

O LÚDICO COMO IMPORTANTE FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZADO DE CRIANÇAS SURDAS

PLAYING AS A IMPORTANT TOOL FOR THE TEACHING AND LEARNING OF DEAF CHILDREN

Ilma Rodrigues de Souza Fausto 1
Edivânia Floro Nicácio Almeida 2
Sibeli Pachevitch 3

Resumo: Para auxiliar os alunos a enfrentarem suas dificuldades de ensino/aprendizado para que se desenvolvam plenamente, assim sempre buscamos formas de estimulá-los a aprenderem, sendo que uma forma eficaz seria através do lúdico, dos jogos e brincadeiras, os quais ajudam o indivíduo a gostarem mais do ambiente escolar levando-o a desenvolver seu cognitivo, afetivo, sua linguagem, sua parte motora, sendo que a ênfase seria no aprendizado de crianças surdas que é o foco do trabalho. O desafio maior seria ver as brincadeiras com mais seriedade, sendo uma ferramenta com a qual podemos conhecer nosso aluno e assim direcioná-lo para que sanem suas dificuldades, nesta perspectiva o educador teria que se entrosar mais nas brincadeiras, orientar o aluno, explicando os objetivos da atividade para que o mesmo não apenas pratique a parte motora ligada a brincadeira, mas que possa aproveitá-la em tudo o que a mesma vir a oferecer.

Palavras-chave: Lúdico. Desenvolvimento Infantil. Ensino e Aprendizagem de Crianças Surdas.

Abstract: As educators we are always willing to help our students to face their teaching/learning difficulties so To help students face their teaching/learning difficulties so that they can fully develop, we always look for ways to encourage them to learn, and an effective way would be through play, games and games, which help the individual to to like the school environment more, leading them to develop their cognitive, affective, language, motor part, and the emphasis would be on the learning of deaf children, which is the focus of the work. The biggest challenge would be to see the games more seriously, being a tool with which we can get to know our students and thus direct them to solve their difficulties. In this perspective, the educator would have to engage more in the games, guide the student, explaining the objectives of the activity so that he not only practices the motor part linked to the game, but that he can take advantage of it in everything that it may offer.

Keywords: Playful. Child Development. Teaching and Learning for Deaf Children.

Analista de Sistemas pelo Instituto Federal de Rondônia (IFRO). 1
Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Ciências,
Tecnologias e Inclusão (PGCTIn).
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3193486844184524>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3850-5066>.
E-mail: Ilma.rodrigues@ifro.edu.br

Pedagoga pela Universidade Federal da Paraíba. Pós-graduada em 2
Ensino de Língua Portuguesa pelo IFPB.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9073398502277075>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2971-4360>.
E-mail: vaniauepb@gmail.com

Especialista em Neuropsicopedagogia e Educação Especial Inclusiva 3
pela Faculdade São Fidelis. Pedagoga e Geógrafa.
Atua na Secretaria de Estado de Educação do Paraná.
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8975980185184256>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9444-0642>.
E-mail: sibeli.pachevitch@escola.pr.gov.br

Introdução

As brincadeiras e jogos vêm a contribuir também para a solução de problemas, pois ajudam a desenvolver o raciocínio, assim as crianças podem levar o aprendizado com as brincadeiras para suas vidas reais viabilizando-as a desenvolverem melhor seu potencial.

A importância de se realizar este trabalho é de reforçar a ideia de que o brincar é uma atividade importante no ensino-aprendizagem e por isso deve ser levada mais a sério em sala de aula, sendo que deve ser mediada por um indivíduo que se envolva na brincadeira, e saiba utilizá-la para conhecer seu aluno e auxiliá-lo em suas dificuldades.

Este trabalho desenvolve-se através da linha de pensamento de Vigotski (2000), o qual vê o desenvolvimento humano atrelado a cultura, onde há a necessidade de trocas interpessoais para que ocorra os processos cognoscitivos, ou seja, o desenvolvimento não é linear, mas sim evolutivo, sendo que o que fará um indivíduo desenvolver sua imaginação será o ambiente que o rodeia, mais especificamente os obstáculos que o ambiente oferecerá. Para o autor, as ações lúdicas são importantes para os estudos em psicologia do desenvolvimento. Ao brincar, as crianças envolvem-se em processos criativos, aguçam a imaginação, assim a condição social da criança a motiva a participar e entender o mundo da cultura, sendo que ao brincar a criança se apropria das regras, dos valores sociais.

Também se buscou no Referencial Curricular Nacional para a educação infantil as bases para ser efetuado este trabalho, sendo que o mesmo se estrutura na linha de pensamento do autor mencionado no parágrafo anterior e de autores que compartilham da mesma visão.

O principal objetivo do presente estudo é analisar e entender melhor a importância do lúdico para o desenvolvimento de crianças surdas. Os objetivos específicos são introduzir cada vez mais em sala de aula jogos e brincadeiras os quais proporcionarão melhor desenvolvimento e aprendizado da criança, bem como entender melhor o papel do educador frente ao ensino/aprendizado através do lúdico.

Lúdico x aprendizagem: é brincando que se aprende!

A palavra lúdico nos remete aos jogos e brincadeiras. É uma atividade prazerosa, que causa divertimento, por isso é tão importante para o aprendizado, pois remete a ideia de que podemos aprender de vários modos e que ainda que o aprendizado pode ser divertido.

Partindo da ideia de que o lúdico (os jogos, brinquedos e brincadeiras), ajuda na compreensão e conhecimento do próprio corpo e de seus sentimentos, instigando a criança a encontrar soluções para problemas, as ajudam na aquisição de estruturas cognitivas, as quais facilitam o aprendizado em geral, dando ênfase ao da linguagem, além de ser um direito da criança, fez-se necessário realizar este trabalho sobre como a criança desenvolve-se melhor em contato com a ludicidade.

O lúdico é necessário para o desenvolvimento dos indivíduos de acordo com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – (LDB) 9394/96 art. 3º § no qual estabelece que um dos Princípios e Fins da Educação Nacional é a “(...) liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento a arte e o saber”. Essa liberdade está vinculada com as diversas maneiras de aprender/ensinar a qual também ocorre através do lúdico.

A finalidade do lúdico na infância é essencialmente pedagógica. O ato de brincar estimula o uso da memória, relacionando-se ao aparecimento dos processos da linguagem, sendo que, através da linguagem é constituído todo pensamento e reflexão humana, logo, toda a aprendizagem, também é através da mesma que se dá a interação e a constituição dos significados, sendo que o seu desenvolvimento dependente das interações a que a criança está exposta, principalmente nos primeiros anos de vida.

Segundo Brasil (1998, p.27):

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica.

A linguagem é lugar central na internalização de conteúdos, e os jogos e brincadeiras estão inseridos neste meio simbólico, assim eles cumprem uma função primordial na educação infantil pela sua ludicidade.

Para Santos (2000, p. 158) “(...) através do jogo a criança desenvolverá a capacidade de perceber suas atitudes de cooperação, (...) oportunidade de descobrir seus próprios recursos e testar a suas próprias habilidades (...)”. Na brincadeira a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos por isso, as brincadeiras devem estar de acordo com o desenvolvimento em que a criança se encontra.

Vigotski (2000) entende o brincar como uma atividade de grande importância na pré-escola, pois através do brincar o sujeito amplia sua imaginação, suas competências linguística, os processos do funcionamento abstrato. Ou seja, por meio das brincadeiras, a criança consegue apreender regras, limites, noção espacial, raciocínio lógico, regras de socialização, ela ainda consegue interagir com outras crianças, constrói cenários, assume diversos personagens através da interação, da palavra e do corpo, sendo a interação social um requisito importante no ensino/aprendizagem.

O lúdico ajuda na transposição do pensamento concreto ao abstrato, flexibilizar o processo de significação, assim uma simples caixa de leite pode virar um carro, pois a criança vê o objeto, mas consegue percebê-lo de outro modo, significando-o diferente, assim o lúdico pode ser compreendido como a leitura a interpretação que a criança faz do mundo.

Toda expressão, os gestos, as falas da criança na brincadeira indicarão a leitura da realidade que as cerca e a relação entre a criança e o outro que se dá através da interação será fundamental na construção cognitiva do sujeito. Assim através da interação as crianças usam de recursos linguísticos, expressivos, negociam seus papéis, atribuem significações a brincadeira.

O Projeto Político Pedagógico das escolas de educação infantil deve contemplar o desenvolvimento completo da criança, a escola precisa ser um espaço atraente, cheio de descobertas e não um espaço rotineiro, deve fazer com que a criança tenha experiências diversificadas, que seja estimulada, abrindo assim espaços para o lúdico, para brincadeiras e jogos, através dos quais os sentidos são estimulados o que possibilita aos professores desenvolver a parte motora, psíquica, emocional, e social. A escola deve ser um espaço alegre, atrativo para que as crianças não sofram um grande impacto frente ao novo, ao diferente e assim sintam-se confortáveis, seguras a aprender.

A aprendizagem só se concretiza através de situações que levem à criança a realização de seus anseios respeitando os seus limites. A criança bem estimulada durante a infância terá melhores chances de desenvolver a sua Inteligência e lidar com as mais diversas situações durante a vida.

Surdez e o lúdico

No cenário da educação de surdos no Brasil grande maioria ainda é excluída das salas de aula, e outra parte enfrenta o problema do fracasso escolar, pois há a falta de conhecimento por parte da comunidade escolar acerca desses sujeitos, pensando ser a única diferença dos surdos o fato deste não ouvirem, quando na verdade possuem cultura e língua diferentes (Libras). Em 1996, a LDB (Lei de diretrizes e bases) determinou que fossem incluídas crianças com necessidades especiais (cegos e surdos) nas salas de aula ditas normais, mas estes têm dificuldade em aprender, pois os professores muitas vezes não sabem como ensiná-los e acabam ignorando-os dentro da escola, assim é de suma importância buscar alternativas para a inclusão plena dos surdos nas salas de aula, mostrando o lúdico ter relevância no contexto educacional devido apresentarem-se como desafio a ser solucionado pelos alunos, o qual exige esforço para encontrar respostas. Esse esforço seja individual ou em grupo, leva ao sucesso do aprendizado.

O desenvolvimento infantil está diretamente ligado ao brincar, sendo a criança surda ou não, é uma atividade fundamental para a construção da identidade, autoestima, autonomia. Ao brincar, a criança surda mostra como interpreta e entende a sociedade, a cultura a qual está inserida, que em grande parte é pautada pela oralidade. Partindo da ideia de que toda criança brinca independente de suas limitações, os jogos e brincadeiras podem ser uma importante

ferramenta de inclusão.

Segundo Almeida e Tavares (2009, p. 164-165)

O brincar desenvolve a imaginação, estimula a atividade motora, faz criar cumplicidade entre aqueles que jogam e dançam juntos favorecendo a socialização, independente de seus graus de habilidades/capacidades e das necessidades educacionais especiais. O brincar é indispensável para o desenvolvimento do potencial de todas as crianças. É brincando que a criança experimenta situações e emoções da sua realidade.

O ato de brincar implica em se comunicar por meio de gestos, sons, representarem papéis, manipular brinquedos, faz com que a criança desenvolva sua imaginação, sua criatividade, sendo que se ela tiver atrasos na linguagem devido ao fato de aprender sua língua materna (Libras) tardiamente, seu desenvolvimento também contará com atrasos, portanto o brincar pode ser entendido como um recurso que permite o acesso ao funcionamento de linguagem da criança, permitindo que a mesma se aproprie de novos discursos, novos conhecimentos. É importante para os surdos que as pessoas consigam comunicar-se com eles através da Libras, para que haja a inclusão social, a criança surda precisa ser compreendida pelas suas características e o relacionamento interpessoal familiar e escolar fazem a diferença no modo como essa criança irá se identificar enquanto parte das relações sociais.

A união do corpo com a língua de sinais aumenta o processo criativo, as possibilidades expressivas, então na brincadeira da criança surda, o corpo e a língua de sinais articulam-se, e é através dos movimentos que se dá as significações. O corpo é visto em primeiro plano, podemos então compreender no corpo as possíveis interpretações, as relações de gestos, movimentos como elementos significativos, o corpo como um signo que configura os processos de significação. Bakhtin (2003) diz do corpo como um signo que carrega ideologias, subjetividades, valores contraditórios, sendo o corpo multifacetado, polissêmico, mutável.

Vygotsky (1998), afirma que através do brinquedo a criança surda aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. “No brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. No brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”. Assim a autoestima se desenvolve, ajudando-as encarar a vida em sociedade. Segundo Brasil (1998, p. 27):

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos.

Os jogos e brincadeiras que envolvem a consciência de regras ensinam a criança a controlar aos seus impulsos imediatos, a cumprir determinadas regras, e também ensinam a criança a ganhar e perder, o que é muito importante para seu pleno desenvolvimento emocional. Segundo Santos (2002, p. 90) “brincar é colocar em prática a criatividade, manejar aquele material que tem já na brinquedoteca, ou um modo de agir brincando e trabalhando”.

Com isso o brincar proporciona o desenvolvimento da inteligência prática e abstrata que auxiliarão na internalização da linguagem. A criança surda, apesar de suas especificidades, é capaz de refletir suas percepções e compreensões do mundo ouvinte. De acordo com Silva, (2006, p. 136):

A concepção de que o surdo (por não falar e ouvir) não tem como, efetivamente, participar da sociedade e está, portanto, alheio a ela (fora), bem como a noção de que para estar incluído (dentro) tem-se que, necessariamente, agir como ouvinte (...) está, aqui, criticamente contestada.

Introduzir o lúdico no ensino/aprendizagem de crianças surdas leva ao desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, diminui as barreiras e o atraso no desenvolvimento da formação de sua personalidade psíquica, social, cultural, linguística e cognitiva.

Educador o mediador do lúdico

Muito se tem falado da importância da utilização do lúdico para o ensino/aprendizado infantil, mas, muitas vezes, a prática é sem sucesso, pois em muitos casos a criança apenas desenvolve a atividade motora, sem ter consciência das regras da organização inerente a brincadeira, assim faz-se necessário compreendermos o papel do educador na hora de ensinar através do lúdico, pois se o mesmo não orientar corretamente seus alunos, não deixar claro as regras da atividade não obterá um bom resultado, sendo seu papel de mediador na brincadeira.

O ensino/aprendizado não resultará apenas do manusear, do experimentar da brincadeira/brinquedo, mas da manipulação consciente do brinquedo, do brincar seguindo as regras, com as quais conquistará um objetivo, não esquecendo o educador, que a atividade lúdica sempre deve ser uma atividade prazerosa, que gere sentido, que conquiste o aluno. É o educador o responsável por criar o ambiente para a brincadeira, proporcionar os materiais, necessários, explicar as regras, propor desafios, coordenar a ação, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. Brasil (1998, p.30) afirma:

o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.

Para que o uso do lúdico auxilie no desenvolvimento integral da criança, é preciso planejar as situações, os impasses, levar em conta o nível de desenvolvimento de cada aluno. Ou seja, os objetivos devem ser predeterminados.

O professor deve ter consciência de que através da atividade lúdica ele irá conhecer melhor a criança, sobre suas emoções, sua sociabilidade e conhecimentos anteriores. Através do jogo, a criança se expressa, sendo que o adulto consegue conhecer melhor como se dá o desenvolvimento infantil. Conforme Brasil (1998, p.27):

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc.

A participação ativa do educador na utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula é de suma importância, sendo que ele será o mediador, o referencial da criança na brincadeira, aumentando o interesse, contribuindo para o esclarecimento de dúvidas sobre as regras.

Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL, 1998, p.30)

O educador como mediador do ensino/aprendizagem através do lúdico, deve utilizar-se de metodologias diversificadas, mesclando os conteúdos programáticos com as brincadeiras,

facilitando o educando tornar-se atuante na sociedade, reflexivo, participativo, autônomo, crítico, criativo, dinâmico, capaz de enfrentar os desafios, superar obstáculos.

Considerações Finais

Muitos pensam na escola como um local onde as crianças vão apenas para aprender a ler e escrever, não conseguem pensá-la como um local de descobertas, onde vamos para ampliar nossos horizontes e aprender a compreender o próximo.

O trabalho com crianças surdas por meio do lúdico se torna um instrumento facilitador do processo ensino-aprendizagem, através das brincadeiras conseguimos conhecer a nossa clientela, estimulá-la fazendo-a ter vontade de aprender, de cooperar, de organizar-se e ter autoconfiança.

O ato brincar estimula o uso da memória, da criatividade, eleva a criança a um novo nível de processos psíquicos. Ensinar ludicamente deve ser um ato planejado, com sentido e objetivos claros, que propicie prazer de estar na escola, levando o indivíduo a um nível mais elevado de estágio cognitivo e de independência.

O ato de ensinar deve ser um caminho as novas descobertas não um simples repasse de conteúdos, transmissão de informações desprovida de significado para o educando, ao ensinar devemos pensar no educando em sua totalidade a qual envolve um corpo, que tem suas preferências, vivem em um meio diferente do nosso, e já traz uma bagagem, então o ato de brincar vem a ser um meio de conhecer esse indivíduo, e aos poucos dando meios para o mesmo se apropriar da bagagem do educador, pois são as trocas de vivências, de conhecimento que tornam possível o desenvolvimento e a evolução do ser humano.

Importante quesito como vimos é a forma como esse educador incorpora o lúdico em sua aula, pois o mesmo deve saber orientar a brincadeira para que faz sentido, deve fazer seu papel de mediador, pois de nada adianta alçarmos voo sem uma direção, o educador deve ser a bússola de seus educandos indicando o caminho para os mesmos vencerem cada desafio proposto e assim cumprirem a meta desejada.

A educação ainda apresenta muitos desafios, os quais, dia após dia vão sendo vencidos, porém, a cada passo que damos, novos desafios são encontrados, concluímos que o ensino/aprendizagem não possui uma receita pronta, até mesmo porque nenhuma sala de aula é homogênea, e ninguém aprende igual, porém temos formas de tornar esse processo mais prazeroso e de qualidade, tornando o ambiente de ensino atrativo e eficaz.

Referências

ALMEIDA, Clarita Claupero; TAVARES, Helenice, Maria. **O brincar da criança com deficiência**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 1, n. 2, p. 159-168, 2009. Disponível em: catolicaonline.com.br/revistadacatolica 168. Acesso em: 28 out. 2020.

BAKTHIN. Bakhtin, M. (2003). **Estética da criação verbal** (4ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 5 ed. Brasília, Biblioteca Digital da Câmara dos Deputados, 2010. disponível em: <http://bd.camara.gov.br/LDB>. Acesso em 5 de jun de 2021.

BRASIL. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

SANTOS, Santa. M. P dos. **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores em creches**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VIGOTSKI, L. S. **O desenvolvimento psicológico na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Recebido em 15 de setembro de 2021.

Aceito em 08 de novembro de 2021.