



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
FACULDADE DE LETRAS – FLET
CURSO DE LICENCIATURA DE LETRAS-LIBRAS

ANA LÍDIA RHODIS SOARES

**LUDICIDADE NO ENSINO DE ALUNOS SURDOS:
PRÁTICA DE PROFESSORES DE UMA ESCOLA BILÍNGUE**

MANAUS
2022

ANA LÍDIA RHODIS SOARES

**LUDICIDADE NO ENSINO DE ALUNOS SURDOS:
PRÁTICA DE PROFESSORES DE UMA ESCOLA BILÍNGUE**

Trabalho de Conclusão de Curso de **LETRAS LIBRAS** da **UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS**, realizado como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciada em Letras-Libras, sob a orientação da Prof^a Ma Elizandra de Lima Silva Bastos.

MANAUS
2022

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S676l Soares, Ana Lída Rhodis
Ludicidade no ensino de alunos surdos: prática de professores de uma escola bilíngue / Ana Lída Rhodis Soares . 2022
51 f.: il. color; 31 cm.

Orientadora: Elizandra de Lima Silva Bastos
TCC de Graduação (Licenciatura Plena em Letras - Língua Brasileira de Sinais/LIBRAS) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Ludicidade. 2. Professores de Libras. 3. Libras como L1. 4. Metodologia. I. Bastos, Elizandra de Lima Silva. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

ANA LÍDIA RHODIS SOARES

**LUDICIDADE NO ENSINO DE ALUNOS SURDOS:
PRÁTICA DE PROFESSORES DE UMA ESCOLA BILÍNGUE**

Trabalho de Conclusão de Curso de **LETRAS
LIBRAS** da **UNIVERSIDADE FEDERAL DO
AMAZONAS**, realizado como parte das
exigências para a obtenção do título de
Licenciada em Letras-Libras.

Aprovado em: _____, ____/_____/_____

Banca examinadora

Profª Ma. Elizandra de Lima Silva Bastos
Universidade Federal do Amazonas
Presidente da Banca

Profº Esp. Janderlei da Silva Vale
Universidade Federal do Amazonas
Membro da Banca

Profª Esp. Tatyana Sampaio Monteiro Pessoa da Costa
Universidade Federal do Amazonas
Membro da Banca

**“Esta pesquisa é dedicada a Deus,
causa primordial de todas as coisas.”**

**“Aos meus pais, Lindomar Soares e
Ana Claudia Rhodis pela grande força
que foram na mola propulsora que
permitiu o meu avanço.”**

**“E ao meu marido Robson Campos
pelo apoio incondicional oferecido em
todos os aspectos.”**

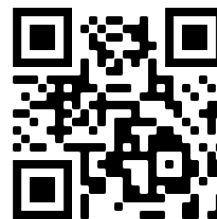
AGRADECIMENTOS

- Em primeiro lugar a Deus, que com seu infinito amor me guiou por todas as etapas da minha vida
- Aos meus pais Lindomar Soares e Ana Claudia, que muito contribuíram para a escolha da minha profissão. Eu sou os seus ouvidos, e vocês são a minha vida.
- Ao meu amado marido Robson Campos, por toda ajuda e companheirismo nesse período, que por muitas vezes compreendeu e apoiou minha ausência para a dedicação deste trabalho.
- A minha orientadora maravilhosa Elizandra Bastos, que acreditou na minha pesquisa, e que deu todo o suporte na elaboração deste trabalho. A qual também me desperta experiências inspiradoras desde o primeiro período, agradeço pelas suas correções, incentivos e principalmente pela confiança depositada em mim.
- As minhas amigas Amanda Souza e Thaynan Ionara, que compartilharam comigo os inúmeros desafios que enfrentamos, agradeço pelas trocas, cafés, convivências e amizade durante esses anos. Juntas conseguimos avançar e chegar até aqui.
- A Universidade Federal do Amazonas e ao corpo docente pela oportunidade e ensinamentos.
- A todos que direta ou indiretamente fizeram parte de minha formação, o meu muito obrigada.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

Tânia Ramos Fortuna

RESUMO



Para assistir ao vídeo
"Resumo do TCC" em Libras,
acesse esse QR CODE ou
clique [AQUI](#)

Esta pesquisa apresenta a ludicidade na metodologia de Libras como L1, na qual promove no aluno surdo a interatividade, independência, o desenvolvimento cognitivo, motor e linguístico, o lúdico como um método adotado pelos professores de Libras pode estimular em seus alunos a aquisição da perspectiva visual, o interesse nas aulas e o raciocínio rápido. O aporte teórico pertencente aos conceitos sobre a ludicidade na prática docente foi embasado em Barcelar (2015) e Luckesi (2014). Quanto à ludicidade como estratégia de Libras como L1, foi sustentado em Modesto e Rubio (2014) e Lohn (2015). E sobre a ludicidade como promotora de aprendizagem significativa, a pesquisa foi apoiada em Mineiro e D'Ávila (2019), Lohn (2015), Luckesi (2002;2014) e Basso, Strobel e Masuti (2009). Utilizou a metodologia de abordagem qualitativa, tendo como método a pesquisa bibliográfica e de campo, no contexto de uma escola, contou com quatro participantes, sendo dois professores surdos e dois alunos surdos, com o uso de questionários, e análise de conteúdo de Bardin (2016) que define como um conjunto de ferramentas metodológicas em constante aperfeiçoamento e aplicadas a "discursos". Os resultados encontrados foram que a ludicidade é promotora eficaz no ensino de Libras como L1, na educação fundamental e promove a atuação plena dos professores, o que impõe a constatação de que a ludicidade é uma metodologia na qual estimula os alunos para uma aprendizagem eficiente, respeitando o uso de recursos visuais, promovendo a perspectiva espaço-visual e maior participação dos alunos.

Palavras-chave: Ludicidade. Professores de Libras. Libras como L1. Metodologia.

ABSTRACT

This research presents the playfulness in the methodology of Libras as L1, which promotes interactivity, independence, cognitive, motor and linguistic development in deaf students. Playfulness as a method adopted by teachers of Libras can stimulate in their students the acquisition of visual perspective, interest in the classroom and quick thinking. The theoretical contribution pertaining to the concepts of playfulness in teaching practice was based on Barcelar (2015) and Luckesi (2014). As for ludicity as a strategy for Libras as L1, it was supported by Modesto and Rubio (2014) and Lohn (2015). In regards to playfulness as a promoter for meaningful learning, the research was supported in Mineiro and D'Ávila (2019), Lohn (2015), Luckesi (2002;2014) and Basso, Strobel and Masuti (2009). The methodology chosen for this

study was that of qualitative approach, having as method the bibliographic and field research, in the context of a school, with a total of four participants, two deaf teachers and two deaf students, with the use of questionnaires, and content analysis of Bardin (2016) who defines a set of methodological tools in constant improvement and applied to " speeches ". The results found were that the ludicity is an effective promoter for the teaching of Libras as L1, in elementary education and promotes the full performance of teachers, which imposes the finding that ludicity is a methodology which stimulates students in efficient learning, respecting the use of visual resources, promoting the space-visual perspective and greater participation of the students.

Keywords: Ludicity. Libras Teachers. Libras as L1. Methodology.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Perfil dos participantes	23
--------------------------------------------------	-----------

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Categorização de sentimentos 28

Gráfico 2 - Resposta 1 dos alunos 30

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais

AC – Escola Estadual Augusto Carneiro dos Santos

L1 – Primeira Língua

L2 – Segunda Língua

LS – Literatura Surda

PCB – Proposta Curricular Bilíngue

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
1.1 Conceitos sobre a ludicidade na prática docente	15
1.2 A ludicidade como estratégia de Libras como L1	16
1.3 A ludicidade como promotora de aprendizagem significativa.....	18
CAPÍTULO 2 - ABORDAGEM METODOLÓGICA	21
2.1 – Contexto da pesquisa.....	21
2.2 – Geração de dados.....	22
2.3 – Participantes da pesquisa	23
CAPÍTULO 3 - ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	25
3.1 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES	25
3.2 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34
APÊNDICE A	36
APÊNDICE B	40
APÊNDICE C	43
APÊNDICE D	46
APÊNDICE E	48

INTRODUÇÃO

Está pesquisa figura-se no campo da Linguística Aplicada (LA), que é definida como:

A compreensão de que a LA não é aplicação da Linguística é agora um truísmo para aqueles que atuam no campo [...]. Tendo começado sob a visão de que seu objetivo seria aplicar teorias Linguísticas [...], a LA já fez a crítica a essa formulação reducionista e unidirecional de que as teorias Linguísticas forneceriam a solução para os problemas relativos à linguagem com que se defrontam professores e alunos em sala de aula. O simplismo aqui é claro. (MOITA LOPES, 2006, p. 18).

Sendo assim, estabeleci contexto entre a ludicidade através do ensino de Libras como primeira língua (L1), que se relaciona com o lúdico entre a cultura, práticas sociais, e identidades como os meios que serão apresentados os métodos lúdicos.

Este estudo teve como motivação, a seguinte situação: durante o estágio de observação de Literatura Surda (LS), senti certo incômodo ao me deparar com o ensino de uma lenda, sem nenhum recurso visual, sem vídeos ou imagens. Até que o professor percebeu que os alunos não associaram a nenhuma significante, logo ele teve que pesquisar imagens pelo celular para mostrar aos alunos, e ainda explicar a diferença que há nessa lenda dependendo da região a qual é contada. Percebi que não havia nenhum recurso metodológico para tornar a aula mais lúdica, mesmo sendo uma escola para surdos, não havia preparo para atender aquela turma, em que as informações pudessem ser repassadas de forma clara e despertando o interesse dos mesmos. Essa situação persistiu no estágio de observação de Libras (L1), em que na disciplina de Libras era ensinado o tema de cores, não havia nenhum recurso visual da cor em que pertencia o sinal. Nesse contexto, o professor procurava ensinar o sinal da cor bege e mostrou a palavra em português, sem nenhuma imagem da cor. Em seguida mostrou um desenho do sinal bege sem associação de cor, um aluno disse ao professor que não conhecia essa cor, e pediu para ver como seria a cor, o professor percebeu que o aluno continuou sem entender, e apontou para parede e disse que essa era a cor bege. Nesta aula o professor não utilizou nenhum recurso visual, nem mesmo nada lúdico para a fixação do assunto, somente palavras. Isso me angustiou muito.

Após esses episódios, resolvi pesquisar estratégias metodológicas para os professores utilizarem com os alunos surdos, já que até então eles não tinham essa motivação visual, não desenvolviam o cognitivo, autoestima e muitas vezes

achavam a aula chata. Apoiada nisso, pesquisei e conheci a ludicidade logo, encontrei uma pesquisa produzida por Rocha e Antunes (2021): Dialogismo em: reflexões sobre a loucura, Libras e Literatura, neste há um capítulo intitulado “O software Quiz no processo de ensino aprendizagem da Libras como L1”, ele aborda o Quiz como um mecanismo de ensino com o objetivo de aquisição e desenvolvimento pleno, uma estratégia na qual através do brincar leva aos alunos uma motivação de participação e conhecimento. Levei isso a minha regência no estágio, elaborei uma atividade de fixação em uma plataforma na internet que ajuda criar Quiz, e percebi uma ótima participação dos alunos surdos. É um complemento estimulante para o conteúdo ficar interessante para os alunos, após isso pude perceber que de fato os alunos conseguiram assimilar o conteúdo, até mesmo contextualizaram com outros pontos, depois da explicação teórica.

Pensando nisso, esta pesquisa tem como justificativa a relevância da ludicidade como estratégia metodológica para o ensino de L1, pois é um método que ajuda os surdos aprenderem de forma eficaz, desenvolvendo aquisição da perspectiva espaço-visual. Diante disso, a Base Nacional Comum Curricular, nos mostra que o lúdico é necessário e é garantido para a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos:

[...] as interações e a brincadeira, experiências nas quais as crianças podem construir e apropriar-se de conhecimentos por meio de suas ações e interações com seus pares e com os adultos, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BRASIL, 2017, p.37)

As realizações de pesquisa de autores como (LUCKESI, 2014; MODESTO; RUBIO, 2014; BACELAR, 2009; LOHN, 2015) contribuem para o ensino de ludicidade nesta língua (Libras) e incentivam o desenvolvimento dos alunos nas áreas: linguística, cognitiva e motora. E ainda na independência dos alunos, como a melhora da autoestima provocada pelo bom aproveitamento das aulas, seu raciocínio mais rápido e interesse em participar das aulas.

Conseqüentemente, considerando essas motivações, justificativas e importâncias expostas, esta pesquisa tem como objetivo geral:

- Investigar a ludicidade como estratégia de ensino de Libras como L1.

E como objetivos específicos:

- Apresentar os conceitos existentes sobre a ludicidade;

- Investigar a ludicidade como estratégia de Libras como L1;
- Averiguar como a ludicidade promove a aprendizagem significativa;
- Analisar como a ludicidade é utilizada pelos professores para o ensino de Libras como L1;

As perguntas de pesquisa que fomentaram esse estudo designaram-se assim:

- Como os professores do ensino fundamental utilizam a ludicidade como estratégia metodológica no ensino de L1?

Assim, exposto nesta introdução a motivação, justificativa, objetivos e perguntas que conduziram esta pesquisa, elucidado como foi organizado este trabalho. No primeiro capítulo, será apresentada a fundamentação teórica, relacionando os autores que embasam esta pesquisa, como conceitos, históricos, relevância da ludicidade para o ensino de Libras como L1. No segundo capítulo, descrevo a metodologia utilizada neste trabalho, levando em consideração os objetivos, justificando a abordagem metodológica, contextos da pesquisa, geração de dados e participantes e a análise de dados. No terceiro capítulo, revela os dados achados por meio de questionários de perfil e investigativos, que discute sobre como a ludicidade pode promover aprendizagem significativa com as estratégias metodológicas utilizadas pelos professores de Libras como L1. Finalizando, demonstro as considerações finais, na qual apontam os resultados alcançados e o processo de finalização deste trabalho que contém as referências bibliográficas e apêndices

CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nos subcapítulos a seguir, trarei os pontos que julgo relevantes para o desenvolvimento dos conceitos a respeito de ludicidade como estratégia e metodologia eficaz para o ensino de Libras como L1. Logo, está dividido em três etapas.

Sendo a primeira os conceitos sobre a ludicidade, na perspectiva docente. No segundo se refere a ludicidade como estratégia de Libras como L1, que defende esta como um meio de ensino apropriado para aquisição linguística dos alunos surdos e no terceiro subcapítulo revelo a importância da ludicidade como uma eficaz escolha para promover a aprendizagem significativa.

1.1 Conceitos sobre a ludicidade na prática docente

Para alcançar as informações fundamentais deste trabalho, é necessário primeiramente entender os conceitos apresentados por pesquisadores da área de ludicidade com foco na formação de professores, assim, definindo e estabelecendo a ludicidade como uma das principais características da aprendizagem de forma prazerosa, de tal forma estimulando o desenvolvimento do aluno na área cognitiva, motora e social. Ou melhor, sendo essa uma prática adotada pelos professores causará transformações, como inovação na sala de aula, despertando a criatividade, confiança, autoestima e uma atuação plena do professor.

Para Bacelar (2009), a ludicidade conceitua-se em uma experiência plena, que poderá se relacionar com experiências inconscientes, que já foram vividas e se envolvem com o presente que possibilita um futuro. Ainda a respeito do conceito de ludicidade, Luckesi (2014, p.19) afirma em forma de síntese que “[...] ludicidade tem a ver com experiência interna pessoal, e, ao mesmo tempo e conseqüentemente, com experiência interna coletiva.”

É possível perceber que a prática da ludicidade está muito ligada a como a pessoa vai receber essa ideia, é algo particular do ser humano, mesmo que possa envolver a prática em grupo, a experiência lúdica impacta cada um de uma forma diferente. É claro, que é algo muito pessoal, até mesmo o professor sente de uma maneira diferente e necessita estar em sintonia com isso, comprometido e se sentir confortável para pôr em prática.

Por exemplo, quando Luckesi (2014) explica que o educador precisa se olhar primeiramente compreendendo que “[...] ludicidade é um estado interno, importa que o educador, um profissional que atua formando outros, necessita cuidar, em primeiro lugar, de si mesmo.” é necessário que o professor se analise, para saber se está apto para oferecer esta aula lúdica ao outro. Por conseguinte, Lohn (2015, p.46) reitera que os alunos entendem “[...] sentem prazer e aproveitam muito no momento da aprendizagem, desenvolvendo de maneira melhor os objetivos cognitivos pensados pelo professor para eles.”

Além disso, Modesto e Rubio (2014, p.13) explicam que:

[...] ao aplicar o recurso lúdico o professor ou o psicopedagogo torna-se o mediador e exercendo papel fundamental, ativo e dinâmico no processo, levando os alunos a agirem, pensarem, sentirem, também de modo ativo e dinâmico, estimulando alcançar sua autonomia.

Com base nesses autores, é possível perceber que a ludicidade envolve a experiência plena, em que o simples brincar promove internamente estímulos importantes para os alunos, é notável que para conseguir êxito nessas metodologias lúdicas, o professor deve se sentir pleno, por isso levaria a melhoria do desenvolvimento dos alunos, sempre promovendo a suas respectivas emoções. Assim, os professores devem buscar a ludicidade como meio de ensino, na qual o professor primeiramente possa sentir que estar em um ambiente e/ou situação agradável, favorecendo o desenvolvimento saudável em diversas atividades.

1.2 A ludicidade como estratégia de Libras como L1

Salientando que a perspectiva do surdo é visual, devemos levar em contar sua forma de aquisição linguística, sendo a Libras a L1 dos alunos surdos¹, logo, a ludicidade pode estimular a aquisição visual, o interesse nas aulas e até mesmo fluência na língua, através do lúdico pode-se promover a interatividade, independência, o desenvolvimento cognitivo, motor e linguístico.

¹ Skiliar (1997) citado por Santiago e Andrade (2013, p.7) explica que a educação bilíngue contempla o direito linguístico da pessoa surda, que permita a ela adquirir conhecimentos sociais e culturais em uma língua pela qual tenha domínio, respeitando também os aspectos culturais, sociais, metodológicos e curriculares intrínsecos à condição de surdez.

A ludicidade tem como possibilidade ser uma ferramenta metodológica fundamental a ser adquirida pelos professores de surdos. Uma vez que o aluno surdo aprende pela perspectiva visual-espacial, é necessário buscar metodologias como o lúdico para estimular o desenvolvimento desses alunos.

Segundo Modesto e Rubio (2014, p.2) o ato de brincar é “[...] uma atividade que facilita o desenvolvimento físico, cognitivo, psicológico, estimula o desenvolvimento intelectual, possibilita as aprendizagens.” Diante disso, pode-se estabelecer a relação entre uma atividade lúdica e a educação de surdos, já que ambas buscam incentivar o desenvolvimento de habilidades e despertar a aprendizagem de forma efetiva. Desta forma, Lohn (2015) explica que os professores devem buscar jogos didáticos de surdos, para que os alunos surdos tenham experiências, sendo estas promovida pela própria prática e assim desenvolvendo e adquirindo conhecimento.

Por isso Modesto e Rubio (2014), afirmam que:

Por meio do simbólico, elas aprendem a agir, estimula a curiosidade, a iniciativa e o exercício de autonomia. O brincar se tornou uma importante ferramenta no trabalho pedagógico e psicopedagógico, um parceiro silencioso que desafia a criança, possibilitando descobertas, envolvimento, compreensão, desenvolvimento e aprendizado. (MODESTO; RUBIO 2014, p.12)

Uma vez que usar brincadeiras como um trabalho pedagógico incentiva gradativamente as crianças, adolescentes e até mesmo os adultos a desenvolverem diversas áreas, tanto no cognitivo, quanto socioemocionais e ainda descobrir e se envolver com esse aprendizado. Ainda mais, quando se trata do ensino de Libras como L1 para surdos, é necessário abrir a mente e praticar a empatia, procurar quais materiais é adequado para eles, pois além de adaptar, também é devido respeitar sua perspectiva visual, deve haver planos que se encaixem com a necessidade desses alunos da educação bilíngue. Lohn (2015, p.114) afirma sobre a educação bilíngue “[...] o jogo didático surdo melhora e traz mais qualidade para o desenvolvimento e a aprendizagem cognitiva em nossa cultura diferente.”

Luckesi (2014) explica que para que haja um bom uso da metodologia lúdica é necessário que o professor experimente essa prática, a partir daí ele possa repassar aos alunos, porque desta maneira ele conseguirá obter empatia com os seus alunos. Há, ainda, a abordagem de Modesto e Rubio (2014):

Por isso trabalhar com recursos lúdicos é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesses, desejos, espaço físico, etc, com a intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimentos. (MODESTO; RUBIO, 2014, p.13-14)

O ensino de Libras como L1, requer esse planejamento, como as autoras explicam, que o uso de um plano de aula é importante porque através dele o educador irá traçar os aspectos conforme a turma precisa. O lúdico necessita de um planejamento que consiga alcançar o desenvolvimento, aprendizagem e conhecimento, porém é necessário salientar que precisa ser de acordo com a faixa etária, espaço na qual vai trabalhar, materiais adequados etc..

1.3 A ludicidade como promotora de aprendizagem significativa

Com a finalidade de promover o desenvolvimento expressivo dos alunos surdos, deve-se entender como a ludicidade pode alcançar essa competência, assim, visando compreender a “brincadeira” como habilidade a ser desenvolvida no cognitivo e motor, como já mencionado no primeiro subcapítulo, Modesto e Rubio (2014) explicam que, através da atividade lúdica, é possível aprender e ainda ativar o cognitivo assim promovendo a independência. O aluno surdo muitas vezes privado de conhecimento por conta da sua língua que aprende pela perspectiva visual, no momento que o professor usa a ludicidade para estimulá-lo nessa competência cognitiva, pode se obter resultados positivos, pois essa prática lúdica, sem ser forçada, realizada naturalmente ajudará o aluno surdo a ter desenvoltura na sala de aula.

Bacelar (2009, p.75) cita que “ludicidade é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior”, ou seja, promovendo sensações que revelam e influenciam suas atitudes em grupo e comportamentos.

O lúdico é quando sentimos e pensamos somente naquele momento, é uma entrega, prazer e experiência de forma plena, que pode-se fundamentar nas autoras Mineiro e D'Ávila (2019) na qual explica:

Sabe-se que o indivíduo está lúdico quando ele não sente o passar do tempo e descola-se do espaço físico, encontrando-se no mundo do faz de conta, que faz o indivíduo viajar para longínquas paragens sem sair do

lugar, encontrando-se alheado e ilusionado. (MINEIRO; D'ÁVILA, 2019, P.17)

Desta maneira, causa efeito proveitoso no aprendizado dos alunos surdos, uma vez que se sente completamente entregue a esta experiência, seu desenvolvimento será de fato eficaz. A respeito das atividades lúdicas interligadas a sentimentos, Luckesi (2002) salienta que a ludicidade promove o incentivo em diversas emoções, que envolve também o nosso corpo e o equilíbrio psíquico-corporal. Não importa se é criança, adolescente, adulto, o prazer de vivenciar o momento lúdico é pleno, não precisa pensar muito, só experimentar.

De fato, Mineiro e D'Ávila (2019) revelam que o lúdico pode gerar efeitos positivos, sendo a ludicidade uma característica de incentivo a promoção da autoestima, respeito etc. Ou seja, o intuito é fortalecer esse resgate que só acontece por conta dessa experiência, quando nos sentimos plenos, temos olhares e desenvolvimentos novos.

Na educação bilíngue, é necessário encontrar ferramentas que conduzam ao conhecimento prazeroso, e o lúdico é um caminho, envolve formas didáticas que despertam esse aprendizado, Lohn (2015) apresenta os jogos:

Os jogos didáticos surdos, em minha visão, são necessários, isto é, não podem faltar para a educação bilíngue, pois trazem valores, ideias e possibilitam aquisição de conhecimentos pelo brincar lúdico. Sua tarefa é, sem dúvida, dar prazer à aprendizagem e conduzir o estudante surdo à percepção mais prazerosa do conhecimento. (LOHN, 2015, p.83)

Sob esta ótica, utilizar jogos é fundamental na educação bilíngue, pois é uma motivadora estratégia para alavancar conhecimentos e habilidades dos alunos, isso reflete no desenvolvimento deles, o fato de estimular o estado lúdico nos alunos é importante, como cita Mineiro e D'Ávila (2019) o lúdico tem como característica a alegria, sua versão bem-humorada, por isso no meio escolar usar a ludicidade, jogos, dinâmicas e outras estratégias fazem parte.

Basso, Strobel e Masuti (2009) tratando de metodologia de ensino de Libras como L1, revelam quais atividades podemos usar no ensino bilíngue, apresento duas das propostas exemplificadas por elas: “participar de jogos e brincadeiras em sinais” e “ explorar imagens e filmes – fotografias, pinturas, desenhos, charges, cartoons, cartazes, desenhos animados, etc.” com o intuito de os alunos produzirem

e compreenderem na sua língua. As autoras ainda indicam como fazer uma aula propriamente adequada aos ensino de Libras como L1, ou seja, o passo a passo, sendo: preparação da aula (plano de aula sugerindo materiais) o ambiente, destaca que precisa cuidar de si mesmo, isto o educador precisa estabelecer uma relação saudável com o lúdico, se ele se sente desconfortável não há como passar essa prática aos seus educandos, pois essa prática envolve todos os sentidos sócios emocionais, e o educador precisará estar apto para estabelecer essa relação. Luckesi (2014), afirma:

Nesse contexto, cabe a pergunta: como um educador poderá conduzir uma prática educativa lúdica, se dentro de si não pode ser lúdico em função de sua biografia, assim como não pode manter uma relação saudável com os seus educandos em função de uma relação emocionalmente intempestiva que se dá com base nesse mesmo contexto?
Não há como, na educação em geral, o educador atuar sem estar atento às suas próprias reações emocionais e às reações emocionais dos seus estudantes, reações que necessitará de, adultamente administrar.
(LUCKESI, 2014, p.21)

A aula terá uma aprendizagem eficaz se o professor estiver inspirado e disposto a isso, o ensino de Libras como L1 exige um esforço a mais, tanto na elaboração das aulas como na sua atuação plena.

CAPÍTULO 2 - ABORDAGEM METODOLÓGICA

O presente estudo consiste em uma pesquisa básica, por meio da abordagem qualitativa com o intuito de “Compreender, descrever e, algumas vezes explicar fenômenos sociais, a partir de seu interior, de diferentes formas” (FLICK, 2007 apud PAIVA, 2019, p.13).

Será utilizado como método a pesquisa bibliográfica que também pode ser chamada de revisão bibliográfica ou revisão de literatura, discorre sobre um apuramento de um assunto específico, que tenham fundamentos de autores entendidos do assunto, com o objetivo de evitar que curiosos não se reinventem (MACEDO, 1994). E de campo, pois:

procura o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do ocorrem naquela realidade. (GIL, 2008).

Com o objetivo de pesquisa descritiva, conceitua-se para GONSALVES (2005, p.65):

objetiva escrever as características de um objeto de estudo. Dentre esse tipo de pesquisa estão as que atualizam as características de um grupo social, nível de atendimento do sistema educacional como também aquelas que pretendem descobrir a existência de relações entre variáveis.

2.1 – Contexto da pesquisa

Esta pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Augusto Carneiro dos Santos (daqui em diante será chamada pela abreviação AC), em Manaus, que atualmente o ensino é bilíngue. A escola AC, foi criada em 1982, e tinha como objetivo atender estudantes surdos, baseada na abordagem educacional oralista, na Proposta Curricular Bilíngue da escola explica-se que se persistia no ensino oralista, assim treinando a fala oral e o treino auditivo, a aula era somente com leitura labial e era atendido no máximo 8 alunos por turma. No ano de 1995, a escola troca a abordagem oralista pela comunicação total. Após a concretização da Lei 10.436/2002 e sua regulamentação pelo Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, a escola acompanhou as mudanças e adotou a educação bilíngue, com o objetivo de:

“Desenvolver as habilidades e competências acadêmicas dos alunos surdos e surdocegos por meio de uma prática pedagógica que favoreça a construção de sujeitos críticos, reflexivos, leitores e cidadãos, favorecendo

sua atuação de forma dinâmica da sociedade, a partir de um trabalho pautado no direito e respeito à diferença dos estudantes do Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano desta instituição de ensino, valorizando a Língua Brasileira de Sinais – Libras, como sua primeira língua”. (SEDUC, 2015)

A escola se propõe a utilizar a Libras como L1 e o português escrito como segunda língua (L2), visando o processo de ensino-aprendizagem, assim utilizando no currículo uma abordagem que mire nas necessidades que se apresentam, como por exemplo, as características que envolvem o sujeito surdo, sua perspectiva espaço visual, sua identidade e cultura, logo relacionam o conteúdo, aulas e práticas com suas respectivas experiências.

A escola possui salas de aulas com um tamanho relativamente pequeno e com pouco espaço para a locomoção, todavia possuem poucos alunos na sala, as paredes possuem bastantes recursos visuais na língua portuguesa e alguns em língua de sinais, é uma sala climatizada, com quadro branco, projetor de imagem, um armário e as carteiras na quantidade certa de alunos. A escola está dividindo espaço com outra de educação especial, Diofanto Vieira Monteiro. A escola é organizada em educação infantil, ensino fundamental 1 e 2 e EJA 1 e 2, nos turnos matutino e vespertino. São 10 salas de aula, 1 laboratório de informática, 1 biblioteca, 1 sala de recurso e 1 sala de apoio pedagógico em leitura. A escola conta com 20 professores e 54 alunos no turno da tarde, referente do 5º ao 9º ano.

2.2 – Geração de dados

Os instrumentos utilizados foram questionários, define-se como:

[...] uma técnica para obtenção de informações sobre sentimentos, crenças, expectativas, situações vivenciadas e sobre todo e qualquer dado que o pesquisador(a) deseja registrar para atender os objetivos do seu estudo. Em regra geral, os questionários têm como principal objetivo descrever as características de uma pessoa ou de determinados grupos sociais. (OLIVEIRA 2012, p.83)

Os questionários têm como objetivo elaborar perguntas para que os entrevistados possam responder e informar sobre esta pesquisa. Elaborei quatro questionários, dois de perfil (APÊNDICE A e B) e dois investigativos (APÊNDICE C e D).

Os Questionários de Perfil (APÊNDICE A e B), tiveram como finalidade traçar o perfil dos participantes. O segundo, Questionário Investigativo 1 (APÊNDICE C),

investigou o conhecimento dos professores a respeito da Ludicidade. O terceiro, Questionário Investigativo 2 (APÊNDICE D), questionou sobre o comportamento do aluno ao ser exposto à ludicidade. Todos os questionários foram elaborados por meio do aplicativo *Google Forms* (Formulários do Google) e também traduzidos em vídeos por meio do *Youtube* e vídeo chamadas pelo aplicativo *Whatsapp*.

2.3 – Participantes da pesquisa

Quanto aos participantes, foram convidadas quatro pessoas, sendo elas dois professores surdos da escola AC e dois alunos surdos, regularmente matriculados no 9º ano do ensino fundamental. Respectivamente os quatro aceitaram, após a leitura prévia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (APÊNDICE E), contendo informações pertinentes ao objetivo da pesquisa e riscos decorrentes da participação dos mesmos. E serão referidos por nomes fictícios, escolhidos por três deles, e um quis permanecer com o nome real. Além disso, reforço a ética do pesquisador que os assegura no processo de busca da coleta de informações, ressaltando o compromisso com a verdade, sempre respeitando os participantes. Deixando claro que: “é importante que a ética conduza as ações de pesquisa, de modo que a investigação não traga prejuízo para nenhuma das partes envolvidas.” (PAIVA, 2005, p. 44).

A seguir, apresento o perfil dos participantes:

Quadro 1: Perfil dos participantes

NOME REAIS OU FICTÍCIOS	GÊNERO	FAIXA-ETÁRIA	IDADE QUE APRENDEU LIBRAS	FORMAÇÃO
Luana	F	Mais de 40	8 anos	Profª especialista
David	M	Entre 35 e 40	7 anos	Profº especialista
Flavio	M	Entre 18 e 25 anos	11 anos	Aluno do fundamental
Selma	F	Entre 35 e 40 anos	11 anos	Aluna do fundamental

Fonte: Quadro elaborado pela autora com base no questionário de Perfil (APÊNDICE A e B)

2.4 – Análise de dados

Com o intuito de fazer a análise dados desta pesquisa, para obter respostas sobre como os professores usam a ludicidade como metodologia no ensino fundamental, fiz um levantamento para o estudo através de questionários. A respeito dos questionários investigativos foram respondidos quatro, sendo dois professores surdos e dois alunos surdos. O critério para selecionar estes participantes foi a busca por dois professores surdos de uma escola bilíngue, que atuassem no ensino fundamental e dois alunos surdos regularmente matriculados entre o 6º e o 9º ano. Os questionários foram respondidos em Libras, tendo em vista que os participantes responderam em sua língua nativa, logo após, foi feita a tradução de Libras para o português escrito. A pesquisa se baseará na análise de conteúdo de Bardin (2016) que define da seguinte maneira:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 2016, p. 48).

Neste capítulo, encaminharam-se a escolha da abordagem e da metodologia, contexto da pesquisa, geração de dados, participantes da pesquisa e análise de dados.

CAPÍTULO 3 - ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

A pergunta que norteou esta pesquisa é investigar a ludicidade como meio metodológico de ensino para a educação bilíngue para surdos, no ensino-aprendizagem, sendo essa uma estratégia na qual desperta o desenvolvimento eficaz do aluno na sala de aula, promovendo o estímulo em novos conhecimentos, colaborando com o desempenho positivo nos alunos, e ainda no progresso de relações tanto dos alunos como do professor, que se atribui à ludicidade nos aspectos sociais, afetivos e até mesmo éticos. No que se diz ao problema da pesquisa: Como os professores do ensino fundamental utilizam a ludicidade como estratégia metodológica no ensino de L1? De acordo com Lohn (2015, p.46) “Portanto, é válido os professores surdos efetuarem as buscas pelos jogos didáticos surdos para que os estudantes surdos tenham sua própria experiência no processo de construção e na prática do conhecimento.” Logo, isso levou o desejo de pesquisar se os professores surdos usam o lúdico e a perspectiva dos alunos surdos que vivenciam este processo.

Para achar as respostas deste item foram elaborados quatro questionários: dois de perfil, sendo um do aluno e outro do professor, a fim de conhecer o perfil dos participantes desta pesquisa e dois investigativos respectivamente, com o objetivo de recolher os dados no que atribui ao tema deste trabalho.

Assim pois, para nortear a interpretação dos dados, será utilizado como procedimentos a análise de conteúdo de Bardin (2016, p.15) que dá a definição de “Um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a “discursos” (conteúdo e continentes) extremamente diversificados.”

3.1 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS PROFESSORES

O questionário investigativo dos professores se constitui em oito perguntas, e somente quatro foram selecionadas para o desenvolvimento e análise desta pesquisa. A primeira pergunta indaga ao participante: David, quando você ensina um conteúdo, qual(s) atividade(s) de fixação utiliza? A resposta do participante David foi a seguinte - *“Vou dar um exemplo, na aula de Libras se trabalho com o tema Família, primeiramente ensino o vocabulário, e segundo faço brincadeiras de recortes de pessoas em um jogo de memória e os alunos precisam ir selecionando*

qual o perfil da imagem dentro do vocabulário família. Porque se eu persistir em um só modelo vai ficar chato, precisamos sempre ir mudando de metodologia e conseguir uma comunicação e resposta de qualidade.”

Luckesi (2002, p.16) diz sobre as atividades lúdicas que “[...] por serem atividades que conduzem a experiências plenas e, conseqüentemente, primordiais, a meu ver, possibilitam acesso aos sentimentos mais indiferenciados e profundos [...]”. Desta forma, é necessário sempre pensar em atividades que promovam esse incentivo, e conforme o participante David menciona, quando elaboram-se planos novos, conseqüentemente, há uma resposta dos alunos, e causa melhorias tanto nas aulas quanto no interior de cada um.

Em outra pergunta, solicitou-se que os participantes conceituassem a ludicidade, e se já conheciam este termo, as respostas foram as seguintes:

*A ludicidade é algo necessário porque o lúdico por exemplo nas disciplinas de matemática, inglês e português é motivacional, busca instigar as respostas dos alunos. Na matemática há brincadeiras que envolvem jogos de garrafas para eles desenvolverem cálculos. **Os alunos se interessam** muito na aula e **adoram**. Ou seja, significa que são **estímulos para a aprendizagem**, algo que gosto muito, eles aprendem de fato. Mas ainda faltam materiais para a aula lúdica, mas com o tempo vamos organizando melhor. A ludicidade para os surdos **desenvolve o espaço-visual**, incentiva respostas e também **provoca alegrias e risos**. No horário da tarde usamos bastante a ludicidade, mas no matutino ainda estamos caminhando para este uso de brincadeiras e outras coisas, eu particularmente gosto muito. - Luana*

*Sim, conheço! Tenho uma experiência com isso. Conceitua-se em brincadeiras e várias ações que envolvem o lúdico com um conhecimento em crescimento que de fato é importante para os alunos, são materiais lúdicos necessários, porque **desperta o interesse dos alunos** a participar e conhecer mais. Usar o lúdico é importante. - David*

Com essas respostas, retornamos ao conceito de Modesto e Rubio (2014) que declara a ludicidade pela interpretação docente uma ocasião que o professor aplica o lúdico, ele se torna proativo e importante nesse processo que desperta nos

alunos a ação de produzir, pensar e assim estimula a autonomia. Lohn (2015, p.68) explica sobre o uso do lúdico “[...] ao criar o objeto lúdico em cada jogo e anexar a estes, artefatos culturais, se subsidia a educação bilíngue com a invenção do jogo didático surdo promovendo o encontro com a cultura surda”. Assim, na educação bilíngue, utilizar os jogos e brincadeiras é uma das razões que norteiam a ludicidade, ambos participantes conceituam o lúdico como meio de desenvolvimento e interesse para a aprendizagem dos alunos. Para os surdos, a ludicidade não é só sobre brincadeiras, mas sobre as relações que respeitam e se estabelecem com suas perspectivas visuais e cultura surda.

Outro questionamento foi sobre no que se diz respeito na visão dos professores sobre acreditar que a ludicidade é importante para o processo de ensino-aprendizagem de alunos surdos, e o porquê. A resposta de Luana foi a seguinte: *-Sim, porque a ludicidade é uma forma de conhecer e aprender, porque se não usarmos nada lúdico o aluno não vai aprender de fato, só irá copiar o português, e sabemos que a Libras é visual e nessa perspectiva o **aluno consegue compreender melhor** e encontrar essa **aquisição através do visual** e ele pode se **desenvolver**.*

Encontro base para esta postura da professora em Lopes (2014) citado por Mineiro e D’Ávila (2019, p.5): “[...] a ludicidade é um potencializador de aprendizagem, de ensino e de mediações na formação”. Conseqüentemente utilizar o lúdico para estimular a compreensão por meio do espaço visual, ajuda tanto os alunos surdos, quanto os professores surdos, já que ambos aprendem e se comunicam desta maneira.

Por fim, trago a última pergunta feita aos professores: De que forma a ludicidade pode auxiliar na prática pedagógica de professores de surdos? As repostas foram:

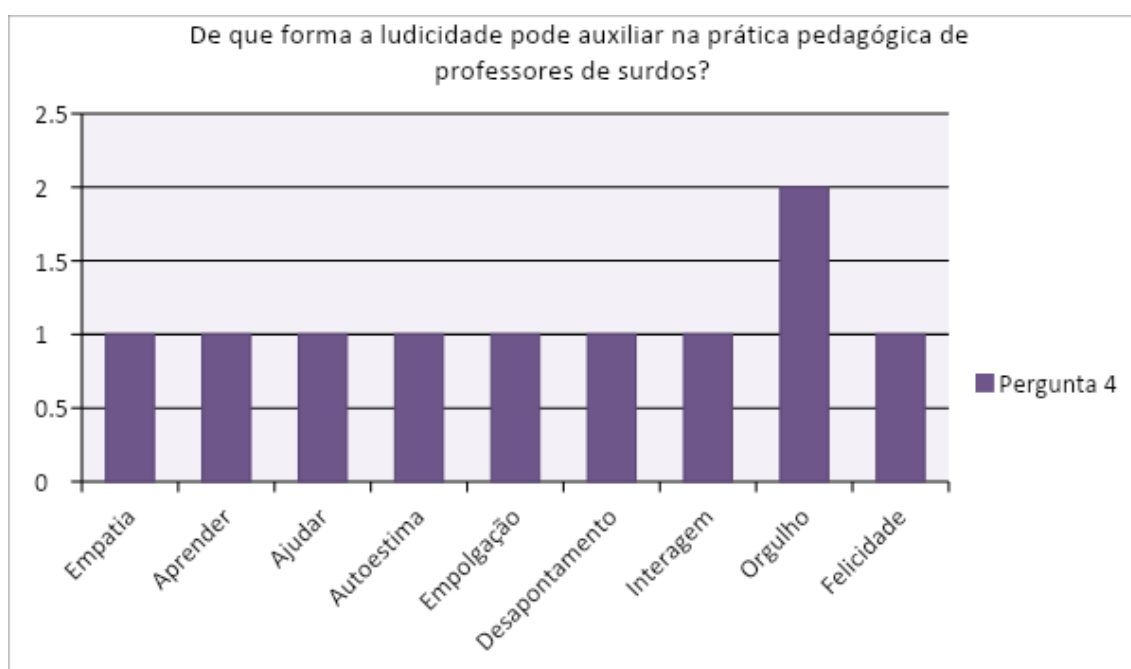
*Isso motiva o professor, porque praticamos a **empatia** e assim incentivamos o desenvolvimento dos alunos para eles de fato conseguirem **aprender e ajudando** eles melhora a nossa **autoestima**, por isso ela é importante - Luana*

*A ludicidade, por exemplo utilizada em uma aula de configuração de mão, usando o jogo da memória, eu percebo a **empolgação** deles, isso me causa a sensação de*

orgulho e felicidade por poder oferecer isso aos alunos. Porque eu sei que há metodologias que não envolvem nenhum recurso, me causa **desapontamento**, por isso sempre busco adaptar as aulas, como essa da configuração da mão eu estimulo eles, e eles **interagem** entre si para procurar os sinais certos, corrigindo os erros. Essa atividade lúdica me faz sentir **orgulhoso** - David

É possível observar pelas respostas dos participantes muitos sentimentos, a seguir apresento os estados emocionais causados pela ludicidade apontados pelos professores, através do quadro de categorização, que foi possível encontrar nove sentimentos que a ludicidade suscita:

Gráfico 1: Categorização de sentimentos



Percebe-se que por meio da prática pedagógica, os professores encontram diversos comportamentos e sentimentos importantes dos alunos, desta forma, reforço a importância do uso da ludicidade e a relevância que é trazer essa metodologia para sala de aula, no que se tange o respeito das particularidades do ensino bilíngue dos surdos e ainda provocar uma sensação de plenitude por expor essa prática. Mineira e D'Ávila (2019) apresentam os seguintes prós:

“Evoca as vantagens da ludicidade: resgate de autoestima, respeito, fortalecimento e transformação do sujeito, construção de autonomia, identidade, alteridade, evocador de novos modos de pensar, sentir, que se dá em diferentes níveis pela abertura ao novo.”(MINEIRO; D’ÁVILA 2019, p.6)

Ainda a sobre a importância dos benefícios da ludicidade, Lohn (2015) mostra como a ludicidade promove o aprendizado:

“[...] o lúdico contribui para a adequada interação entre os estudantes surdos. As trocas de aprendizagem, a participação nas várias atividades com os jogos didáticos surdos, despertam sempre novos conhecimentos e também criatividade e liberdade.” (LOHN 2015, p.46)

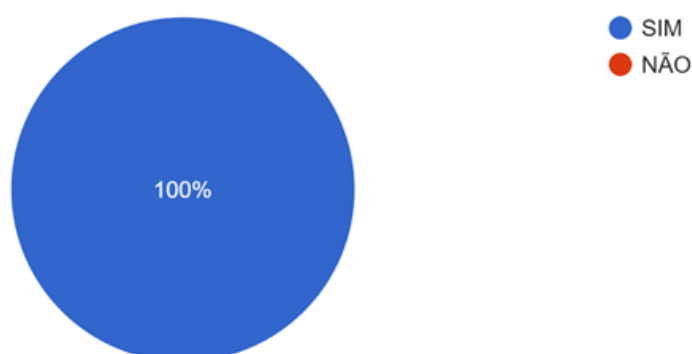
Como relatado pelo professor participante David, a interação entre os alunos e o professor é necessário, pois essa troca desperta outros aspectos como novas aprendizagens, estimulando a criatividade e a liberdade, como explica Lohn (2015) isso se refere na autonomia dos alunos, na qual sentem que podem estar livres para produzir e trocar ideias. A ludicidade tem como possibilidade uma aprendizagem eficaz, que pode ser adotada pelos professores surdos na educação bilíngue, trazendo possibilidades vantajosas no ensino-aprendizagem, como Freire (2003, p.43) afirma “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção. Quem ensina, aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.”

Ludicidade pode promover: Inovações na sala de aula, professor com atuação plena, autoconhecimento, criação de relação positiva entre aluno e professor, alcançando confiança e autoestima.

3.2 ANÁLISE DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS

O questionário investigativo dos alunos se constitui em 5 perguntas e serão utilizadas todas as respostas nesta pesquisa. A primeira pergunta foi a seguinte: Seus professores já usaram a ludicidade para o ensino, a resposta se deu por múltipla escolha, o resultado foi:

Gráfico 2: Resposta 1 dos alunos



Houve concordância entre os participantes, que revela que de fato seus professores usam e/ou usaram a ludicidade como uma estratégia de ensino com eles.

Na segunda pergunta foi indagado o seguinte: Qual é a sua opinião sobre a ludicidade nas aulas? O participante Flávio destacou que é necessário os professores continuarem usando, veja sua resposta: *Os professores precisam usar, pois **aprendemos mais** e desenvolvemos com uma **perspectiva no futuro***. Já a participante Selma, responde: *Acredito que é bom para nós alunos, gosto das aulas que tem brincadeiras é muito bom essa **interatividade***. O que se percebe é que ambos enxergam a ludicidade de forma favorável.

Na terceira, se perguntou: Se em uma aula, o professor usar ludicidade, você gostaria de participar? Por quê? Ambos os participantes responderam que sim, gostariam de participar, e a justificativa de Flávio foi: - *Porque a minha primeira experiência na escola, logo teve essa dinâmica entre alunos e professores. E eu **aprendi muito**, até mesmo para os exercícios e provas. **Gosto e acho legal a brincadeira***.

E a da Selma foi: *gosto de participar. Porque **abre minha mente** e eu consigo enxergar um **futuro** que me dá uma **sensação boa***. Tendo em vista essas respostas Modesto e Rubio (2014, p.4) explicam "Os jogos e as brincadeiras fornecem à criança a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor do seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente." Isto significa que esses estímulos criado pelo lúdico no ambiente escolar, os alunos acabam se tornando ativas, críticas e tendo autonomia.

A quarta pergunta foi sobre como eles se sentem quando o professor usa a ludicidade nas aulas, Flávio responde que: *Quando entrei eu aprendi muito por conta das imagens, eu evoluí com o tempo, me sinto mais próximo do professor, uma união. Não me sinto tímido, pois é uma troca.* Já Selma responde que: **Sinto bem, eu gosto muito, estou aberta para essa metodologia.** Luckesi (2014) explica que o que pode ser lúdico para um, nem sempre será lúdico para o outro, sabendo que a ludicidade envolve muito mais que brincadeiras, como o estado emocional, o educador precisa estar atento às respostas dos alunos quando é colocado em prática.

E por fim, perguntou-se a respeito da opinião pessoal, se a ludicidade faz com que eles aprendam mais e o porquê. Flávio respondeu o seguinte: *Sim, gosto muito de brincar, a gente se diverte, compartilhamos ideias e aprendo mais. E é sempre uma alegria.* E a Selma: *Sim, bem melhor a minha aprendizagem. Nessas interações os professores fazem com que eu me veja pensando e associando as coisas futuras.* Nota-se que os dois participantes concordaram, e evocam palavras importantes do tema ludicidade, como: **aprender mais, brincar, interações, trocam ideias, alegria e pensam no futuro.**

Lohn (2015) revela:

“O lúdico que acontece na educação bilíngue, mediante a atividade de recrear pelo jogo didático surdo, desperta o interesse dos estudantes surdos para acompanhar as atividades propostas pelos professores surdos e aproveitar o que é ensinado. O professor surdo usa os jogos didáticos surdos e as brincadeiras com os estudantes surdos, despertando o gosto pela vida, pelo estudo, pela aprendizagem com artefatos da cultura surda e da identidade surda.” (LOHN 2015, p.46)

Ao apresentar o lúdico, os professores causam nos alunos entusiasmo que significa uma inspiração para participar e se envolver com aquela proposta, assim estimula os alunos surdos a pensarem mais em si, enxergando um futuro e oportunidade de enxergar os artefatos da cultura surda e identificar sua identidade surda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o descrito na Introdução, este estudo teve motivações ocasionadas pelas observações feitas nos estágios obrigatórios, na qual surgiu um incômodo, ao descobrir as abordagens praticada pelos professores de educação bilíngue de surdos, me deparei com situações como: falta de recurso visual, não há imagens nem vídeos, aulas de literatura em que não havia nada lúdico, aula de Libras sem imagens e somente vocabulário em português, não respeitando a L1 dos alunos surdos. Assim, essa pesquisa revelou informações importantes a respeito da metodologia de Libras como L1, e o lúdico como uma estratégia eficaz, com a finalidade de poder compartilhar com os professores e toda comunidade, logo possam estar a par deste recurso.

Esta pesquisa teve como objetivo geral:

- Investigar a ludicidade como estratégia de ensino de Libras como L1.

E como objetivos específicos:

- Apresentar os conceitos existentes sobre a ludicidade;
- Investigar a ludicidade como estratégia de Libras como L1;
- Averiguar como a ludicidade promove a aprendizagem significativa;
- Analisar como a ludicidade é utilizada pelos professores para o ensino de Libras como L1;

As perguntas de pesquisa que fomentaram esse estudo designaram-se assim:

- Como os professores do ensino fundamental utilizam a ludicidade como estratégia metodológica no ensino de L1?

O trabalho se constitui em uma pesquisa básica, tendo como método a pesquisa bibliográfica e de campo. Como geração de dados utilizou-se os questionários, sendo dois de perfil (APÊNDICE A e B) que contemplou a análise social, nome, idade, gênero, idade que aprendeu Libras e grau de estudo, a fim de atender o público alvo deste trabalho. E dois investigativos (APÊNDICE C e D) para alcançar as respostas e objetivos. A pesquisa constituiu-se de entrevistas realizadas com dois professores surdos e dois alunos surdos, vinculados à Escola Estadual Augusto Carneiro dos Santos. Eles foram escolhidos porque trabalham e estudam nesta escola bilíngue em Manaus, e puderam responder às questões relacionadas a este trabalho.

A análise de dados revelou que a utilização da ludicidade no ensino fundamental, é valorosa para a atuação plena do educador. A aprendizagem eficaz desperta o conhecimento através do recurso de espaço-visual e ainda maior interação entre os alunos. Por meio das respostas feitas pelo questionário, os dados mostraram que os professores surdos possuem certa compreensão sobre a ludicidade, e utilizam em suas aulas de forma frequente e apresentando através de brincadeiras, reconhecem a importância que causa no ensino, e que o lúdico provoca estímulos na aprendizagem, como a criatividade e interação social, desenvolvendo os alunos e cooperando com a aquisição visual e cognitiva.

Entre as contribuições desta pesquisa, elucido na área profissional duas contribuições importantes. A primeira, os resultados mostram que a ludicidade promove atuação plena dos professores da educação bilíngue de surdos, causando melhora na autoestima, despertando sua criatividade e inovação na sala de aula. A segunda, foi de como a ludicidade estimula o cognitivo, motor e linguístico dos alunos surdos, e respeitando a perspectiva espaço-visual e sua língua, mostrando para os professores a importância do uso dessa estratégia metodológica que é a ludicidade.

No que interessa a contribuição acadêmica, deixo duas colaborações. A primeira, que o curso de Letras Libras apresente mais a ludicidade em suas aulas e disciplinas, como a de Literatura Surda, Metodologia de ensino de Libras como L1 e L2, Bilinguismo entre outras, visto que o objetivo do curso é preparar os discentes para serem professores da educação básica. A segunda, que apliquem o lúdico nas escolas bilíngues com ênfase nos anos finais.

Como sugestões para futuros trabalhos, proponho a análise da aplicação do lúdico nas escolas bilíngues de surdos e também como realizar esta prática no ensino fundamental, tal como qual instrumento indicado para o uso da ludicidade nos anos finais.

Termino este trabalho, na esperança de alcançar os professores do ensino fundamental da escola bilíngue de surdos, Libras como L1 e português escrito como L2, mostrando a eles a relevância de adotarem a ludicidade como metodologia de ensino com seus respectivos alunos, demonstrando o importante estímulo causado nos alunos, nas áreas cognitivas, motoras e emocionais, assim motivando os alunos a participarem, aprenderem e desenvolverem a perspectiva visual e aprendizagem de forma eficaz e prazerosa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e Educação Infantil**. Editora EDUFBA, Salvador, 2009.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Edição revista e ampliada. São Paulo: Edições 70 Brasil, [1977] 2016.

BASSO, I. M. S.; STROBEL, K. L.; MASUTI, M. **Metodologia de Ensino de Libras – L1**. Centro de Comunicação Expressão. Florianópolis: UFSC, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC** Versão Final. Brasília, DF, 2017

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia** - saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONSALVES, E. P. **Conversas sobre iniciação científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2005.

LOHN, J. T. **Do jogo didático ao jogo didático surdo no contexto da educação bilíngue**: o encontro com a cultura surda. Florianópolis, SC, 2015.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014. DOI: 10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 20 de junho de 2022

LUCKESI, C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna, **Educação e Ludicidade**, Ensaios 02; ludicidade o que é mesmo isso?, publicada pelo Gepel, Faced/Ufba, 2002, p. 22- 60.

MACEDO, N. D. de. **Iniciação à pesquisa bibliográfica**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

MINEIRO, M.; D'ÁVILA, C. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. **Educação e Pesquisa** [online]. 2019, v. 45. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945208494>. Acessado 18 de junho de 2022

MODESTO, M.C.; RUBIO, J.A.S. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação 5.1** (2014): 1-16
Disponível em:
http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf .
Acesso em: 21 de junho de 2022.

MOITA LOPES, L. P. (Org.). **Por uma Lingüística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006. NEVES, M. H. M.

OLIVEIRA, M. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2012

PAIVA, V. L. M. de O. e. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2019.

PAIVA, , V. L. M. de O. e. Reflexões sobre ética e pesquisa. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada** [online]. 2005, v. 5, n.1 Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/Y5kbpyyLpSpMkKcwJRbDbZf/?lang=pt>. Acesso em: 16 de agosto de 2022

ROCHA, C. R. P.; ANTUNES, J. T. O Software Quiz no processo de ensino aprendizagem da Libras como L1. *In*: ROCHA, C. R. P.; ROCHA, H. C. P.; ANTUNES, J. T. (org). **Dialogismo em: Reflexões sobre a loucura, Libras e Literatura**. Ponta Grossa: Editora Aya, 2021.

SANTIAGO, V.A.A; ANDRADE, C.E. Surdez e sociedade: questões sobre conforto linguístico e participação social. *In*: **Libras em estudo**: política linguística, ALBRES e GRESPAN NEVES, (orgs) São Paulo, FENEIS, 2013

SEDUC. Escola Estadual Augusto Carneiro dos Santos. **Proposta Curricular Bilíngue**. Manaus, 2015.

APÊNDICE A

26/09/2022 18:37 Formulário de perfil do Professor (a)

Formulário de perfil do Professor (a)

Caro (a) participante,

Sou aluna do curso de Letras Libras da Universidade Federal do Amazonas e gostaria de convidá-lo (a) a participar da pesquisa que estou desenvolvendo sobre a Ludicidade como metodologia na prática docente do ensino fundamental. Para que eu possa traçar um perfil dos participantes, pediria que você respondesse as perguntas abaixo. Asseguro que, caso sejam divulgadas as informações deste questionário, sua identidade será mantida em sigilo. Agradeço, desde já, a sua colaboração.

Ana Lídia

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/qg9jzoQ3P6i?feature=share>

1. Nome Completo

2. Você quer preservar sua identidade? Pode escolher um nome fictício e escrever aqui.
Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/FVKyji90Rvg?feature=share>

3. Sexo
Marcar apenas uma oval.
 Masculino
 Feminino
 Outro: _____

https://docs.google.com/forms/d/1nBQF6LpA4DOML5_KDCgrrbFihZ7nEXnEXB15YFuQ6/edit 1/4

11.

Você se sente confortável em utilizar brincadeiras e jogos na sua aula?

Assista em Libras: https://youtube.com/shorts/TabPDM_e5T8?feature=share

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- MAIS OU MENOS
- Outro: _____

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

8. Você organiza suas aulas com antecedência?

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/ByBnvIQsx7g?feature=share>

Marcar apenas uma oval.

SIM

NÃO

Outro: _____

9. Você aprendeu sobre o lúdico na sua formação?

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/2kcHByM1dAQ?feature=share>

Marcar apenas uma oval.

SIM

NÃO

10. Durante sua formação, você aprendeu algo que leva até hoje para os seus alunos, se sim, o quê ?

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/EBhBIKDVOFU?feature=share>

4. Idade

Marcar apenas uma oval.

- Entre 18 e 25
- Entre 25 e 30
- Entre 30 e 35
- Entre 35 e 40
- Mais de 40
- Outro: _____

5. Com que idade você aprendeu LIBRAS?

6. Qual a sua formação?

Marcar apenas uma oval.

- Graduação
- Especialização
- Mestrado
- Doutorado
- Outro: _____

7. Você considera sua aula dinâmica?

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/DZKim9HJs6g?feature=share>

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- Outro: _____

APÊNDICE B

26/09/2022 18:37

Formulário de perfil do Aluno (a)

Formulário de perfil do Aluno (a)

Caro (a) participante,

Sou aluna do curso de Letras Libras da Universidade Federal do Amazonas e gostaria de convidá-lo (a) a participar da pesquisa que estou desenvolvendo sobre a Ludicidade como metodologia na prática docente do ensino fundamental. Para que eu possa traçar um perfil dos participantes, pediria que você respondesse as perguntas abaixo. Asseguro que, caso sejam divulgadas as informações deste questionário, sua identidade será mantida em sigilo. Agradeço, desde já, a sua colaboração.

Ana Lídia

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/pg9lzoO3P6I?feature=share>

1. Nome Completo

2. Quer preservar sua identidade, coloque um nome fictício aqui.

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/FVKyI9QRvg?feature=share>

3. Sexo

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

Outro: _____

4. Idade

Marcar apenas uma oval.

Entre 18 e 25

Entre 25 e 30

Entre 30 e 35

Entre 35 e 40

Mais de 40

Outro: _____

5. Com que Idade você aprendeu LIBRAS?

6. Com que Idade você iniciou os estudos no Augusto Camello?

7. Qual a sua série atualmente?

8.

Você consegue assimilar todo conteúdo que é ensinado?

Assista em Libras: https://youtube.com/shorts/ly8nxk36d_w?feature=share

Marcar apenas uma oval.

SIM

NÃO

MAIS OU MENOS

Outro: _____

9. Você considera todas as aulas fáceis de entender?

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/zDTRubjZQNg?feature=share>

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- MAIS OU MENOS
- Outro: _____

10. Você gosta da dinâmica das aulas?

Assista em Libras: <https://youtube.com/shorts/LyZBa61zc?feature=share>

Marcar apenas uma oval.

- SIM
- NÃO
- MAIS OU MENOS

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE C

26/09/2022 18:38

Questionário Professores Surdos

Questionário Professores Surdos

QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO PARA OS PROFESSORES

1. Quando você ensina um conteúdo, qual(s) atividade(s) de fixação utiliza?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/8Q4sldcMH9E>

2. Você conhece o termo LUDICIDADE? Conceitue o que significa para você

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/8QQAJBjMX7c>

3. Você teve experiência com ludicidade na sua formação? Como foi?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/XH58Wh8V2cM>

4. Em que momento a ludicidade pode ser usada em uma aula? Por quê?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/bEoLkE-RIRg>

5. Qual a contribuição que você recebe da escola para utilizar a ludicidade em suas aulas?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/1z8yLJZLwY>

6. Você acredita que a ludicidade é importante para o processo ensino-aprendizagem de alunos surdos? Por quê?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/47Q25z3pQ10>

7. De que forma a ludicidade pode auxiliar a prática pedagógica do professor de surdos?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/s5p36SybRQ4>

8. A ludicidade pode contribuir para a aprendizagem de alunos surdos?

Ver a pergunta em Libras: https://youtu.be/_000A831L4g

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE D

26/09/2022 18:38

Questionários para alunos surdos

Questionários para alunos surdos

QUESTIONÁRIO INVESTIGATIVO PARA OS ALUNOS

1. Seus professores já usaram ludicidade para o ensino ?

Ver a pergunta em **Libras**:

<https://youtu.be/Dn1-t-cCK5TU>

Marcar apenas uma oval.

- SIM
 NÃO

- 2.

Qual sua opinião sobre a ludicidade nas aulas?

Ver a pergunta em **Libras**: <https://youtu.be/ES7VQ0MgzHg>

3. Se em uma aula, o professor usar ludicidade, você gostaria de participar? Por quê?

Ver a pergunta em **Libras**: <https://youtu.be/4wcs7T3hoxY>

4. Como você se sente quando o professor usa ludicidade nas aulas ?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/FRC7BN1Jw>

5. Na sua opinião, você aprende mais com a ludicidade? Por quê?

Ver a pergunta em Libras: <https://youtu.be/3JCCp3j9ZnY>

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE E

26/09/2022 18:34

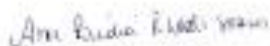
TCLE - Termo do Consentimento Livre e Esclarecido

TCLE - Termo do Consentimento Livre e Esclarecido

LUDICIDADE COMO METODOLOGIA NA PRÁTICA DOCENTE DO ENSINO FUNDAMENTAL***Obrigatório**

1. E-mail *

Eu declaro que fui devidamente informado (a) sobre o objetivo geral deste estudo, que é Investigar a ludicidade como estratégia de ensino de Libras como L1. Fui informado que responderei a dois questionários: um Questionário de Perfil com o objetivo apresentar meu perfil como participante da pesquisa e um Questionário Investigativo relacionado às minhas práticas como professor (a) de Libras da Rede Estadual de Ensino da Cidade de Manaus. Fui informado (a) que todas as informações que forem respondidas por mim são confidenciais e serão mantidas em sigilo, sendo utilizadas para fins desse estudo, sem identificação pessoal. Existem riscos físicos mínimos ao participar deste estudo e, caso eu me sinta desconfortável ao responder ao questionamento, poderei abandonar o questionário, não responder alguma questão, deixando-a em branco, ou deixar o questionário em branco sem qualquer prejuízo, como orientado neste TCLE. Fui informado(a) também que, por se tratar de uma pesquisa "online", ela não está isenta de falhas técnicas, decorrentes dessa modalidade de geração de dados, tais como: problemas de sistema, indisponibilidade provisória das páginas, perda das informações ou necessidade de reinserção de dados. Os benefícios de participar da pesquisa são que os resultados serão incorporados ao conhecimento científico e, posteriormente a situações de ensino-aprendizagem, além dos resultados servirem de base para a investigação do ensino-aprendizagem de Libras na educação básica. Essas informações são importantes para elaborar futuras intervenções que atendam aos alunos surdos. Minha participação é voluntária e poderei interrompê-la a qualquer momento. Não terei que pagar qualquer quantia para responder às questões, bem como não receberei qualquer quantia por responder. Todas as dúvidas que eu tiver a respeito desta pesquisa poderão ser respondidas pelos pesquisadores deste estudo, entrando em contato pelos e-mails anarhodie@gmail.com e elizabethbastos@ufam.edu.br



Assinatura do pesquisador responsável

TCLE em Libras



[v=MzP3Qsf3xYk](https://www.youtube.com/watch?v=MzP3Qsf3xYk)

<http://youtube.com/watch?>

2. NOME COMPLETO DO PARTICIPANTE: *

3. Diante do que foi exposto anteriormente no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, registre sua resposta de que está ciente dos critérios apresentados e que concorda ou não, espontaneamente em participar deste estudo. Minha decisão é: *

Marcar apenas uma oval.

ACEITO - participar deste estudo

NÃO ACEITO - participar deste estudo

Outro: _____

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

Diante do que foi exposto anteriormente no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, registre sua resposta de que está ciente dos critérios apresentados e que concorda ou não, espontaneamente em participar deste estudo. Minha decisão é:

 Copiar

4 respostas



● ACEITO - participar deste estudo
● NÃO ACEITO - participar deste estudo