



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O ENSINO DA LIBRAS

Adriana Moreira de Souza Corrêa – UFCG
adriana.korrea@gmail.com

Josefa Martins de Sousa - UFCG
rosa2015martins@gmail.com

Nathalia Layanne de Sousa Brito - UFCG
nathylayannejd@hotmail.com

RESUMO

A disciplina Língua Brasileira de Sinais – Libras, foi implementada no Centro de Formação de Professores - CFP no semestre 2015.1, com a chegada de dois professores. A partir desta data, os discentes do referido centro, intensificaram o contato com esta Língua, tanto nas aulas da disciplina quanto nas atividades de extensão realizadas pelos docentes. Por se tratar de um componente curricular que trata de uma Língua diferenciada, a visual-gestual, os monitores desenvolveram atividades lúdicas, sob a supervisão da professora para trabalhar com uma língua que se organiza de forma diferenciada à Língua Materna. Para favorecer a memorização do vocabulário, iniciamos a confecção de jogos pedagógicos que auxiliaram na ampliação do conhecimento dos sinais tanto pelos professores quanto pelos demais discentes. Este trabalho trata do relato da experiência de revisão de conteúdos mediado por jogos, sendo estes realizados nas turmas de Libras que contam com uma professora ouvinte. Nos baseamos nos conceitos propostos por Vitiello *et. al* (1997), Rau, Romanowski e Martins (2005), Fialho (2008) entre outros e na legislação vigente. Como principais resultados identificamos a ampliação do vocabulário dos discentes (matriculados na disciplina) e dos monitores, bem como a compreensão da elaboração de material pedagógico e a sua aplicação. Consideramos que esta experiência de planejamento, aplicação da atividade e avaliação (docente e monitor) são relevantes para a formação de licenciandos.

Palavras-chave: Jogos. Ensino de Libras. Monitoria.

INTRODUÇÃO

Segundo Vitiello *et. al.* (1997), para que a aprendizagem ocorra, é necessário que o educador utilize estratégias variadas mediando o acesso ao conteúdo. Os autores defendem que a Metodologia Clássica, centrada no professor, na qual este profissional é o único responsável pelo processo ensino-aprendizagem, deve ser substituída por uma metodologia



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG A monitoria e a formação docente e profissional

participativa e emancipatória. Nesta última proposta, os pesquisadores apresentam vantagens que classificamos em três âmbitos: a nível individual (do próprio aluno), a nível social (considerando a interação com a turma) e a nível didático (no que se refere à avaliação do processo de aprendizagem e a utilização de estratégias de avaliação diferenciadas).

No nível individual, citamos o fato de que o aluno passa a ser o centro do referido processo, tendo a possibilidade de expressar a sua opinião e a criatividade, favorecendo assim o desenvolvimento da autonomia no pensamento (FIALHO, 2008). As vantagens de cunho social são observadas no desenvolvimento de uma relação mais próxima com os colegas, ampliação das ideias para encontrar soluções (oriunda da discussão entre os estudantes), desenvolvendo neles, a habilidade de trabalhar em equipe (VITIELLO *et. al*, 1997). A nível didático, ou seja, da “reflexão sistemática e busca para os problemas da prática pedagógica” (CANDAU, 2012, p.13), a atividade corrobora com a habilidade do professor identificar os pontos que precisam ser trabalhados novamente, bem como as barreiras e os preconceitos existentes entre os integrantes do grupo.

Desta forma, identificamos o jogo como elemento facilitador de uma proposta que visa à educação integral do licenciando que, ao vivenciar, e em seguida, analisar a sua participação no jogo, possibilita a compreensão dos elementos envolvidos nesta atividade didática. Fialho (2008, p. 656) afirma que “O adulto que vivencia atividades lúdicas convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar, potencializando a transposição dessa experiência para o campo da educação através do jogo”. Para a autora, quanto mais o docente vivenciar a ludicidade, maior será a probabilidade de trabalhar com a criança de forma prazerosa.

Para o monitor, a compreensão do processo de seleção do jogo, organização das regras (manutenção ou alteração das formas de jogar), a produção deste recurso didático, a aplicação do jogo, a observação da interação entre os participantes, a percepção das dificuldades identificadas nos alunos no ato de jogar e, por fim, a avaliação do processo desenvolve a autonomia do monitor aprimorando habilidades necessárias para a prática docente.

Antes de discorrermos sobre a importância do jogo na educação considerando o aprendizado dos alunos e a formação do monitor, faz-se necessário diferenciá-lo da brincadeira. De acordo com Miranda (2001, p. 30) “O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo...”. Assim, observamos que o jogo, além de viabilizar o acesso ao conteúdo, trabalha este conhecimento mediado pela regra que favorece a interação no momento de jogar e se impõe como um desafio a ser superado com a organização de estratégias e com a criatividade.

Sobre os benefícios da utilização do jogo para a formação humana, Vitiello *et.al.* (2012, p. 21) assevera que:

O jogo permite, pois ao homem reencontrar a liberdade não só através de respostas, mas também na própria procura de formas novas para os desafios da vida, liberando sua espontaneidade criativa. O jogo nos devolve, com sua intensidade, uma fascinante energia que nos possibilita ir e vir, trocar e transformar, promovendo a descoberta, o encontro do homem consigo mesmo, com os outros e com o Universo.

À medida que os licenciandos e os monitores vivenciam esta experiência, que tem reflexos na sua vida pessoal, na socialização e na vida profissional, podemos discutir sobre as vantagens dos jogos como recursos educacionais e, desta forma, propiciar métodos de formação docente que associem o conhecimento da disciplina às práticas em sala de aula. Rau, Romanowski e Martins (2005, p. 656) dizem que:

O educador ao conhecer as razões da utilização de diferentes metodologias refletidas junto à formação acadêmica, busca o conhecimento do que faz, porque o faz, domínio dos instrumentos pedagógicos para adaptá-los melhor às exigências das novas situações educativas.

Desta maneira, a reflexão sobre a produção e sobre a aplicação dos jogos na educação se constituem em uma estratégia diferenciada de acesso ao conhecimento que, conforme FIALHO (2008) deve ser utilizada como forma de retomada de conteúdos, além disso, não deve ser o único recurso para o ensino. A autora afirma ainda que a utilização das atividades lúdicas, pelo professor, colabora “com a elaboração de conceitos; reforçar conteúdos; promover a sociabilidade entre os alunos; trabalhar a criatividade, o espírito de competição e a cooperação” (FIALHO, 2008, p. 01).



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

Diante disso, o trabalho surgiu da necessidade de buscarmos estratégias alternativas para a revisão dos conteúdos práticos ministrados na disciplina de Libras. E por esta razão, buscamos compreender a contribuição dos jogos pedagógicos para a formação de monitores e alunos que interagem nesta disciplina.

Gesser (2012, p. 137) assegura que: “em todo processo de aprendizagem, há fatores de ordem afetiva como ansiedade, nível de exposição pessoal, atitudes em relação à língua-alvo, motivação para a aprendizagem, entre outros.” Para ela, a dificuldade de aprendizado da Libras apresenta ainda outro complicador que é a diferença na modalidade da língua materna do aprendiz, que é oral-auditiva daquele sistema linguístico que é aprendido, processado na modalidade visual-gestual. Assim, consideramos que os jogos pedagógicos, pela característica lúdica, podem quebrar as barreiras na interação e proporcionar aprendizados compartilhados e significativos.

Para isso, buscamos conhecer, na literatura, a importância dos jogos e da educação, como também, recorreremos aos estudos de Candau (2012), de Gesser (2012) e Luckesi (1998) para selecionar os recursos a serem utilizados nesta intervenção pedagógica. Da primeira autora, nos subsidiamos nos pressupostos da reflexão da prática docente para a implementação de atividades e a avaliação do processo, considerando que o trabalho docente é uma atividade reflexiva, indispensável para o planejamento da atividade seguinte. Da segunda buscamos as dificuldades para ensino da Libras para ouvintes que, segundo a pesquisadora, são: a aprendizagem centrada no aluno, a cooperação e interação. Do terceiro estudioso, nos apropriamos da compreensão que as atividades em classe não devem ser para atribuir notas, mas que estas devem visar à reflexão e identificar os pontos que o saber precisa ser reelaborado.

O trabalho divide-se em duas partes: na primeira, realizamos uma apresentação da relevância dos jogos na educação e na segunda, trabalhamos a inserção da disciplina de Libras e da monitoria da disciplina no CFP discutindo as vivências de utilização de jogos como recurso educacional propostos na disciplina. Pautaremos a metodologia de seleção e análise de dados na pesquisa bibliográfica associada ao relato da experiência de intervenção.



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

1. TRABALHANDO A MONITORIA NA DISCIPLINA DE LIBRAS NO CFP/UFCG

A disciplina Língua Brasileira de Sinais – Libras foi implementada no Centro de Formação de Professores – CFP, no semestre 2015.1, com a contratação de dois professores, sendo um deles surdo e outro ouvinte.

Com a abertura da oferta da disciplina de Libras, os discentes do referido Centro, intensificaram o contato com esta Língua e tiveram, na figura do monitor, um modelo de aquisição de Língua de Sinais. Além disso, puderam ter acesso a estratégias de aprendizado e de divulgação da Língua de Sinais nas escolas, englobando atividades práticas (de ensino da Libras) e de conteúdos teóricos que tratam da singularidade da pessoa surda, da Língua de Sinais, da Cultura Surda e da educação bilíngue para surdos.

Além do eixo do ensino, a Libras foi trabalhada nas atividades dos cursos de extensão, voltados para capacitar docentes, discentes, público externo, funcionários do CFP e do campus da UFCG em Sousa (público encontrado no relatório final dos cursos Dialogando em Sinais e no CFP no mundo da Libras, realizados em 2015). Estes cursos foram frequentados por alunos que, no semestre 2016.2, cursaram a disciplina de Libras no curso de Pedagogia, antecipando aprendizagens e ampliando o conhecimento na área.

A monitoria da professora ouvinte de Libras se fez presente ainda em quatro eventos realizados no campus, sendo um em 2015 e dois em 2016. O primeiro, realizado em 2015, foi o I Workshop de Libras, realizado sob a coordenação Geral da docente da disciplina de Libras e contando com a participação efetiva da monitora na comissão de organização.

O evento seguinte foi o II Encontro de Monitoria – CFP/UFCG, em 2016, no qual a docente e a sua monitora apresentaram uma oficina intitulada Surdez ou Deficiência Auditiva? Comunicação e aprendizagem. O terceiro momento da participação da parceria entre a docente e monitores correspondeu à apresentação de um minicurso na semana de Letras, no mesmo ano, chamada: Contação de histórias e acessibilidade na escola regular. Vemos assim, a relevância da monitoria para a divulgação da Libras nos eventos acadêmicos realizados pelo CFP, sendo que nestas propostas, o lúdico e jogo sempre estiveram presentes como estratégias didáticas.



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG A monitoria e a formação docente e profissional

As atividades de monitoria correspondem à 12h semanais, conforme rege o contrato de monitoria assinado conforme Edital da PRE nº 27/2016. As tarefas realizadas, nesta carga horária, foram divididas, pela docente, em cinco momentos: estudo de textos teóricos abordados na disciplina, compreensão e produção de textos em Libras, acompanhamento das aulas, produção de atividades de intervenção em sala (sendo estas, orientadas, acompanhadas e avaliadas pelo professor) e atendimento aos alunos.

Neste trabalho, enfatizaremos as atividades de intervenção em classe realizadas através de jogos pedagógicos que foram planejados, construídos, aplicados e tiveram a execução avaliada, no grupo de monitores, no horário destinado às atividades de monitoria.

No semestre 2016.2, as monitoras da disciplina de Libras que foram orientadas pela professora ouvinte revezaram-se para realizar o atendimento das quatro turmas nas quais a docente ministrava aulas. Dentre estas turmas, a docente selecionou uma para que a revisão dos conteúdos práticos da disciplina fosse mediada pelos jogos. A professora, apesar de deixar a critério das monitoras a seleção do jogo para a apresentação do conteúdo, supervisionava todas as etapas da realização da tarefa, realizando sugestões, quando necessário. O objetivo desta estratégia era desenvolver a autonomia das monitoras na seleção dos recursos didáticos e no planejamento de uma intervenção pedagógica, como também orientá-las quanto às etapas de preparação de uma aula, considerando o planejamento, a execução e a avaliação da execução. Apesar de todas as monitoras participarem da discussão dos recursos didáticos para a atividade de revisão, a produção e a aplicação foram realizadas somente por uma monitora.

Estas atividades foram realizadas na semana seguinte ao trabalho deste conteúdo pela professora. Desta forma, favorecia os discentes que tinham participado da aula e que já conheciam os sinais, bem como aqueles que, por algum motivo, precisaram faltar ou se ausentar durante as explicações.

Os materiais utilizados foram realizados com recursos de baixo custo, tendo em vista que, em sua maioria estavam disponíveis para *download* gratuito em sites alimentados por docentes de Libras e disponíveis na *internet*. Os jogos selecionados foram impressos pela monitora, organizados (colados, montados, pintados) e entregues aos participantes. Nos *sites* os quais foram retiradas, estes jogos são indicados para crianças, mas, a partir da experiência,



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

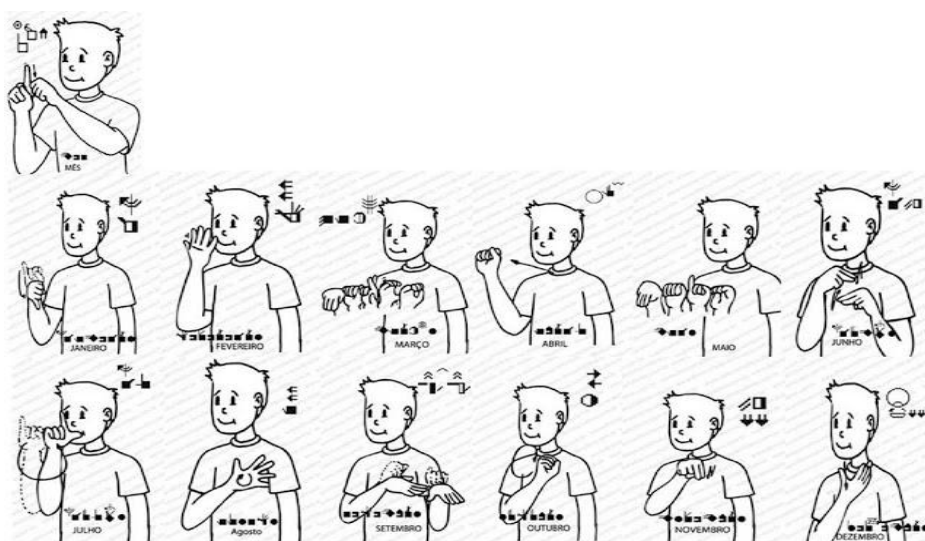
A monitoria e a formação docente e profissional

e dos estudos de Fialho (2008) observamos que podem ser utilizados para todas as idades.

Dentre as atividades realizadas destacamos dois jogos da memória em Libras: um que se refere aos meses do ano e o segundo que trabalha os dias da semana.

O primeiro jogo foi produzido com vinte e quatro peças, confeccionadas em madeira e papel, contendo a representação dos meses do ano através de uma imagem do sinal em Libras, a palavra escrita em Língua Portuguesa e em Escrita de Sinais (uma forma de registro da Língua de Sinais), com as imagens dispostas na figura a seguir.

Figura 1 – Meses do ano com o desenho da produção do sinal em Libras, em Língua Portuguesa e em Escrita de Sinais¹⁷



O Jogo 2 é composto por quatorze peças, confeccionadas com o mesmo material do jogo anterior, sendo que, neste haviam sete pares contendo os dias da semana com a imagem representando cada da semana em uma peça e a palavra escrita em Língua Portuguesa.

Devido ao grande número de alunos, utilizamos os dois jogos no mesmo momento

¹⁷ Fonte: Blog Associação Jesus de Nazaré

Disponível em: <<http://cinec-vc.blogspot.com/2010/08/meses-do-ano.html>>. Acesso em: 26 de maio de 2017.



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

para que cada um ficasse com uma peça. Assim, logo que entregamos cada peça a um aluno, pedimos que estes buscassem o colega que tinha a peça igual e que estes formassem o par. Após a formação das duplas, os alunos realizavam o sinal para que os outros colegas identificassem. Pedimos que as duplas apresentassem todos os meses e, na sequência, os dias da semana, realizando o sinal em Libras que era repetido pelos demais.

No decorrer da atividade, observamos que os alunos socializavam estratégias de diferenciação dos sinais, estimulando a percepção visual e chamando a atenção dos colegas para as pequenas variações que modificam o sinal, em especial no que se trata dos dias da semana, dos meses de maio e março, que por serem representados pelas exposições das letras do alfabeto e iniciarem com a mesma letra, a letra “m”, foram confundidos por alguns discentes. Outros sinais que levaram à intervenção dos colegas foram os dias da semana segunda, terça e quarta, que veremos na imagem a seguir:

Figura 2 – Dias da semana em Libras¹⁸.



Como podemos observar, os dias da semana citados apresentam variações mínimas

¹⁸ Fonte: Blog Sala de Aula
<http://ildetefips2.blogspot.com.br/2016/05/atividades-dos-dias-da-semana-com.html>



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

que foram percebidas, rapidamente, por alguns alunos, no entanto, outros, precisaram da intervenção do colega para perceber o erro. Nesta atividade, o erro era tratado como uma oportunidade de rever o seu próprio conhecimento e ampliá-lo com a ajuda do colega (conforme ensina Luckesi, 1998).

Ao término, era realizada uma discussão sobre a experiência e sua aplicabilidade nas classes inclusivas com surdos, tendo como objetivo o aprendizado da Libras e da Língua Portuguesa no espaço educacional.

Após a aplicação do jogo, a ação foi discutida nos encontros semanais entre as monitoras nos quais foram apontados os pontos negativos e positivos quanto à escolha do jogo, sua aplicação e a relação da turma com a atividade.

Estas práticas foram relevantes para a busca de estratégias alternativas de ensino para os licenciandos considerando as particularidades de aprendizado de cada discente. Como benefício da atividade para os estudantes destacamos: o envolvimento dos alunos, o aprendizado, a socialização e solidariedade entre os discentes observada nos momentos em que um dos colegas tinha dúvida no sinal e era auxiliado/ensinado por outro estudante. Já para os monitores, além do aprendizado do conteúdo, a ministração de uma atividade de revisão que foi orientada e discutida em conjunto, ampliou as capacidades comunicativas e profissionais, contribuindo para a formação do licenciando.

CONSIDERAÇÕES

Concluimos que a utilização de jogos como recursos pedagógicos para o ensino da Libras são relevantes para os monitores e para os alunos, no que se refere a aquisição e ampliação de vocabulário em Libras.

Para as monitoras, a experiência estimula a autonomia à medida que a proposição de atividades ensino-aprendizagem no nível superior se configura em experiências reais de mediação do aprendizado, diferindo-se assim dos seminários propostos nas disciplinas. Pois, ao passo que são realizados para um público que não compartilha, diariamente, das experiências educacionais na mesma classe, desenvolvem habilidades necessárias á prática



I Encontro Estadual de Monitoria do Alto Sertão Paraibano e o III Encontro de Monitoria do CFP/UFCG

A monitoria e a formação docente e profissional

docente. Estas atividades possibilitam também a discussão da eficácia de estratégias diferenciadas de ensino para licenciandos e a possibilidade de reutilização destas propostas em classes com surdos.

Consideramos a experiência valiosa tendo em vista que contribuiu para a formação enquanto licenciandos, tratando de todas as etapas da aula, desde a elaboração, à execução e a avaliação. Como desdobramentos, buscaremos conhecer outras estratégias de ensino que contribuam para a formação dos discentes e dos monitores, discutindo, não só na Libras, como também, em aspectos relacionais.

REFERÊNCIAS

CANDAU, V. M. **A didática em questão**. Petrópolis: Vozes, 2012.

FIALHO, N. N. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. In. EDUCERE. 8. Curitiba, 2008, Anais do V EDUCERE – III Congresso Nacional da Área de Educação, Curitiba. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/index1.html>>. Acesso em: 27 de maio de 2017.

GESSER, A. **O ouvinte e a surdez: sobre ensinar e aprender Libras**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 7ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1998.

MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender**. Campinas, SP: Papiros, 2001.

RAU, M. C. T. D.; ROMANOWSKI, J. P.; MARTINS, P. L. O. **O lúdico na formação de professores do Ensino Fundamental e Educação Infantil**. In. EDUCERE. 5. Curitiba, 2005, Anais do V EDUCERE – III Congresso Nacional da Área de Educação, Curitiba. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TCCI054.pdf>>. Acesso em 24 de maio de 2017.

VITIELLO, N. et. al. **Manual de dinâmicas de grupo**. São Paulo: Iglu, 1997.