorização a partir dos diversos contatos, para isso, utiliza-se dos sentidos aos quais dispõem a criança e de materiais que comportam a representação e materialização dos sinais. Concepção essa que abre espaço para a aprendizagem de modo mais lúdico e dinâmico visto que, os jogos contribuem para materializar sistematicamente dos contatos com os elementos que estão presentes no cotidiano das crianças, bases para as experiências que estas terão individualmente ou em grupo com os materiais de ensino. Por conseguinte, ocorre a compreensão de que as imagens que tem significado representam um sinal dotado também de sentido, que serão ratificados a partir da interação com o outro no diálogo pela Libras.

CONCLUSÃO

VI SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO

PEDAGOGIA
E PROCESSOS
FORMATIVOS: entre emergências
e insurgências



DEDC-CAMPUS XII
Departamento de
Educação



NEPE
Núcleo de Estudos, Pesquisas
e Projetos em Educação
e Políticas da Bahia

16 a 19 de agosto

As metodologias para ensino de uma língua variam. Contudo, o principal meio de instrução quanto a Libras é a visão, característica que reivindica propostas educacionais direcionadas imageticamente para que ocorra a observação dos parâmetros Configuração de mãos, Movimento, Ponto de Articulação, Orientação e as Expressões faciais e/ou corporais, registro dos sinais e a possibilidade de reflexão sobre os mesmos.

À vista disso, reforça-se a importância de se utilizar recursos como os jogos imagéticos que se estruturam a partir de cores, desenhos, imagens e fotografias, elementos que podem ser vistos e compreendidos pelos aprendizes. Dessa forma, estes tornam-se um método assertivo para estimular as habilidades individuais e sociais da criança a partir do empreendimento de suas variadas funções, dentre elas a didática, a viabilizar um ensino significativo e lúdico da língua de sinais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 10436, 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, 2002.

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.** Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Brasília, DF, 2005.

CORDAZZO, Scheila Tatiana; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 89-101, jun. 2007. Disponível em: <http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/pdf/v7n1a09.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2023.

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIOCA, Maria Inez. **O jogo e a aprendizagem da criança de 0 a 6 anos.** Trabalho de conclusão de curso. Curso de Pedagogia. Centro de Ciências Humanas e educação da Universidade da Amazônia. Belém, p.69. 2001. Disponível em: <https://www.docsity.com/pt/o-jogo-e-a-aprendizagem-na-crianca-de-0-a-6-anos/9165766/>. Acesso em: 18/07/2023.



LEBEDEFF, T. B. **Aprendendo “a ler” com outros olhos: relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos.** Cadernos de Educação, Pelotas, v. 36, p. 175-196, 2010.

ORMEZZANO, G. **A linguagem visual na educação especial.** Centro de Educação. Passo Fundo, nº 28, março, 2006.

QUADROS, Ronice Muller. Alfabetização e o ensino da língua de sinais. **Revista textura.** Canoas, n.3. p.53-61. 2000.

REIS, K. V. dos. **O uso de imagens durante o processo de letramento da criança surda.** Dissertação (Mestrado em Saúde, Interdisciplinaridade e Reabilitação). Faculdade de Ciências Médicas, Universidade Estadual de Campinas, 2017.

SANTOS, Adriana Prado Santana; GOES, Ricardo Schers de. **Língua brasileira de sinais- Libras.** Uniasselvi. Santa Catarina. 2016.