Revista EaD &
tecnologias digitais na educação

Desenvolvimento de um Jogo Educativo para Contribuir no Aprendizado da Língua Portuguesa para Alunos Surdos

Jakellinny Gonçalves de Souza Rizzo[10], UFGD

Rutnéia de Ávila Pereira[11], UFGD

Resumo: *O presente trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um jogo elaborado por acadêmicas do curso de licenciatura em Letras Libras da Faculdade de Educação a Distância – EaD da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) para auxiliar o processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa (LP) para os alunos surdos, destacando as contribuições do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na formação acadêmica. O subprojeto Letras Libras é desenvolvido em uma escola da rede pública estadual, no município de Dourados, Mato Grosso do Sul. Primeiramente será exposta a apresentação das atividades desenvolvidas, posteriormente os métodos e na sequência os resultados, foi perceptível que a utilização de jogos midiáticos empenha no processo de ensino e aprendizagem.*

Palavras-chave: *Letras Libras, Ead, PIBID, Surdo.*

1. Introdução

Jogos educativos podem ajudar no processo de ensino aprendizagem dos alunos surdos?

Esse questionamento nos motivou a escrever esse texto, unido com a vontade de demonstrar a elaboração de um jogo desenvolvido por acadêmicas do curso de licenciatura em Letras Libras da Faculdade de Educação a Distância EaD - Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) no decorrer do Programa Institucional de Bolsas de Inicia-

[10] Mestranda em Educação – UFGD, graduanda em Letras Libras – UFGD, especialista em Educação Inclusiva com Ênfase em Deficiência Auditiva – UCDB. Graduação em Enfermagem, especialista em Enfermagem do trabalho. Jake.librasufgd@gmail.com

[11] Graduanda em Letras Libras – UFGD, Especialista em Estudos Linguísticos – UEMS, Especialista em Regulação em Saúde no SUS – IEP Hospital Sírio Libanês. Graduação em Letras – UFGD. Rutinha.avila@gmail.com

ção à Docência (PIBID) que vincula às Instituições de Ensino Superior (IES) as escolas da rede pública.

O subprojeto de Letras Libras está vinculado a uma escola pública da rede estadual da cidade de Dourados – MS, o objetivo do programa é antecipar o vínculo entre os acadêmicos, futuros professores e as salas de aula da rede pública, incentivando a iniciação docente do graduando.

O subprojeto proporciona aos estudantes de licenciatura o desenvolvimento de atividades para contribuírem no processo de ensino e aprendizagem na área da educação de surdos, elaborando práticas pedagógicas que atendam as especificidades educacionais desses alunos, e apropriando-se de metodologias diferenciadas para contribuíram para este processo.

Diversos autores como Silveira (1998); Fialho (2007); Vygotsky (1989); estudam os jogos lúdicos no processo de ensino aprendizagem de uma forma louvável. Esclarecemos que foi desenvolvida uma discussão direcionando o "processo de ensino aprendizagem através de jogos" como forma de motivação no processo de sistematização educacional.

Nesta perspectiva e objetivando trabalhar Língua Portuguesa (LP) na modalidade escrita como segunda língua (L2) dos alunos surdos, procuramos desenvolver um jogo midiático com uma metodologia prática e eficiente, para que os mesmos tenham um processo educacional mais dinâmico.

O objetivo do estudo é descrever o processo de desenvolvimento do jogo educativo, qual conta com uma abordagem de ensino diferenciada, com ênfase na aprendizagem da LP, espera-se que com a utilização do jogo os alunos aprendam de maneira mais dinâmica e lúdica as características da LP.

Por meio de discussão a cerca de como desenvolver o jogo a ser confeccionado foram feitas ao longo do processo muitas leituras de referências bibliográficas como Quadros (2006); Karnopp (2010); Perlin (1998); Skiliar (1998); pensando na cultura surda e todo o contexto social sobre a educação dos surdos, obtendo-se assim, uma fundamentação teórica para o desenvolvimento das atividades pertinentes à importância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem dos surdos.

Os profissionais do contexto educacional devem investir em planejamentos que atendam as especificidades educacionais dos alunos com surdez/deficiência auditiva, planejando ações e adequando às práticas educacionais para beneficiar as competências desses sujeitos na perspectiva bilíngue, Libras com L1 e LP com L2 para os surdos.

> A criança vai à escola principalmente para aprender a ler e escrever. É coerente que a criança que usa a língua de sinais possa aprender a ler e escrever nessa mesma língua, assim vai aperfeiçoar sua comunicação e a partir do conhecimento consistente de sua primeira língua poderá aprender uma segunda língua, no caso do surdo, o português escrito que lhe é muito necessário, pois é a língua de seu país que vai lhe permitir exercer melhor sua cidadania e participação laboral (STUMPF, 2005, p. 145-146).

Stumpf (2005) ressalva ainda que por meio da L1 que o aluno surdo terá uma base linguística para então aprender sua L2. Sem esse domínio da primeira língua o aluno surdo não terá base significativa para compreender a LP.

Atualmente o bilinguismo tem sido muito discutido na área da surdez devido à inclusão dos alunos surdos nas escolas regulares, é uma proposta de ensino que propõe que as escolas ofereçam acessibilidade aos alunos surdos, oportunizando as duas línguas no processo educacional.

> O bilinguismo é uma proposta de ensino usada por escolas que se propõe a tornar acessível à criança as duas línguas no contexto escolar. Os estudos têm apontado para essa proposta como sendo mais adequada para o ensino de crianças surdas, tendo em vista que considera a língua de sinais como língua natural e parte desse pressuposto para o ensino da língua escrita. (QUADROS, 1997 p.27).

Lacerda (1998) aponta que o objetivo da educação bilíngue é que a criança surda possa ter um desenvolvimento cognitivo-linguístico equivalente ao verificado na criança ouvinte, e que possa desenvolver uma relação harmoniosa também com ouvintes, tendo acesso às duas línguas: a língua de sinais e a língua majoritária do país.

A educação bilíngue para os alunos surdos do Brasil está amparada por lei e decreto a qual é recomendada para a escolarização desses sujeitos com diferenças linguística a dos ouvintes, é considerada uma proposta eficiente para o ensino das duas línguas oficiais do país, para que esses alunos sejam incluídos linguisticamente e socialmente no contexto escolar.

A lei 10.436 de 24 de abril de 2002 em seu artigo 1º reconhece a Libras como meio legal para a comunicação e todos os recursos que estejam associados a ela. Após esse reconhecimento abriu-se caminhos para a educação bilíngue para os surdos e com isso reconhecer a cultura surda.

> Art. 1o É reconhecida como meio legal de comunicação e expressão a Língua Brasileira de Sinais - Libras e outros recursos de expressão a ela associados. Parágrafo único. Entende-se como Língua Brasileira de Sinais - Libras a forma de comunicação e expressão, em que o sistema linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituem um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil (BRASIL, 2002). Grifo do autor.

O decreto 5.626 de 22 de Dezembro de 2005 regulamenta a Lei 10.436/2002 em seu capítulo VI, artigo 22, que trata da garantia do direito à educação das pessoas surdas ou com deficiência auditiva.

> São denominadas escolas ou classes de educação bilíngue aquelas em que a Libras e a modalidade escrita da Língua Portuguesa sejam línguas de instrução utilizadas no desenvolvimento de todo o processo educativo (BRASIL, 2005).

Essa abordagem educacional mediante o bilinguismo propõe capacitar as pessoas com surdez a utilizarem as duas línguas do país. Da mesma forma a proposta bilíngue

ocasiona uma imensa contribuição para o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem da criança surda.

Tendo em vista a educação bilíngue que surgiu a ideia de um jogo midiático, pensando na construção de novas práticas pedagógicas para o ensino LP para os alunos surdos, ou seja, a criação de um objeto virtual que possa enriquecer e facilitar o processo de aquisição da LP na modalidade escrita para alunos surdos.

> Vale mencionar que esse recurso deve ser adotado em sala de aula e que a aprendizagem de conteúdo poderá acontecer de forma mais dinâmica, menos traumática, mais interessante. Acreditamos que o jogo contribui para que o processo ensino-aprendizagem seja produtivo e agradável tanto para o educador quanto para o educando. (Flemming e Collaço de Mello, 2003 p. 85).

Evidenciam com isso que existem diversas possibilidades de abordar ao conteúdo através de jogos e a importância de aprender de forma lúdica, apontam a relação entre jogos didáticos e o processo de ensino e aprendizagem.

Metodologia

A elaboração do jogo originou-se através dos encontros dos bolsistas realizados na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) com Atendimento Educacional Especializado (AEE) na área da surdez numa escola estadual no município de Dourados/MS, juntamente com a professora supervisora do subprojeto, no período de Fevereiro a Novembro ano de 2015.

O jogo foi desenvolvido por meio as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) com um conjunto de recursos tecnológicos, para ser realizado em computadores.

A escolha do TIC deu se pela a importância significativa no espaço educacional, o papel da informática na educação vem destacando se como ferramenta auxiliar no ensino-aprendizagem.

Warschauer (2006) fala sobre a importância da TIC não somente pelo acesso, mas a prática social e significativa que esse meio proporciona ao usuário:

> O que é mais importante a respeito da TIC não é tanto disponibilidade do equipamento de informática ou da rede de internet, mas sim a capacidade pessoal do usuário de fazer uso desse equipamento e dessa rede, envolvendo-se em práticas sociais significativas. (WARSCHAUER, 2006, p. 63-64).

Valente (1998) descreve que a inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares é necessária o conhecimento do professor sobre os potenciais educacionais, desta forma, sendo capaz de alternar atividades que usam computadores.

O teórico Vygotsky (1998) também ressalta a importância desse processo de aprendizagem através do brinquedo, do ato de brincar que permite ao usuário a ter essas aquisições de ação real e moralidade, conforme afirmação abaixo:

ISSN 2318-4051

> (...) o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos a um "eu" fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, 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. (VYGOTSKY, 1998, p.131)

No primeiro momento, foram selecionados os verbos, logo após foram registrados esses verbos no estúdio montado no próprio espaço da SRM e por último editado cada sinal. Conforme a figura (1) abaixo:



Figura 1. Desenvolvimento do Jogo dos Verbos, desenvolvido por bolsistas de Iniciação à Docência - PIBID/EaD/UFGD – subprojeto Letras Libras, Dourados/MS, 2015.

O jogo consistia da seguinte forma: onde aparece o sinal do verbo em Libras e o aluno tem que selecionar o verbo correspondente na LP que melhor se encaixa na oração proposta, e dessa forma, o sistema vai mostrar se a opção escolhida está correta ou errada, após acertar uma pergunta o aluno passará para a próxima pergunta automaticamente.

Após a confecção do jogo, foi realizada uma oficina ministrada pelos bolsistas oferecida na SRM para alunos surdos adolescentes.

Realizadas as explicações sobre as regras do jogo, foi destinado um computador para cada aluno, com o objetivo de aprender os verbos na modalidade escrita da LP. Conforme a figura (2) a seguir:



Figura 2. Layout do Jogo dos Verbos, desenvolvido por bolsistas de Iniciação à Docência - PIBID/EaD/UFGD – subprojeto Letras Libras, Dourados/MS, 2015.

Resultados e discussão

Os alunos surdos demonstraram interesse e curiosidade pelo projeto, vale informar que foram respeitados o tempo e os limites de cada um dos participantes.

Dos alunos surdos que participaram do jogo alguns apresentaram algumas dificuldades em assimilar o item lexical no português, neste caso, os verbos, enquanto outros apresentaram certo domínio da LP escrita.

O jogo mostrou uma interação entre os alunos surdos que começaram a treinar juntos e memorizar os verbos utilizados no jogo. Um fator relevante para construção do jogo, foram as orações em letras maiúsculas referente à transcrição da Libras, com o verbos na forma infinitiva indicando a ação propriamente dita e a estrutura sintática obedecem a ordem Sujeito-Verbo-Objeto com o objetivo de proporcionar ao aluno surdo ampliação do vocabulário e possibilidades de uso dos verbos destacados da LP na modalidade escrita.

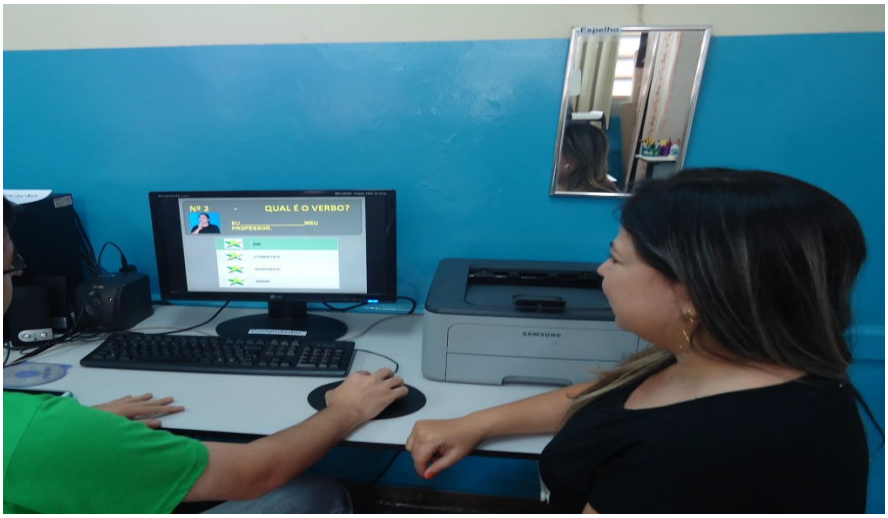

Figura 3. Aplicação do Jogo dos Verbos com participação dos estudantes surdos atendidos na Sala de Recursos Multifuncionais de uma escola estadual no munícipio de Dourados/MS, 2015.

Ao final da aplicação do jogo, os alunos surdos participantes juntamente como os bolsistas fizeram uma análise da experiência e contribuíram com algumas sugestões como, por exemplo, mais imagens que contextualizem o verbo, para facilitar a compreensão; vídeos em Libras com explicações sobre o verbo e seus respectivos exemplos aplicados em situações diversas e sugeriram jogos adaptados para as crianças surdas como instrumento de alfabetização.

Os alunos surdos relataram que gostaram da aula ministrada com jogo digital usando o computador como ferramenta de ensino-aprendizagem, diferente do habitual que estavam acostumados usando somente caderno, lápis e lousa. Com isso, aprenderam de forma mais dinâmica, saindo do cotidiano da SRM.

As sugestões foram analisadas e discutidas pelo grupo de bolsistas para a elaboração de uma nova versão do jogo com verbos. Foi de grande valia essa análise conjunta com os alunos, criamos expectativas para a um novo material didático voltado para o processo de ensino e aprendizagem da LP como segunda língua, pois obtivemos resultados positivos.

A elaboração do jogo digital integrado com o ensino da LP foi uma forma de beneficiar os alunos com os recursos da motivação que os jogos proporcionam, construindo assim, uma aliança entre diversão e aprendizagem.

Por meio de todo o desenvolvimento desde quando iniciamos o planejamento, posteriormente a elaboração e finalizando com a aplicação, pudemos observar que a utilização de jogos midiáticos tem grande influencia e importância no processo de ensino e aprendizagem.

Verificamos que nas aulas que foram utilizados os jogos a interação entre professor e os alunos foi muito maior, e entre os próprios alunos ocorreram mais diálogos, enquanto tentavam ajudar um ao outro, se mostraram envolvidos com o jogo, sendo eles os mais favorecidos com este recurso, e essa relação contribui para a aprendizagem mútua.

As novas tecnologias estão inserindo-se repentinamente no campo da educação, e por intermédio do jogo presenciamos que as tecnologias retratam inúmeras possibilidades para a construção de métodos que contribuem para uma educação bilíngue, sendo que as TICs encontram-se no cotidiano da população em geral.

Com os resultados notamos que o jogo midiático proporciona uma aprendizagem recíproca e recreativa socializando os alunos surdos no ambiente escolar. Destacamos, por fim, que esses pressupostos metodológicos e organizacionais do jogo possibilitam um sistema educacional bilíngue, numa perspectiva que alcance novas práticas pedagógicas a qual valorizem as diferenças linguistas da comunidade surda.

Referências

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de Abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm. Acessado em 29 de abril de 2016.

_____. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acessado em 29 de abril de 2016.

FLEMMING, Diva Marilia; COLLAÇO DE MELLO, Ana Claudia. Criatividade Jogos Didáticos. São José: Saint-Germain, 2003.

LACERDA, Cristina B.F. de. Um pouco da história das diferentes abordagens na educação dos surdos. Cad. CEDES vol.19 n.46 Campinas Sept. 1998.

QUADROS, Ronice. Educação de surdos: Aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artmed, 1997.

STUMPF, Marianne Rossi. Sistema signwriting: por uma escrita funcional para o surdo. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (orgs.). A invenção da surdez: cultura, alteridade, identidade e diferença no campo da educação. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2005. p. 143-159.

VALENTE, J. O computador na sociedade do conhecimento. 1ª ed. Campinas. Editora Nied, 1998.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. 6ª edição. Trad. José Cipolla Neto, Luis S. M. Barreto e Solange C. Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WARSCHAUER, M. Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate. São Paulo: Editora Senac. São Paulo, 2006.