FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E NEGÓCIOS DE SERGIPE – FANESE

PÓS- GRADUAÇÃO EM LIBRAS: TRADUÇÃO, INTERPRETAÇÃO E ENSINO

Iara Maria Silva

JOGOS EDUCACIONAIS: FERRAMENTA FACILITADORA NA ALFABETIZAÇÃO DO ALUNO SURDO

Aracaju/ SE
14/03/2017

Iara Maria Silva

JOGOS EDUCACIONAIS: FERRAMENTA FACILITADORA NA ALFABETIZAÇÃO DO ALUNO SURDO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe como requisito parcial para a obtenção do grau de Pós Graduação em Libras: Tradução e Interpretação I

Orientador: Profº: Genivaldo Oliveira Santos Filho

Aracaju/ SE
14/03/2017

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 5

2. EDUCAÇÃO INCLUSIVA DOS SURDOS (Lei 10.436) 6

3. JOGOS EDUCACIONAIS 9

3.1 A visão de Piaget 9

3.2 A visão de Vygotsky 10

3.3 A visão de Celso Antunes 12

3.4 A visão de Maria Regina Souza 12

3.5 Analise dos autores destacados 14

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS 15

BIBLIOGRAFIA 17

JOGOS EDUCACIONAIS: FERRAMENTA FACILITADORA NA ALFABETIZAÇÃO DO ALUNO SURDO

Iara Maria Silva[1]

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar a importância do uso de jogos educacionais no auxílio do ensino/aprendizagem do aluno surdo. Metodologia adotada é a 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. Desta forma os jogos auxiliam aos educadores na compreensão do processo de ensino/aprendizagem dos alunos surdos, com o auxílio de jogos educacionais, constituindo assim uma ferramenta significativa, como facilitador para o aluno surdo compreender os conteúdos.

Palavras- Chave: Jogos Educacionais, Aluno Surdo, Ensino/Aprendizagem.

ABSTRACT

This article aims to investigate the importance of the use of educational games in the teaching / learning aid of the deaf student. The methodology adopted is a review of the literature in which, among other authors, the authors are Baquero (1988), Machado (2003), Murcia (2005) and Cezar (2009). In addition to having consulted classics like Vygotsky and Piaget, on the theme of the game. In this way, the games help educators in understanding the teaching / learning process of deaf students, with the help of educational games, thus constituting a significant tool, as a facilitator for the deaf student to understand the contents.

Keywords: Educational Games, Deaf Students, Teaching / Learning.

[1] Formada em Administração – FANESE, Pós-Graduanda em Libras: Tradução e Interpretação I

1. INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo onde vivemos, há uma crescente preocupação em inserir o surdo no contexto social, tanto no âmbito do ensino quanto da sociedade. Assim para atender à diversidade, faz-se necessária a formação de profissionais preparados para o exercício da inclusão, criando programas de treinamento de professores e atuando no processo de formação, na fase acadêmica. Diante desta afirmação surge a questão: como esses professores têm reagido a esses novos desafios de lidar com a inclusão?

Portanto, com os desafios gerados pelas mudanças na educação, destacamos a importância da pesquisa para que as práticas pedagógicas venham a se adaptar na busca de melhor a qualidade da educação de surdos. Desta forma, o objetivo desta pesquisa é apresentar, como o uso de jogos educacionais pode auxiliar na aprendizagem do aluno surdo e assim permitir a troca de informações que levam ao aprendizado dos surdos e estabelecer, entre surdos e ouvintes, um canal de comunicação para que se garanta o aprendizado dos conteúdos disciplinares, assim como a socialização.

Este trabalho justifica-se, pois, em auxiliar aos educadores na compreensão do processo de ensino/aprendizagem dos alunos surdos, com o auxilio de jogos educacionais. O uso de jogos constitui-se em uma ferramenta significativa, como facilitador para o aluno surdo compreender os conteúdos. Assim, segundo Ortiz:

> 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. (Ortiz, 2002. P.10)

Os jogos educacionais são ferramentas que servem de suporte para que os professores possam transmitir o conteúdo e promovam o ensino/aprendizagem com mais facilidade. Ainda sobre jogos:

> 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 estimulo 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 proporcionar um aprendizado significativo e prazeroso aos educandos surdos, por meio do qual possam desenvolver sua autonomia e criatividade, na participação de diferentes atividades lúdicas, desenvolvidas na perspectiva da percepção visual do mundo.

A metodologia adotada foi à revisão bibliográfica em teses e dissertações, extraídas do banco de dados da Universidade Federal de Sergipe, artigos de revistas, banco de dados da cielo, livros virtuais disponíveis na internet, através do provedor Google. Primeiramente, elenquei os artigos por títulos, depois li e selecionei os artigos que podiam auxiliar, com subsídios sustentados na teoria dos autores. Assim, esta pesquisa esta subsidiada com 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).

Desta forma para uma melhor compreensão dividimos o trabalho em 1- Introdução é abordado um pequeno panorama da história do surdo, onde são apresentados o objetivo, e a justificativa. 2- Educação Inclusiva dos Surdos, neste tópico traz histórico de como surgiu o Instituto de Educação de Surdos e as Leis que regem. 3- Jogos Educacionais abordam conceitos a partir de autores como, Piaget e Vygotsky. 3.1. Análise dos autores, faço um cruzamento dos autores com o texto, destacando seus conceitos sobre jogos educacionais 4- Conclusões Finais.

2. EDUCAÇÃO INCLUSIVA DOS SURDOS (Lei 10.436)

Em 1855, D. Pedro II convidou o Conde surdo, professor francês Eduard Hernest Huet, a vir ao Brasil, com o objetivo de fundar a 1ª escola para meninos surdos do Brasil: Imperial Instituto de Surdos Mudos, que hoje em dia é o Instituto Nacional de Educação de Surdos – (INES) - que atende adultos, jovens e crianças.

O INES Instituto de Educação de Surdos fica situado na cidade do Rio de Janeiro, lá são criados materiais didáticos e distribuídos por todo o país, e é a única faculdade que oferece o curso de Letras/Libras. Por ser o único Instituto voltado para esse público, ele foi procurado por pessoas de todo o território brasileiro e também estrangeiro, tornando-se referência de socialização, profissionalização e educação para surdos.

A Lei de Diretrizes Brasileira, (LDB) sob a Lei Nº 9394/1996 delibera em seu Artigo 4º § III e IV ser dever do Estado o atendimento especializado aos educandos com necessidades especiais e atendimento às crianças de 0 a 6 anos de idade. Portanto insere a educação infantil na educação básica, como sendo sua primeira etapa, considerando que a educação começa nos primeiros anos de vida e é essencial para o cumprimento de sua finalidade, afirmada na Sessão II do Capítulo II no Artigo 29 nos seguintes termos:

> A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem com finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Oficialmente, a Libras foi decretada como a Língua de Sinais Brasileira através da Lei Federal nº 10.436, de 24 de abril de 2002, instituindo a forma de comunicação e de expressão formal, em todo o território brasileiro, entre surdos e ouvintes. Para a comunicação em Libras, deve-se atentar aos seus cinco parâmetros: configuração de mãos, movimento, orientação das mãos, ponto de articulação e expressão facial/corporal. "Estes cinco parâmetros podem ser comparados a 'fragmentos' de um sinal porque, no nível morfológico, eles podem ter significados, sendo, portanto, morfemas" (Felipe, 2007, p. 148). Essas configurações tornam-na como se fosse à gramática da língua portuguesa.

Com a Declaração de Salamanca (Brasil, 1994), a inclusão deve ocorrer independentemente da condição física, social e linguística do indivíduo, devendo-se contemplar pessoas de diferentes capacidades cognitivas, origens, etnias, crenças ou classes sociais. No Brasil o Decreto n° 5626, de 22 de dezembro de 2005, que a regulamenta a Lei das Libras, esclarece: "é dever do governo disponibilizar equipamentos, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação, bem como recursos didáticos para apoiar a educação de alunos surdos".

Ainda sobre a Declaração de Salamanca, surge o termo necessidades educativas especiais, substituindo o termo criança especial utilizado em educação para designar a criança com deficiência. Desta forma, esse termo engloba toda e qualquer necessidade considerada atípica, seja de ordem comportamental, social, física, emocional ou familiar e não só a pessoa com deficiência.

No Artigo 2º considera como pessoa surda, aquela que pela perda auditiva, interage com o mundo por meio de experiência visual e manifesta sua cultura principalmente pela Libra. Em seu parágrafo único considera como deficiente auditiva à pessoa que apresenta

perda auditiva bilateral, parcial ou total de quarenta e um decibéis (dB) ou mais, através de audiograma nas freqüências de 500 Hz, 1.000Hz, 2.000 Hz e 3000 Hz.

Já no Artigo No Art. 5º deste Decreto determina que a formação de docentes para o ensino de Libras na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, deve ser realizado em curso de Pedagogia ou curso normal superior, no qual a Libras e a Língua Portuguesa escrita constituam língua de instrução, possibilitando formação bilíngüe. No § 1º admite-se formação mínima de segundo grau para estas etapas de ensino, sendo que no § 2º há a colocação de que a pessoa surda terá prioridade nos cursos de formação.

A Libra é a Língua Brasileira de Sinais, e sua sigla foi criada em 1994, pela própria comunidade surda. A aprendizagem de Libras, foi estigmatizada por muito tempo, e somente em 2002 foi decretada como forma oficial de comunicação dos surdos. Somente em 2005, foi inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de formação de professores e em 2010 estipuladas as obrigações de seus intérpretes em sala de aula. Observa-se que, nos últimos anos, houve relevantes conquistas dos surdos no âmbito educacional.

A Lei de Libras (Lei n° 10.436, de 24 de abril de 2002) foi regulamentada pelo Decreto n° 5626, de 22 de dezembro de 2005, que esclarece:

> Para a educação destes, Libras se tornou disciplina obrigatória nos cursos de licenciatura e pedagogia no intuito de proporcionar ao aluno acadêmico o contato com a língua de sinais, entender os seus parâmetros, legislações e importância. É direito deles a tradução e interpretação de libras e língua portuguesa, é dever do governo e educadores desenvolver e adotar mecanismos alternativos para avaliação de conhecimentos expressos em Libras. (BRASIL, 2005).

Lopes (2007) e Skliar (1997) apontam que os surdos pertencem a uma comunidade surda e esta defende a proposta do bilinguismo, reconhecendo seu direito de aquisição e uso das línguas de sinais não para serem oralizadas, mas sim para poderem participar em igualdade de condições com sua própria língua dos debates que circulam na sociedade.

Desta forma, é necessário um movimento, conforme relata Inácio (2009), a existência de um movimento inclusivo reflete o esforço de várias esferas da sociedade em minimizar a evidência de um ambiente de exclusão, ao se inserir um deficiente em determinado contexto. Assim para atender à diversidade, faz-se necessária a formação de profissionais, que se adequem a essa realidade de inclusão.

Barcelos (2009, p. 13). Existem falhas de informação acerca das deficiências em todos os aspectos, sejam físicas, visuais e mentais, ou auditivas. Skliar (1998) interpreta que a surdez tem em si um caráter visual. Este "visual" está contido na importância de que é preciso ver a surdez. De certa forma, seria necessário, em primeiro lugar, conhecer que a linguagem utilizada pelo surdo é a Libras. Ela é a língua visual-motora natural que dá significado a "ser surdo", o sujeito que utiliza uma forma diferente e visual de se comunicar.

3. JOGOS EDUCACIONAIS

Neste tópico estarei cruzando o dialogo dos autores no texto, onde são apontados os diferentes pontos de vista em relação ao processo de ensino aprendizagem com a utilização dos jogos educativos.

Assim se faz necessário destacar que os jogos e os brinquedos educativos não são objetos que trazem um saber pronto, acabado e estático, mas sim, são objetos e instrumentos que podem apresentar interpretações diversas para cada discente, que varia de acordo com a sua bagagem de conhecimentos prévios e que atuam em função da cadeia simbólica e imaginária, em que o individuo concebeu durante a sua vida.

3.1 A visão de Piaget

No conhecimento cientifico de Jean Piaget, com relação aos estágios do desenvolvimento da criança, acredita na caracterização do jogo como favorecedor da aprendizagem, no qual faz a diferença de atividades não lúdicas. Assim, Piaget determina que existe uma relação entre os estágios e o uso de jogos. Por meio de suas pesquisas Piaget comprovou que o jogo não apenas diverte, mas estabelece o desenvolvimento cognitivo da criança. Criando uma relação direta entre inteligência e o uso de jogos, acreditando que o jogar ajuda no aprendizado 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 sempre presente no jogo" (Cezar 2009, p.38).

Já o conceito elaborado por Murcia (2005) 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).

Na educação o jogo tem importância no contexto que se configura 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.

Desta forma 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).

Desta forma, 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 autoimagem e do desenvolvimento cognitivo dos indivíduos".

3.2 A visão de Vygotsky

Enquanto 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).

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).

Todavia, é sabido 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 seria a transformação da deficiência auditiva em eficiência visual, como uma possível via colateral de desenvolvimento (Chaves, 2006, p. 57). 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.

Assim Machado descreve:

> 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).

Para os surdos, o artefato visual é considerado um dos principais facilitadores do desenvolvimento da aprendizagem (Sales, 2008). Assim, privilegiar recursos viso-espaciais nas estratégias metodológicas é de suma importância. Pois o concreto ajuda a entender e

facilita o ensino aprendizagem, além do visual, o contato com materiais, auxiliam no desenvolvimento.

Assim, de acordo com Vygotsky (1988 apud Silva, 2002, p.59), "[...] a criança brinca para preencher necessidades em sua compreensão do mundo adulto". Atuando no jogo de faz de conta para realizar atividades que ela ainda não domina, vivenciando aspectos relacionados com a sua realidade e não apenas pelo prazer e satisfação. De acordo com Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma.

3.3 A visão de Celso Antunes

O ensino não acontece sem que ocorra a aprendizagem "[...] e esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno". (Antunes, 1998, p. 36). Portanto, o interesse do aluno passou a ser quesito importante para o ensino e um desafio à competência do professor. Antunes destaca:

> Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. (ANTUNES, 1998, P. 36).

Podemos perceber que para o autor Antunes, é através do jogo planejado e programado, e de acordo com a meta de aprendizagem, que o aluno pode construir novas descobertas que enriquecerão sua própria personalidade, possibilitando que o professor possa ser um condutor, estimulador, mediador e também avaliador desta nova aprendizagem, utilizando o jogo como mais um instrumento pedagógico.

3.4 A visão de Maria Regina Souza

Segundo Souza (2000) as TIC- Tecnologia de Informação e Comunicação são alternativas virtuais que proporcionam ambientes virtuais ricos em informações

disponibilizadas através de imagens e animações, potencialmente mais eficientes na educação dos surdos.

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.

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 Libras. 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 proporcionam ambientes virtuais ricos em informações disponibilizadas através de imagens e animações, potencialmente mais eficientes na educação dos surdos. Possuem jogos interativos, que auxiliam no aprendizado do aluno surdo. Pois o atual cenário da educação de surdos no Brasil, onde 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, para facilitar a aprendizagem, e os recursos multimídia que podem ser utilizados em diferentes contextos para atender as necessidades da área em questão.

Quanto às tecnologias, acredito que são fortes aliadas para a integração social dos surdos. Como afirmam Rangel e Stumpf, "a escola bilíngue precisa estar atenta às novas tecnologias que podem proporcionar as ferramentas necessárias para que seus alunos encontrem, também por meio de outras linguagens, oportunidade de inserção social e laboral" (2012, p. 119).

Desta forma, devemos compreender "[...] o jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na aridez da caminhada humana". (Antunes, 1998, p.36). Assim Silva destaca que os

jogos são [...] uma fonte rica de conhecimento dos processos da criança e, ao mesmo tempo, um espaço que possibilita a investigação de várias questões do desenvolvimento infantil, com análises que permitem a projeção de ideias orientadoras para projetos socioeducativos. (Silva, 2002, p.11).

3.5 Análise dos autores destacados

Podemos perceber que os jogos educacionais tem relevância em proporcionar ao professor maior facilidade de ensinar o conteúdo, assim os jogos contribuem para facilitar a aprendizagem do aluno surdo. Piaget e Baquero defende que o lúdico é importante para a aprendizagem e para inclusão social, corroborando com Piaget, acredito que os jogos educacionais são uma ferramenta indispensável na escola, principalmente para alunos com deficiência.

Segundo Piaget (1975), através da brincadeira, a criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra já para Vygotsky (1998), as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. Assim tanto Piaget, quanto Vygotsky atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes.

Vygotsky concebia uma educação compensatória, ou seja, ele acreditava que a partir da estimulação visual o aluna teria mais oportunidade de desenvolver seu aprendizado, pois estaria sendo estimulado outro sentido, que o ajudaria na aprendizagem. Partindo da análise das concepções de Piaget e Vygotsky a respeito da aprendizagem e do desenvolvimento da criança, não podemos descartar a nenhuma das duas teorias, mas sim tentar entende-las de forma conjunta. Apesar da divergência entre as duas teorias, tanto Piaget como Vygotsky concordam que a brincadeira e os jogos contribuem para o desenvolvimento da criança.

Para Vygotsky o jogo tem relevância no desenvolvimento da criança enquanto ser social, cultural e como atividade para desenvolvimento social. Destacando os jogos de regras, que entre outras possibilidades, têm a capacidade de antecipar situações do dia-a-dia.

Assim, “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). Assim este autor define que é importante provocar conflitos, pois instiga a mente a buscar alternativas para resolução do problema, provocando

enriquecimento cognitivo dos indivíduos. Múrcia defende o jogo como uma atividade lúdica, mais não precisa de tensão ou exposição do aluno em provocar sensações externas, ela defende o jogo como pacifico calmo e tranquilo.

Assim, os alunos especiais precisam de suporte pedagógico, seja em forma de jogos educativos, ou no caso dos deficientes surdos de interpretes nas salas de aulas, que conforme o Decreto 5.626/05, é garantido ainda somente na escala federal um interprete. Acredito que estamos avançando e cada vez mais os professores se qualificam em educação especial, para que se possa oportunizar a estes alunos deficientes uma educação de qualidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto podemos observar que os mecanismos educacionais desenvolvidos para o deficiente auditivo, como componente do processo inclusivo, é fator essencial para que a sociedade como um todo possa perceber que o surdo possui capacidade plena de desenvolver habilidades e ter resultados em todas as áreas de conhecimento. É importante que o surdo receba o tratamento adequado à sua diversidade, desde a infância, quanto em casa e na escola.

Desta forma, a língua libras deve ser aplicada em todas as atividades do indivíduo, com a participação dos familiares e colegas de escola, o que permite transmitir os conteúdos para a formação do conhecimento do indivíduo. É importante que desde criança o surdo receba todo acompanhamento e auxilio pedagógico, para se desenvolver e atuar na vida social com desenvoltura.

Por isso é muito importante o processo de preparação de docentes nessa direção, precisamos cada vez mais de professores que se interessem em aprender a modalidade de libras, com incentivo de cursos por parte dos órgãos públicos.

O uso de recursos pedagógicos específicos para o incentivo da aprendizagem de Libras nos ouvintes é fundamental para que ocorra a integração. Por meio da alfabetização visual, podemos estimular esse modo de linguagem, já que as imagens têm sido o meio de expressão e de comunicação humana desde a pré-história. Como canal de comunicação, obteve perspectivas grandiosas, tanto que permeia a vida cotidiana com mensagens visuais que direcionam a organização da atividade humana em sociedade.

Desta forma, Vygotsky enfatiza o jogo como atividade fundamental para o desenvolvimento de habilidades sociais, destacando 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, suprindo a perda auditiva. Esta não se opõe ao desenvolvimento da subjetividade, em detrimento do desenvolvimento de atividades exclusivamente concretas.

Devemos observar que vários estudiosos são a favor do uso de jogos para o auxilio do ensino/aprendizagem, que a partir dos jogos se pode alcançar resultados significativos no desenvolvimento do aprendizado do aluno surdo. É necessário um olhar de respeito e valorização das diferenças, para que se possa construir uma educação que transmita ao aluno surdo a ideia de mundo da mesma maneira que um discente ouvinte.

Precisamos olhá-los com a visão de surdos, como capazes de alcançar aprendizagens significativas. Destacamos, por fim, que a busca por pressupostos teórico-metodológicos que fundamentem essa nova abordagem educacional de utilização de jogos educacionais, possa fazer parte da vida cotidiana dos educadores que estão à frente das salas de aulas e inserir essa prática pedagógica que auxiliam de forma facilitadora a aprendizagem do discente surdo.

BIBLIOGRAFIA

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

BRASIL, Ministério da Educação. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica.** MEC; SEESP, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/diretrizes.pdf>. Acesso em 15 de nov. 2016.

_____. **Decreto-lei nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.** Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 23 de dez. 2005. Seção 1, p. 30. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>. Acesso em 15 nov. de 2016.

_____. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 25 de abril de 2002. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil _03 /leis/2002/L10436.htm>. Acesso em: 15 nov. de 2016.

BRASIL, Ministério do Trabalho e Emprego. **Classificação Brasileira de Ocupações** – Edição 2002. Disponível em:< http://www.mtecbo.gov.br > Acesso em 15 de nov. 2016.

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. Fórum – Instituto Nacional de Educação de Surdos. Vol. 14, (jul/dez), Rio de Janeiro, INES, 2006

DECLARAÇÃO de Salamanca e linhas de ação sobre necessidades educativas especiais. Brasília, DF: CORDE, 1994.

POZO, Juan Ignácio; 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.**

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

MERCADO, Luiz Paulo Lepoldo; 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.

RANGEL, G. M. M; STUMPF, M. R. **A pedagogia da diferença para o surdo**. In: LODI, A.C.B; MÉLO, A. D. B; FERNADES, E (org.). Letramento, Bilinguismo e educação de Surdos. – Porto Alegre: Mediação, 2012.

SILVA, Ângela Carrancho da & NEMBRI, Armando Guimarães. **Ouvindo o silêncio:** surdez, linguagem e educação. Ed. Meditação: Porto Alegre, 2008.

SILVA, Daniele Nunes Henrique. **Como Brincam as crianças surdas**. Ed. Plexus: São Paulo, 2002.

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.

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.**

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** [Tradução Álvaro Cabral, 1975]. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. Psicologia e pedagogia. [Tradução Dirceu Anccioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva]. Rio de Janeiro: Forense,1970.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1991. VYGOTSKY, L. S.; LURIA A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 5ª ed. São Paulo: Ícone, 1994.