



IMPLICAÇÕES DO USO DE JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ENSINO DA LIBRAS COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA PESSOAS OUVINTES

RESUMO: O objetivo geral deste artigo é analisar as implicações do uso de jogos lúdicos no processo de ensino da Libras como segunda língua para pessoas ouvintes em um curso de extensão da Universidade Federal de Sergipe – UFS. Para tanto, parte-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo estudo de caso. Os resultados evidenciam que o uso do lúdico é uma das alternativas possíveis para favorecer um ensino mais convidativo e menos monótono, especificamente por proporcionar interação, dinamismo e aprendizado.

ABSTRACT: The general aim of this article is to analyze the implications of the use of ludic games in Brazilian Sign Language (henceforth, Libras) teaching as a second language to listeners in an extension course at the Federal University of Sergipe - UFS. To do so, it is based on a qualitative research of case study type. Its results show that favoring a more inviting and less monotonous teaching, the ludicity in Libras teaching as a second language to hearing people is an alternative to traditional Libras teaching, specifically because the former provides interaction, dynamism and a more effective learning.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Libras como segunda Língua. Prática docente. Jogos lúdicos.

KEYWORDS: Teaching of Libras as a Second Language. Teaching practice. Ludic games.

Implications of the use of ludic games in the process of teaching the library as second language for little persons

JOSÉ AFFONSO TAVARES SILVA

Mestrando em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal de Sergipe-UFS. Graduando em Letras-Libras pela mesma instituição de Ensino Superior. Especialista em Libras pela Universidade Cândido Mendes-UCAM. Licenciado em Pedagogia pela Faculdade São Vicente-FASVIPA. Atualmente, sou professor substituto da Universidade Federal de Sergipe com a disciplina de Língua Brasileira de Sinais-Libras.

ALANA MONTEIRO FERREIRA MAIA

Especialista em Educação Inclusiva e Libras pela Faculdade Amadeus (2013). Graduada em Pedagogia pela Faculdade Pio Décimo - Campus I (2006). Graduanda em Letras/Libras pela Universidade Federal de Sergipe - UFS(2015). Possui experiência na área de Educação, com ênfase em Métodos e Técnicas de Ensino e Línguas de Sinais - Libras.

RAQUEL PEREIRA DE LIMA

Mestrado em Letras pela Universidade Federal de Sergipe – UFS. Graduada em Letras (Língua Portuguesa e Literatura) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte –UFRN. Graduanda em Letras-Libras pela Universidade Federal de Sergipe – UFS.

Recebido em 31/12/2018. Aprovado em 15/02/2019.



1. INTRODUÇÃO

As relações de sociabilidade que ocorrem entre surdos e entre surdos e ouvintes vêm sendo ampliadas, devido a busca pelo (re)conhecimento da Língua Brasileira de Sinais-Libras¹. Com isso, surgem reflexões sobre a necessidade do uso e da divulgação da Língua Brasileira de Sinais – Libras como meio de comunicação e interação entre surdos e ouvintes brasileiros dentro do contexto educacional e social. Segundo Gediél *et al* (2012), a língua é de fundamental importância na construção, integração e socialização de saberes. Seu uso está inserido em contextos sociais, políticos, educacionais e econômicos, como descreve Celani (2000). Assim, a Libras passou a ser considerado um componente curricular das práticas inclusivas.

O ensino dessa língua como L2 (segunda língua) para ouvintes é uma abordagem bastante complexa, pois depende de diversos fatores como: habilidade, idade, desejo de aprender e motivação. Além disso, depende também do contexto histórico, no qual a abordagem de ensino está inserida.

Antes da criação dos cursos regulares de Libras, as pessoas aprendiam sinais de modo informal e por contato direto com pessoas que usavam a língua. Só depois, em 1987, por meio da com a Federação Nacional de Educação e Integração de Surdos (FENEIS), que os cursos de Libras passaram a ser oferecidos regularmente (FENEIS, 2019). Porém, foi com a Lei 10.436/2002 e sua regulamentação pelo Decreto de Nº 5.626/2005, que a procura e a oferta por cursos dessa língua aumentaram (STROBEL, 2008).

Segundo Neves (2011), no Brasil não existem relatos sobre trabalhos a respeito das origens do ensino dessa língua. Todavia, é provável que os primeiros ensinamentos da língua de sinais, aqui no Brasil, se assemelhem aos ensinamentos da Língua Americana de Sinais – ASL nos Estados Unidos. Os contextos da ASL contribuíram para a construção do entendimento das metodologias utilizadas no ensino da Libras para ouvintes aqui no Brasil. Wilcox e Wilcox (2005) relatam que, nos cursos básicos de ASL, os professores

¹ A Libras é reconhecida como língua oficial da comunidade surda brasileira pela lei de N. 10.436/2002.



priorizavam o conhecimento gramatical, e a língua alvo era apresentada através de atividades de repetição, de substituição e de perguntas e respostas.

Devido a essa disseminação das estruturas da ASL, as características linguísticas da língua são incluídas como objeto de ensino nos cursos básicos. Neste cenário é desenvolvida uma nova abordagem: o método funcional, enfatizando a comunicação dentro das funções linguísticas diárias para que o aluno sinalizasse naturalmente tornando a aprendizagem dos ouvintes mais efetiva. Com isso, insere-se o método comunicativo devido ao uso da linguagem em situações reais enfatizando os aspectos como pronúncia, marcações não-manuais, habilidades, além de outros (WILCOX; WILCOX, 2005).

Contudo, o conhecimento sobre a língua de sinais americana nos cursos básicos não tornava o aluno usuário capaz de conversar naturalmente em ASL. A partir de então, percebeu-se que a competência gramatical/estrutural de uma língua é apenas uma parte do processo de aprendizagem e não o todo. É preciso também enfatizar a interação intercultural entre surdos e ouvintes, partindo de uma visão mais gramatical-estrutural para uma mais comunicativo-interativa.

No Brasil, destaca-se como pioneiro o trabalho coordenado por Tânia Felipe e Monteiro (2007), intitulado “Metodologia do ensino de LIBRAS para ouvintes”, resultando na formulação do livro “LIBRAS em Contexto – Curso Básico”, que serve de orientação metodológica para o ensino-aprendizagem da Libras. Neste, observam-se alguns princípios gerais para o instrutor/professor, como despertar interesse no aluno e apresentar a aula somente em Língua de Sinais.

As orientações apresentadas pela autora contribuem para o saber-fazer do professor que ensina Libras para ouvintes, isto é, como segunda língua. O livro torna-se um instrumento de capacitação para aqueles que estão iniciando ou que já têm certa experiência no ensino.

Contudo, grandes transformações vêm sendo observadas. O sucesso no processo de ensino-aprendizagem depende de inúmeras variáveis. Não há método de ensino melhor, mas sim aquele que melhor se aplica de acordo com o discente. Assim, há alguns princípios que podem embasar a atuação docente, como identificar os estilos de ensino de acordo com a turma, identificar os problemas em sala e ser capaz de resolvê-los (ESTEVE, 1997).



É papel de qualquer professor, especificamente, o de Libras, elaborar atividades pedagógicas que aliem ações interativas e construção de sentidos, a partir de materiais concretos, visuais e acessíveis, facilitando a aprendizagem em diversos contextos reais (SILVA, OLIVEIRA, 2015).

Uma das possibilidades de estratégias no processo de ensino da língua de sinais é o uso de jogos lúdicos como instrumento pedagógico. Kishimoto (2008) apresenta variações ao conceito de jogo, relacionando-os ao processo sócio-histórico vivenciado em cada espaço social. Todavia, a autora apresenta como um rico instrumento de socialização, interação e aprendizado. No campo da educação, esse instrumento torna o ensino mais dinâmico, interativo e possibilita o reconhecimento do desenvolvimento da aprendizagem discente.

Vygotsky (2007) expõe que através de instrumentos mediadores, em discussão, o jogo lúdico apresenta ao docente os caminhos que ele pode seguir diante da zona de desenvolvimento em que se encontra o seu aluno. Nesse sentido, o seu papel docente não é o de mero transmissor do conhecimento, mas de mediador do processo, instigando o aluno ao conhecimento da língua e sua usabilidade.

Diante desse contexto, levanta-se a seguinte questão: quais as implicações do uso de jogos lúdicos no processo de ensino da Libras como segunda língua para pessoas ouvintes?

O fazer docente perpassa questões que requerem reflexão na busca de um ensino engajado na aprendizagem discente. Nessa conjuntura, delineou-se como objetivo geral analisar possíveis implicações do uso de jogos na prática do professor que ensina Libras como segunda língua em um curso de extensão da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

2. METODOLOGIA

Na busca de respostas ao problema de estudo, realizamos uma pesquisa de abordagem qualitativa, apoiando-se nas discussões de Bogdan e Bicklen (1994). Para os autores, esse tipo de pesquisa não se preocupa com resultados numéricos ou estatísticos, mas compreende que os sentidos presenciados em determinados contextos, de forma explícita ou implícita, apresentam ricos dados para discussão.



Ao buscar as singularidades de um caso ou público específico, encontramos na pesquisa do tipo estudo de caso uma possibilidade de compreender os sentidos de forma detalhada e minuciosa. Bogdan e Bicklen (1994) expõem que esta é uma observação detalhada de um contexto ou indivíduo, possibilitando uma primeira experiência gratificante em constante contato.

2.1. Contextos do curso de extensão de Libras: o caso em estudo

O curso de extensão "Libras Básico II", oferecido pelo Departamento de Letras-Libras da Universidade Federal de Sergipe – UFS, foi realizado em um total de 15 encontros nas noites de segundas-feiras. O seu objetivo consistia em praticar a Libras, proporcionando ambientes linguísticos de treino. Para participar do curso, era necessária apresentação de certificado de, no mínimo, 60h de Libras².

O público-alvo do curso de capacitação era estudantes e servidores da instituição, bem como comunidade externa à UFS. O número estimado de público foi 40 pessoas. Todavia, só foi atingido um total de 30 alunos/cursistas. Assim, integraram o grupo de discentes que procuram aprender Libras com objetivos diversos, entre eles: a comunicação com o sujeito surdo.

Apesar de participarem de um curso básico de Libras nível II, alguns alunos/cursistas já possuíam fluência na língua, pois já tinham cursado a disciplina de Libras em seus cursos de graduação e/ou já haviam cursado outros cursos básicos de nível I, II, III e IV. Alguns deles relataram que a procura por mais um curso se deu pelo desejo de aperfeiçoar, exercitar e praticar a língua.

Outro ponto importante mencionado pelos alunos/cursistas é o contato com pessoas surdas. Dentre eles, 10% afirmaram que mantêm contato com surdos diariamente; 50% às vezes mantêm contato, seja na universidade ou em outros ambientes; e 40% deles não têm nenhum contato com surdos, usuários da Libras. Os dados apresentam uma necessidade de contato pessoal e conversacional de pessoas ouvintes com sujeitos surdos, usuários da Libras, para que a habilidade

² As informações apresentadas foram obtidas junto à coordenação do curso de extensão.



na língua seja satisfatória. Caso contrário, a falta de prática dificulta o processo de aprendizagem, acarretando, principalmente, o esquecimento dos sinais.

2.2. O processo de coleta de dados: a observação participante e o questionário

O primeiro instrumento de coleta de dados foi a observação participante. Segundo Bogan e Bicklen (1994, p. 91), “o investigador tem de observar a organização para escolher quais os locais, grupos ou programas que proporcionam agrupamentos realizáveis. Após várias visitas à escola poderá fazer as suas escolhas”. A partir da colocação feita pelos autores, como o pesquisador estava presente como professor/ministrante do curso, pôde observar em diferentes momentos os sentidos percebidos no curso de extensão, ou seja, as dificuldades de cada aluno, avanços e desafios no aprendizado da sua segunda língua.

A observação aconteceu durante 10 encontros das aulas, sendo que nos primeiros cinco encontros a observação tinha como objetivo perceber as principais dificuldades dos alunos no aprendizado da Língua Brasileira de Sinais, uma vez que cada sujeito detinha diferentes formas e ritmos de aprender. Posteriormente, durante mais cinco encontros com aplicação dos jogos, a observação foi feita a partir dos seguintes critérios: a) a turma tem mais interação com uso de jogos no ensino de Libras?; b) As principais dificuldades percebidas foram sanadas ou amenizadas com uso dos jogos no ensino de Libras?; c) Qual a implicação do uso de jogos lúdicos no ensino da Libras como segunda língua?

Outro instrumento de coleta de dados foi o questionário aplicado aos alunos/cursistas do curso de extensão de Libras. Apesar de possuir um quantitativo de 30 estudantes, somente 12 se propuseram a responder as questões. Foram realizadas 02 questões sobre o contexto da Libras, isto é, a quanto tempo eles começaram a estudar a língua, se têm contato com pessoas surdas, quais as dificuldades vivenciadas no processo de aprendizagem da língua no curso de extensão. Além destas, foram elaboradas mais 04 perguntas referentes ao uso de jogos pelo professor no ensino de Libras. O questionário foi elaborado através do Google Forms, sendo disponibilizado um link de acesso por meio da internet para que os alunos conseguissem responder após a finalização



do curso.

2.3. Caracterização dos jogos lúdicos

Acreditando que o lúdico propõe um ensinar diferente, convidativo e desperta o interesse discente, foram criados quatro jogos adaptados para Libras como L2 aos estudantes/cursistas do curso de extensão. O primeiro deles foi o jogo da memória que tinha como objetivo principal contribuir para a fixação do conteúdo: “Sinais relacionados ao ambiente doméstico – sala, banheiro e quarto”, pois o professor percebeu que os estudantes estavam com certa dificuldade neste processo. É importante salientar que antes da aplicação do jogo, foram apresentados tais sinais de forma contextualizada.

Os materiais utilizados para a confecção do jogo da memória foram: papelão, figuras com os sinais, cartolinas, cola e tesoura. Diante disso, é possível perceber que, com poucos recursos, até mesmo com materiais reciclados, é possível elaborar instrumentos pedagógicos que auxiliam no fazer do professor, seja no ensino de Libras em cursos de extensão ou da grade curricular do Ensino Superior.

O segundo jogo construído foi a caixa enigmática³. Era seu objetivo desenvolver nos alunos/cursistas a expressão corporal e facial por meio de dramatização, além da fixação do conteúdo: profissões e sinais relacionados ao verbo "procurar" e seus empregos.

A caixa enigmática foi construída com os seguintes materiais: caixa de papelão, cartolinas, tesoura, pistola de cola quente e EVA. Outros materiais foram utilizados para serem guardados dentro da caixa; os alunos/cursistas precisavam pegar tais objetos e continuar uma história iniciada pelo professor.

O terceiro jogo foi o dominó em Libras. Seu objetivo consistia em auxiliar no ensino de sinais de cores, além de outros conteúdos, uma vez que o material era destacável. Foi construído por meio de cartolinas e figuras com os sinais e respectivas cores.

³ A Caixa Enigmática foi uma adaptação de um material produzido por um dos autores deste artigo, juntamente com seu colega de uma disciplina do Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática, PPGEICIMA/UFS. Porventura, percebeu-se que este jogo poderia ser utilizado no ensino de Libras também, adaptando-o.



O quarto jogo, o bingo, não foi confeccionado como os demais mencionados pelos pesquisadores. O objetivo desse instrumento era trabalhar com conteúdo referente a números. Cada vez que o professor retirasse uma bola, com determinado numeral, o aluno anotava em sua cartela adaptada para Libras. Ganhava um brinde o discente que completasse toda a cartela.

É importante salientar que em todo o processo de aplicação dos jogos, o ensino era somente em Libras. A Língua Portuguesa, na modalidade escrita, era utilizada apenas quando necessário anotar algo no quadro. Os alunos/cursistas quando apresentavam dúvidas sinalizavam, mesmo em fase inicial de aprendizagem, além de usar a datilologia para comunicação.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1. O olhar dos pesquisadores por meio da observação participante

A aplicação dos jogos foi planejada antecipadamente pelo professor que observou as dificuldades vivenciadas pelos alunos/cursistas durante os primeiros cinco encontros do curso de Libras. Nesse momento, algumas implicações iniciais foram sendo apresentadas, entre elas, a heterogeneidade da turma, principalmente em relação à fluência na língua. Apesar de ser necessário seguir o cronograma elaborado pela coordenação do curso, o docente sentia a necessidade de ir além, isto é, compreender as especificidades e dificuldades dos seus alunos.

Desta forma, repensar a prática trouxe um novo olhar para o fazer docente, em que o profissional constrói, desconstrói e reconstrói o seu processo de ensinar, refletindo na aprendizagem discente. É (re)pensando de maneira crítica a prática de hoje que se modifica aquela de amanhã (FREIRE, 1987).

A partir desse pressuposto, o jogo da memória adaptado para Libras, trouxe alguns resultados preliminares que contribuíram para entender que tal prática, mediada pelo uso do lúdico, requer um planejamento antecipado e com objetivos condizentes com o que se espera alcançar. Ao dar início ao jogo, o professor pôde perceber o envolvimento e interesse de todos alunos/cursistas, principalmente, quando as dúvidas eram sanadas entre eles próprios.

Cada participante, ao escolher uma carta que estava virada para baixo,



tentaria reconhecer a figura⁴ e realizar o seu sinal. Para ganhar a jogada, era necessário encontrar o desenho que o representasse posteriormente. O professor, nesse momento, percebeu que mesmo havendo certa competição, uns ajudavam aos outros, havendo interação e cooperação.

Outro ponto importante a ser destacado foi a função mediadora do professor no processo de realização do jogo (VYGOTISKY, 2007). Os alunos, em alguns momentos, não lembravam dos sinais ou sentiam dificuldade na forma de fazê-lo, precisando de intervenção. Diante disso, o docente apresentava contextos para que os discentes pudessem lembrar e sinalizar para os colegas que estavam jogando.

No que se refere ao segundo jogo, a caixa enigmática⁵, os alunos, inicialmente, ficaram com um pouco de vergonha porque era necessário seguir uma história em Libras criada pelo professor ao retirar um objeto que estava dentro da caixa. A vergonha demonstrada não era devido ao pouco conhecimento na língua, uma vez que o docente orientou, antecipadamente, que poderia utilizar gestos e mímicas. Mas, sim, em relação à dramatização, pois mesmo sendo um grupo pequeno formado por pessoas conhecidas, alguns alunos sentiam vergonha de teatralizar durante a construção da história.

É importante mencionar que os gestos e mímicas não constituem elementos da Libras, pois segundo Gesser (2009, p. 21), “enquanto a pantomima ou mímicas quer fazer com que você veja o “objeto”, o sinal quer que você veja o símbolo convencionado para esse objeto”. Além disso, ela possui características linguísticas de qualquer língua humana natural.

Ao passo que cada participante continuava a narrativa com os objetos retirados da caixa, a vergonha foi ficando de lado, dando lugar a dramatizações e contextos criativos. No final do jogo, observou-se que os alunos/cursistas gostaram bastante do momento, demonstrando interesse em participar mais vezes.

⁴ As figuras, representando os sinais, foram retiradas do dicionário ilustrativo de Libras (CAPOVILLA, 2013).

⁵ Seu nome: enigmática é a junção das palavras enigma e Matemática, criadas por um dos autores do presente artigo e seu colega na disciplina Tópicos Especiais em Ensino de Matemática, do Mestrado (PPGECIMA/UFS). Mesmo havendo adaptação para Libras, os autores optaram por manter o referido nome.



As expressões faciais e corporais compõem os parâmetros da Língua Brasileira de Sinais. Concordamos com Araujo (2013) ao afirmar que as expressões não manuais, isto é, aquelas expressões utilizadas no rosto do sinalizante podendo ser afetivas ou gramaticais, é um dos parâmetros mais importantes da língua, pois demonstra os sentimentos, as emoções que o sinalizante⁶ quer exprimir na comunicação.

Em outro encontro, foi aplicado o jogo de dominó com os sinais de cores, além de outros sinais, como uma forma de revisão. A turma foi dividida em grupos de três pessoas. É importante salientar que antes da aplicação do jogo, se fez necessário apresentar as suas regras, pois os alunos/cursistas não estavam entendendo como jogar. Para Kishimoto (2008, p. 113):

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas que ordenam e conduzem a brincadeira.

A condução do jogar, de acordo com as regras, coloca certa limitação nos participantes por não poder seguir suas próprias decisões. Ou seja, é necessário atender ao que foi estabelecido para não perder a jogada. Foi o que aconteceu com um dos jogadores, porém os colegas não o deixaram realizar tal situação, sinalizando expressões como: “não pode”; “tem regras”; “você está errado”.

Nessa situação, é possível compreender que o jogo contribuiu para a sinalização de forma natural, sem nenhuma intervenção do professor. Os alunos/cursistas utilizaram a Libras para comunicar algo ao seu colega de forma espontânea.

O último jogo aplicado à turma do curso de extensão foi o do bingo. O material foi comprado em uma loja de brinquedos e não confeccionado pelos pesquisadores. Inicialmente, foi entregue à turma cartelas em Libras para que anotasse os números sorteados. A cada número que saía do jogo, os participantes demonstravam entusiasmo, euforia e risadas.

Diante de todo exposto, os jogos lúdicos contribuíram não só para o aprendizado da segunda língua, mas também para tornar a aula mais atrativa e

⁶ Pessoa que realiza os sinais da Libras.



dinâmica, refletindo que é possível proporcionar um ensino de Libras mais convidativo, principalmente quando o público em questão estuda no horário noturno, turno este considerado mais cansativo por ter pessoas que trabalham ou estudam pela manhã e/ou tarde. Assim, pensar um ensino de forma lúdica e inclusiva propõe um olhar para o outro, para suas singularidades.

3.2. O que dizem os alunos/cursistas sobre o uso de jogos lúdicos?

Após a observação realizada antes e durante a aplicação dos jogos lúdicos no processo de ensino da Libras como segunda língua, foi aplicado aos alunos/cursistas um questionário contendo 06 questões, sendo que 02 delas se referem ao interesse deles em relação a Libras e contato com pessoas surdas. As outras 04 discorriam sobre os jogos lúdicos utilizados na prática docente.

O primeiro questionamento pedia a opinião dos alunos/cursistas sobre se o uso de jogos lúdicos no ensino de Libras facilitou o processo de aprendizagem. Todos responderam que sim, pois ajuda na memorização, tem maior interação e a aula fica mais dinâmica. Destaca-se a fala de um dos respondentes:

Sim. O lúdico foi sempre utilizado como facilitador do processo de aprendizagem. Com Libras não seria diferente. Levar outras formas de contato com a língua, como jogos, filmes e dinâmicas, possibilita não só a aprendizagem de conteúdos específicos, mas o pensamento lógico e prático da aplicação dos mesmos (CURSISTA “1”, 2018, s/p).

Nesta colocação é possível perceber que utilizar instrumentos no ensino de Libras como segunda língua para ouvintes possibilita diversas questões inerentes ao aprendizado, como destacado por Kishimoto (2008), embora a autora não foque em suas pesquisas no ensino dessa língua. Todavia, é notório o rico resultado que os jogos apresentam no processo de ensino-aprendizagem.

Ao segundo questionamento referente aos pontos negativos em que o lúdico proporcionou quando utilizado no ensino de Libras, todos os participantes responderam que não houve nenhum ponto negativo. Somente um expôs que: “às vezes as risadas e euforia dos alunos pode (sic) atrapalhar” (CURSISTA “2”, 2018).

A resposta dada pelo aluno/cursista advém de um olhar individual, que deve ser respeitado. No entanto, as risadas e a euforia dos alunos destacadas por ele reafirmam mais uma vez que o uso do lúdico, enquanto instrumento mediador



no processo de ensino da Libras, apresenta resultados mais significativos, o que poderia não acontecer se o docente utilizasse uma simples transmissão de conhecimento (VYGOTSKY, 2007).

Na terceira questão sobre os jogos lúdicos utilizados no curso de extensão, perguntou-se qual deles os alunos/cursistas gostaram mais e sua justificativa. Destes, 60% afirmaram que foi a caixa enigmática, por proporcionar a utilização de sinais aprendidos em um contexto prático de raciocínio rápido. Segundo um deles: “A caixa enigmática, porque foi o momento onde pude realmente elaborar uma história rápida e vi que era capaz” (CURSISTA “3”, 2018).

Esta resposta demonstra o desenvolvimento de sua autonomia na usualidade da sua segunda língua. A segurança em si mesmo por parte dos estudantes é uma das orientações colocadas por Felipe e Monteiro (2007) aos professores que ensinam Libras. Metodologias que coloquem o discente como ator desse processo são fundamentais para o professor frente ao ensino de uma língua — no caso deste estudo, da Libras.

As respostas ao questionamento referente ao que os jogos lúdicos, utilizados no curso de extensão, proporcionaram ao processo de ensino-aprendizagem revelam que o lúdico quando bem planejado contribui de forma positiva para o desenvolvimento da língua. Os doze participantes responderam que os jogos proporcionaram interação, dinamismo, divertimento e aprendizagem. Nenhum deles destacou cansaço e/ou tédio.

Diante desses dados, percebe-se que instrumentos mediadores, como os jogos lúdicos, são importantes para o caminhar do professor. No entanto, acreditamos na necessidade de um planejamento antecipado em relação à escolha e uso do instrumento mediador, para que estejam em acordo com as especificidades dos alunos para alcançar os objetivos pretendidos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou discussões referentes às implicações do uso do lúdico na prática do professor que ensina Libras como segunda língua. A questão que norteou este trabalho foi: quais as implicações do uso de jogos lúdicos no processo de ensino da Libras como segunda língua para pessoas



ouvintes?

Nesse âmbito, percebeu-se que para favorecer um ensino mais convidativo e menos monótono, o uso do lúdico na prática docente é uma das alternativas possíveis, especificamente por proporcionar interação, dinamismo e aprendizado. É importante salientar que tal prática requer um planejamento adequado e antecipado, pois se assim não for feito, o lúdico pode perder o seu valor pedagógico, passando a ser considerado um simples passatempo.

O ensino de Libras como segunda língua não é algo simples. O docente necessita propiciar estratégias para que o discente crie habilidades na língua, além do desejo de aprender e motivação. Principalmente, se os estudantes frequentarem as aulas em um turno mais cansativo como é o da noite, por estudarem ou trabalharem na parte da manhã e/ou tarde. Assim, buscar utilizar jogos lúdicos no processo de ensino–aprendizagem, como foi percebido na pesquisa, contribui para o desenvolvimento estudantil na Língua Brasileira de Sinais, além de proporcionar uma aula mais dinâmica, atrativa e menos cansativa.

Diante disso, este artigo contribuiu para pensar em uma prática mais reflexiva, na qual o professor procura novas e diferentes formas de ensino que contribuam para a aprendizagem discente. Acreditamos que, com a concretização da pesquisa, podem surgir novos estudos envolvendo o ensino da Libras como segunda língua para pessoas ouvintes.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, A. D. S de. **As expressões e as marcas não-manuais na língua de sinais brasileira**. 107 f. Dissertação (Mestrado em Linguística). Universidade de Brasília-UnB, Brasília, DF, 2013.

BRASIL. **Lei de n. 10.436, de 24 de abril de 2002**. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências, Diário Oficial da União, Brasília, DF, 2002.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Portugal, Porto Editora, 1994.

CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W.; MAURICIO, A. C. L. **Novo dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da Língua de Sinais brasileira – Libras baseado em Linguística e Neurociências Cognitivas**, v. 1, editora EDUSP, São Paulo, 2013.

CELANI, M. A. A. Relevância da Linguística aplicada na formação de uma política educacional brasileira. In: FORTKAMP, M. B. M.; TOMITCH, L. M. B. **Aspectos**



da linguística aplicada: estudos em homenagem ao professor Hilário Inácio Bhon. Florianópolis: Insular, p.19-20, 2000.

ESTEVE, M. J. Mudanças sociais e função docente. In: NÓVOA, A. (org.). **Profissão professor**. Portugal: Porto Editora, LDA, 2014.

FELIPE, T. A.; MONTEIRO, M. S. **LIBRAS em Contexto:** Curso Básico: Livro do Professor. 6. ed. Brasília, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2007.

FENEIS. Disponível em: <http://www.libras.com.br/feneis>. Acesso em: 04 jan. 2019.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

GEDIEL, A. L. B. *et al.* Ensino de língua portuguesa como segunda língua para jovens e adultos surdos: relato de uma experiência. **Revista escrita**, Rio de Janeiro, n. 15, p. 1-14, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

NEVES, S. L. G. **Um estudo dos recursos didáticos dos recursos nas aulas de língua de brasileira sinais para ouvintes**. 128 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade Ciências Humanas, Universidade Metodista de Piracicaba, São Paulo, 2011.

SILVA, J. A. T.; OLIVEIRA, C. M de. O uso do lúdico no atendimento ao aluno surdo nas salas de atendimento educacional especializado-AEE. In: VI Encontro Alagoano de Educação Inclusiva/ I Encontro Nordestino de Inclusão na Educação Superior. **Anais...**Maceió-Alagoas, UFAL, 2015.

STROBEL, K. **História de educação dos surdos**. Texto-base de curso de Licenciatura de Letras/ Libras, UFSC, Florianópolis, 2008.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WILCOX, S.; WILCOX, P. P. **Aprender a ver**. Editora Arara Azul: Rio de Janeiro, 2005.