



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS III -  
CENTRO DE HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE  
EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**SAMARA DE FÁTIMA DA SILVA MOREIRA**

**COMO OS JOGOS PODEM AUXILIAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA  
BRASILEIRA DE SINAIS**

**GUARABIRA- PB JUNHO DE 2024**

**SAMARA DE FÁTIMA DA SILVA MOREIRA**

**COMO OS JOGOS PODEM AUXILIAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA  
BRASILEIRA DE SINAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para a obtenção de título de graduada em Pedagogia.

**Área de Concentração:** Educação Especial e Inclusiva

**Orientador:** Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira

**GURABIRA-PB JUNHO DE 2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M838 Moreira, Samara de Fátima da Silva.  
Como os jogos podem auxiliar no processo da aprendizagem da língua brasileira de sinais [manuscrito] / Samara de Fátima da Silva Moreira. - 2024.  
33 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2024.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH. "

1. Aprendizagem. 2. Jogos Educativos. 3. Língua Brasileira de Sinais. I. Título

21. ed. CDD 371.387

## SAMARA DE FÁTIMA DA SILVA MOREIRA


### COMO OS JOGOS PODEM AUXILIAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS

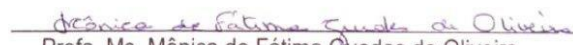
Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito para a obtenção do título de graduada em Pedagogia.


**Área de concentração:** Educação Especial e Inclusiva

Aprovada em: 11/10/2021

#### BANCA EXAMINADORA

  
Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira  
(Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Profa. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira  
(Examinadora)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Profa. Me. Sheila Gomes de Melo  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha mãe pela dedicação, incentivo e companheirismo, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, gostaria de agradecer a Deus, e em especial agradeço á minha querida mãe, Severina Sandra da Silva, pelo apoio incondicional que tem sido a base de minha jornada. Sua sabedoria, amor e constante amparo têm sido fundamentais em cada passo que dou. Sou imensamente grata por sua presença constante e por ser o alicerce que sustenta minha vida. Expresso também a minha profunda gratidão a Maria Larissa dos Santos Marques pela companhia constante e pelo apoio inestimável que tem me proporcionado durante esses anos. Não poderia deixar de agradecer aos meus queridos irmãos, Ewerton e Carlos Eduardo.

Além disso, manifesto minha sincera gratidão à minha cunhada Ivanira Gomes e ao meu sobrinho Ícaro Enrique, cujo carinho e apoio têm sido fonte de grande conforto. A todos vocês, meu mais profundo agradecimento por fazerem parte da minha família e por tornarem meus dias mais especiais.

Gratidão ás minhas colegas da UEPB que estiveram ao meu lado ao longo dessa jornada. Não menos importante, agradeço aos professores da UEPB que contribuíram para a minha formação acadêmica. Gratidão ao meu orientador Pof. Dr. Vital Araújo de Oliveira, por sua orientação, paciência e apoio.

A educação sozinha não  
transforma a sociedade, sem ela  
tampouco a sociedade nada  
muda".(Paulo Freire, 2000,p.67)

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Você utiliza os jogo como ferramenta de aprendizagem para tornar o ensino mais significativo?.....	21
<b>Gráfico 2:</b> Como os jogos podem ser utilizados dentro das disciplinas tornando a aprendizagem mais efetiva?.....	22
<b>Gráfico 3:</b> É possível criar atividades pedagógicas lúdicas através dos jogos?.....	23
<b>Gráfico 4:</b> Você sabe qual a importância dos jogos para a educação?.....	24
<b>Gráfico 5:</b> Você acha que os jogos ajudam na sua Metodologia de ensino e aprendizagem?.....	25
<b>Gráfico 6:</b> Quais as habilidades e competências são desenvolvidas e estimuladas através dos jogos?.....	25
<b>Gráfico 7:</b> Quais são os benefícios de integrar os jogos na sua Metodologia de ensino para o desenvolvimento da aprendizagem?.....	26
<b>Gráfico 8:</b> Como você utiliza os jogos para atender às necessidades dos alunos?.....	27
<b>Gráfico 9:</b> De que modo você utiliza os jogos para promover uma abordagem mais completa e eficaz para a aprendizagem?.....	28
<b>Gráfico 10:</b> O que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) afirma sobre os jogos no contexto educacional?.....	29



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>14</b>
2.1. A relevância do estudo da língua de Sinais.....	14
2.2. A contribuição dos jogos dentro da sala de aula.....	15
2.3. A importância dos jogos segundo a base.....	16
2.4. A Língua Brasileira de Sinais e a Bncc.....	18
<b>3. ASPECTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>19</b>
3.1. Tipo de pesquisa.....	19
3.2. Instrumento de pesquisa.....	20
3.3. Público alvo.....	20
3.4. Análise de dados.....	20
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....</b>	<b>21</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>
<b>APÊNDICE A – QUESTIONARIO APLICADO.....</b>	<b>33</b>

## RESUMO

No contexto educacional, investigamos o papel dos jogos no processo de aprendizagem da língua Brasileira de Sinais (Libras), procurando compreender de que modo a ludicidade pode auxiliar para a efetividade do ensino e obtenção dessa língua. Este estudo tem como objetivo geral propor a valorização e interesse na aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais por meio dos jogos. Como objetivo específico, buscamos uma maneira significativa de desenvolver a comunicação, o cognitivo, efetivo e social dos sujeitos surdos. Na busca de responder às questões deste estudo, procuramos refletir de acordo com as perspectivas dos seguintes autores: Kishimoto (1993,1994,2009,), Luckesi (2002), Rizzi e Haydt (1987), Marcelino (2001), Macedo; Petty; Passos (2000), Maluf (2007), Bncc (Brasil, 2018). Neste sentido, no desenvolvimento do estudo, configurou-se como inicialmente, uma pesquisa exploratória, logo, a abordagem da pesquisa será qualitativa em educação. Posteriormente, a pesquisa assume uma perspectiva bibliográfica a partir da utilização da pesquisa de campo, utilizamos também as fontes terciária para a coleta de dados desta pesquisa. Portanto, ao longo desse estudo, destacamos impactos positivos dos jogos no contexto da aprendizagem, destacando oportunidades para aprimorar as práticas Pedagógicas Inclusivas, dessa forma, possibilitando o desenvolvimento significativo da Língua Brasileira de Sinais, contribuindo assim, para a comunicação e inclusão do sujeito surdo na sociedade.

**Palavras-chave:** Jogos. Língua Brasileira de sinais. Aprendizagem.

## ABSTRAC

In the educational context, we are investigating the role of games in the process of learning Brazilian Sign Language (Libras), seeking to understand how playfulness can help make the teaching and learning of this language effective. This study aims to raise awareness and interest in learning the Brazilian Sign Language through games. To answer the questions in this study, we sought to reflect on the perspectives of the following authors: Kishimoto (1993, 1994, 2009), Luckesi (2002), Rizzi and Haydt (1987), Marcelino (2001), Macedo; Petty; Passos (2000), Maluf (2007), Bncc (Brazil, 2018). In this sense, in the development of the study, it was initially configured as exploratory research, therefore, the research approach will be qualitative in education. Subsequently, the research took on a bibliographical perspective based on the use of field research, and we also used tertiary sources to collect data for this research. Therefore, throughout this study, we highlight the positive impacts of games in the context of learning, highlighting opportunities to improve inclusive pedagogical practices, thus enabling the significant development of Brazilian Sign Language, thus contributing to the communication and inclusion of the deaf subject in society.

**Keywords:** Games. Brazilian Sign Language. Learning.

## 1. INTRODUÇÃO

O trabalho com o título “ Como os jogos podem auxiliar no processo da aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais” tem sua pesquisa justificada pela grande relevância desta temática, tanto do ponto de vista educacional quanto social. Portanto, às pessoas não se importam com a Libras, pois ouvintes que não participam da comunidade surda acham que essa língua não é significativa, por eles não terem parentes surdos na família, mas eles podem precisar dessa língua em situações do cotidiano. Só pelo fato do sujeito surdo conseguir conversar com uma pessoa ouvinte ela se sente incluída naquele ambiente. Na maioria das vezes os surdos não se comunicam com a própria família, visto que eles são excluídos daquele ambiente cheio de ouvintes. Diante do exposto, Muller (1997,p.26) fala que as comunidades surdas estão despertando e percebendo que foram muito prejudicados com as propostas de ensino desenvolvidas até então. Logo, estão percebendo a importância e o valor de sua língua, isto é, a Libras.

Aprender o alfabeto manual (datilográfico) da Libras não é o suficiente para se comunicar com os surdos, pois o alfabeto manual é uma representação do Português, e a maioria dos surdos não dominam o Português, sendo assim, é significativo o aprendizado dessa língua, pois a Libras é independente do Português. Libras é uma língua brasileira de sinais que teve reconhecimento como a nossa segunda língua oficial do Brasil. Segundo a Lei nº 10.436,2002, art.1º a Libras é reconhecida como meio legal de comunicação e expressão. No Decreto nº 5.626, de (22/12/2005) art. 2º considera-se pessoa surda aquela que, por ter perda Auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de experiências visuais, manifestando sua cultura principalmente pelo uso da Língua Brasileira de Sinais – Libras.

Dessa forma, a Língua Brasileira de Sinais tem uma estrutura e uma gramática própria, regras e essas regras tem que ser obedecidas. Por meio delas podemos nos comunicar com as pessoas surdas sobre diversos assuntos, além disso, ela elimina essa barreira da comunicação que existe entre os sujeitos surdos e ouvintes, trazendo também a cultura surda para o âmbito educacional de uma forma que possa está mais presente na sociedade. Nesse contexto, surgiu a seguinte pergunta: Como desenvolver uma aprendizagem através dos jogos para ampliar o desenvolvimento da Língua Brasileira de Sinais?

Nesse contexto educacional, o jogo vai contribuir para o desenvolvimento cognitivo, efetivo, pois esse tipo de aprendizado pode ser armazenado na memória de longo prazo, possibilitando que a pessoa tenha uma aprendizagem ativa enquanto joga e retenha o conhecimento de forma mais eficaz. Conforme, “Kishimoto (2009) o jogo contribui para que o sujeito aprenda a desenvolver as suas experiências e vivências no grupo social permitem que o indivíduo se aproprie, relacione de brincadeiras e jogos”.

O jogo tem mostrado uma ferramenta extremamente útil para o aprendizado da Língua Brasileira de Sinais (Libras). Com isso, a sua capacidade única de envolver e entreter os jogadores proporcionando aos alunos uma experiência interativa. Os jogos desempenham um papel importante no desenvolvimento da imaginação e da criatividade, visto que, os jogos são fundamentais para a aprendizagem, pois proporcionam um ambiente rico em experiências, desafios e interações que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. É através dos jogos que as crianças podem explorar, experimentar, interagir e aprender de forma prazerosa e significativa.

Esse estudo tem como objetivo geral propor a valorização da cultura surda e promover a importância da Libras através dos jogos. Como objetivos específicos: buscamos uma maneira significativa de desenvolver a comunicação, o cognitivo, efetivo e social, proporcionando também a inclusão do sujeito surdo na sociedade.

O presente trabalho se estrutura em quatro partes distintas, a saber: a fundamentação teórica, na qual serão apresentados os principais referenciais que embasam o estudo; os aspectos metodológicos, nos quais serão detalhados os métodos e procedimentos adotados; os resultados e discussões do trabalho realizados, que englobarão a análise dos dados coletados e as reflexões pertinentes; e por fim, as considerações finais, que abrangerão as conclusões finais e possíveis sugestões para futuras pesquisas.

## 2.0 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 A RELEVÂNCIA DO ESTUDO DA LÍNGUA DE SINAIS

A libras é uma questão que precisa ser incluída no cotidiano das pessoas, tendo em vista que, os familiares dos surdos em sua grande maioria são composta por pessoas ouvintes que não sabem língua de sinais, logo, esse sujeitos acabam ingressando numa escola comum sem ter a base linguística da língua portuguesa, e nem a base linguística da Libras. Os educadores não possuem conhecimento sobre como abordar essas questões, o que significa que ao ensinar a língua portuguesa a um aluno ouvinte, o método é diferente daquele utilizado para uma criança surda, uma vez que o desenvolvimento dela se dá principalmete por meio da visão.

Segundo muller(1997):

Os sujeitos surdos são capazes de captar palavras pela leitura labial, mas as a sua produção oral, normalmente não é compreendida por pessoas que não convivem com ela “pessoas que não estão habituadas a escutar pessoa surda”. Muller (1997, p.23).

Dito isso, existem preconceitos e discriminação por falta de informação da sociedade e até por parte da família por não entenderem como lidar com uma pessoa surda, tendo em vista que, elas veem ás pessoas surdas como um sujeito incapaz que não consegue desenvolver alguma função da língua falada.

Quando o preconceito nasce na escola é necessario ensinar como o respeito é importante dentro e fora da sala de aula,desse modo, mostrando para os alunos que a Língua Brasileira de Sinais é significativa para a sociedade. Contudo, o maior desafio que uma pessoa surda enfrenta na sociedade é a questão da educação, pois as pessoas surdas lutam todos os dias para buscar uma melhoria na educação. Segundo Muller (1997), a preocupação atual é respeitar a autonomia das línguas de sinais e estruturar um plano educacional que não afete a experiência psicossocial e linguística das pessoas surdas.

Diante do exposto, Goffredo, (1999) levanta uma questão interessante: como incluir os que não são reconhecidos pela sociedade, sem correr o risco de criar falsos mecanismos de inclusão, ou seja, sem criar uma inclusão que também seja

excludente. Conseqüentemente, refletir sobre essas questões durante a formação docente, vai possibilitar ao futuro profissional uma certa compreensão sobre o assunto em pauta, sendo assim, podendo ajudar em suas realizações enquanto docente. A surdez ainda é ignorada por parte da sociedade, por isso a libras é importante e deve ser acessível para todos, desse modo, garantindo a comunicação das pessoas surdas entre si e dos surdos com os ouvintes.

De acordo com a lei 10.436/2002, reconhece a libras como um meio legal de comunicação e expressão. Ela é reconhecida como a segunda língua do Brasil. Neste sentido, ela foi importante para a comunidade surda, pois reconheceu a libras como uma língua, ajudando na questão da acessibilidade para a comunidade surda melhorando a comunicação dos surdos com as pessoas.

Foi a partir da lei que surgiu os interprete de Libras e os professores bilíngües, essa lei foi como um caminho para que houvesse diversos trabalhos na comunicação surda. Libras compreende as língüas da educação, mas vai além do que isso, pois envolve relações entre as pessoas e interações reais, interações com valores compartilhados. Libra impacta, transforma, agrega valor e conhecimento. A educação, a comunicação e a inclusão tornam-se possível quando há um encontro de surdos e ouvintes no espaço educacional.

## **2.2 A contribuição dos jogos dentro da sala de aula**

Segundo Kishimoto (2009) “o uso do jogo é considerado uma forma de educação, o jogo vai além da tarefa recreativa e favorece os ensinoss e conteúdo”. Portanto, o jogo é uma atividade importante para a aprendizagem, pois favorece o ensino e os conteúdos em sala de aula, o jogo estabelece o desenvolvimento dos alunos e proporciona o saber efetivo. Sendo assim, desenvolve a criatividade quando se envolve no processo dos jogos, tornando uma aprendizagem mais espontânea. O jogo não é apenas um entretenimento ele é uma aprendizagem, ele é essencial para o desenvolvimento ativo. Os jogos são uma ferramenta de aprendizagem muito útil para que possa ajudar na aprendizagem da língua brasileira de sinais, desenvolvendo uma aprendizagem positiva.

Vygotsky (1984) afirma que: “ Pela repetição daquilo que já conhecem utilizam a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginaria”. (Vygotsky, 1984, p. 97). Entende-se que o envolvimento com a interação e diálogo entre os discentes, pode-se conduzir a uma relação de ligação, que por meio dos jogos os sujeitos são capazes de desenvolver efetivamente a aprendizagem e a interação com os demais.

Trabalhar de modo significativo possibilita auxiliar às necessidades de cada sujeito, buscando o avanço da aprendizagem de forma agradável e saudável. Conforme aponta Vygotsky (2001), discorre que a postura adotada pelo professor em sala de aula irá determinar ou não a aprendizagem do aluno e o seu desenvolvimento e que essa postura deva proporcionar o estabelecimento de trocas interativas entre os seus indivíduos. A utilização dos jogos pode auxiliar nesse processo, ao envolver os alunos nesse método os jogos aumenta a valorização pela aprendizagem, o interesse, contribui para uma educação estimulante e eficaz, buscando a autonomia.

Gardou,(2005). Pode-se afirmar que quando a criança está em processo de desenvolvimento e o professor oferece uma aprendizagem efetiva para o sujeito ela vai tornando-se um sujeito autônoma. Mediante o que foi visto, os jogos aprimoram esse processo, dando ao individuo a liberdade de escolha, a sensação de controle para explorar diferentes maneiras de agir durante a atividade. Além disso, estimula a aquisição do conhecimento tornando-o mais significativo e concreto. sendo assim, os jogos são uma influência para o progresso da aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras), tornando o processo de aprendizagem mais envolvente, interessante e que busca resultados significativos.

### **2.3 A importância dos jogos segundo a Base**

A Base Nacional Comum Curricular reconhece a relevância dos jogos no ambiente educacional, enfatizando sua contribuição para o crescimento integral dos estudantes. Os jogos são considerados instrumentos que estimulam a aprendizagem significativa, promovem a criatividade, o pensamento crítico, a cooperação para uma sala de aula mais ativa, contribuindo para promoção da criatividade, do pensamento lógico e da autonomia dos alunos. Ademais, a BNCC destaca o papel dos jogos no desenvolvimento de habilidades socioemocionais e na promoção de uma educação



mais inclusiva e diversificada. Dessa forma, ás brincadeiras e interações são eixos estruturantes da BNCC para a educação. De acordo com a Bncc (Brasil,2018),

Na primeira etapa da Educação Básica, e de acordo com os eixos estruturantes da Educação Infantil (interações e brincadeiras), devem ser asseguradas em seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, para que as crianças tenham condições de aprender e se desenvolver. Bncc (Brasil,2018.p.25)

Os jogos na educação por meio de atividades lúdicas facilita a aprendizagem dos sujeitos envolvidos. A escola deve perceber que o jogo auxilia no desenvolvimento do ensino, que também pode oferecer para os alunos uma aprendizagem ativa facilitando a socialização e a criatividade, visando o desenvolvimento integral da criança, alcançando também uma metodologia mais eficiente para a educação, visto que, ao vincular os jogos com os conteúdos podemos ter uma ferramenta poderosa ao nosso lado. Conforme a Bncc (Brasil, 2018),

É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogo e brincadeira sejam inventados com o objetivo de promover as interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos. O jogo, nesse sentido, é entendido como meio para se aprender. Bncc (Brasil, 2018.p212)

Moratori (2003,p.1), “Consolida-se que o jogo educativo deve proporcionar um ambiente critico, fazendo com que o aluno se sensibilize para a construção dos seus conhecimentos com opotunidades prazerosas para o desenvolvimento de suas cognições”. Neste sentido, habilitando o processo de informações, transformando em conhecimento ativo com mais atenção,percepção relacionado com a imaginação. Ainda sobre Maratori (2003), o jogo contribui na construção de novas descobertas por parte do aluno, além de desenvolver e enriquecer sua personalidade e simbolizar uma ferramenta pedagogica que induz o professor à condições de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Portanto, os jogos desempenham um papel crucial na metodologia do professor trazendo uma evolução na educação do sujeito de uma forma mais atrativa, que trabalhe o cognitivo, buscando a atenção do aluno para que se possa ter uma aprendizagem concreta e agradável.

## 2.4 A Língua Brasileira de Sinais e a Bncc

A BNCC destaca a importância da inclusão e da valorização da diversidade, incluindo a concepção da educação bilíngue para surdos, que contém a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e a Língua Portuguesa. A Base Nacional Comum Curricular identifica a necessidade de proporcionar o ensino e a aprendizagem de Libras, bem como a valorização cultural surda, garantindo que todos os discentes tenham acesso a uma educação de qualidade e que sejam respeitadas todas as diferenças linguísticas e culturais.

No Brasil teve a lei 10.436, de abril de 2002, foi assim que oficializou-se a Língua Brasileira de Sinais, sendo assim, essa lei proporcionou a determinação que seja inserida como disciplina curricular em cursos de formação de professores e fonodólogos. Ademais, a lei estabelece que o poder público deva garantir a difusão e o ensino de Libras, bem como a formação de professores e instrutores para o seu ensino no âmbito educacional.

A Bncc (Brasil, 2018) afirma que,

Com a Língua Brasileira de Sinais (Libras) torna-se possível em âmbito nacional, realizar discussões relacionadas à necessidade de respeito às particularidades da comunidade surda do uso dessa língua nos ambientes escolares. Assim, é relevante no espaço escolar conhecer e valorizar as realidades nacionais e internacionais da diversidade linguística e analisar diferentes situações e atitudes humanas implicadas nos usos linguísticos, como preconceito linguístico Bncc (Brasil, 2018, p.68)

A valorização da cultura surda e da Libras é essencial para estimular a inclusão e o respeito à diversidade. Identificar a cultura surda significa valorizar suas tradições, sua língua, sua história e sua identidade como comunidade linguística e cultural. O reconhecimento da Libras como uma Língua legítima e a promoção de ambientes onde a comunidade surda possa se expressar e participar ativamente são passos importantes para afirmar que todos tenham seus direitos culturais assegurados.

### 3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esse estudo foi elaborado inicialmente com uma pesquisa exploratória, conforme Gil (2008, p.27), "as pesquisas exploratórias são fundamentais para desenvolver, clarificar e alterar concepções e ideias, considerando a formação de problemas mais precisos ou possibilidades pesquisáveis para conhecimentos subsequentes". Ainda sobre Gil (2008, p. 28), "as pesquisas exploratorias tem como finalidade central as causas que promovem ou que contribuem para o acontecimento dos fenômenos". Posteriormente, a pesquisa assume uma perspectiva bibliográfica, a partir da utilização da pesquisa de campo e bibliográfica, usaremos também as fontes terciárias para a coleta de dados desta pesquisa. Segundo Eiterer e Medeiros (2010):

[...] a pesquisa teórica, também conhecida como pesquisa bibliográfica, mobiliza procedimentos essencialmente documentais de coleta de dados, restringindo-se a buscar as informações em textos de diferentes naturezas. Eitere e Medeiros (2010)

A abordagem da pesquisa será qualitativa em educação, pois segundo Minayo, Martins e Ramos (2010. p.10), "a pesquisa qualitativa tem como objetivo investigar questões muito específicas e analíticas preocupando-se com a competência da realidade que não se pode ser estimada e quantificada". É importante destacar que esse tipo de abordagem centraliza em compreender as experiências, perspectivas e comportamento dos indivíduos de forma mais aprimorada.

#### 3.1 Tipo de pesquisa

A pesquisa bibliográfica coleta os dados a partir de livros e artigos para analisar o tema que está sendo abordado, portanto, vai expor o que os autores pensam sobre como os jogos podem ajudar nesse processo de aprendizagem. Portanto, vamos analisar obras como; Kishimoto (1993,1994,2009,), Luckesi (2002), Rizzi e Haydt (1987), Marcelino (2001), Macedo; Petty; Passos (2000), Maluf (2007), Bncc (Brasil, 2018

#### 3.2 Instrumento de pesquisa

Todos os dados coletados para a realização deste trabalho firmaram-se em um questionário fechado com (10) questões com opções de respostas pré-determinadas possuindo três (3) alternativas cada. Eiterer; Medeiros (2010) afirmam que:

Um questionário é formado, basicamente por um conjunto de questões elaboradas em função dos objetivos da pesquisa e dispostas em uma sequência predefinida, em formulário impresso ou digital. Medeiros (2010).

A escolha por questões fechadas possibilitou a coleta de respostas objetivas, facilitando a análise dos dados. O questionário foi aplicado de forma presencial o que possibilitou esclarecimento de dúvidas durante o preenchimento.

A aplicação do questionário foi primordial para a obtenção dos resultados, uma vez que permitiu capturar as percepções dos professores sobre como os jogos possuem um papel importante no desenvolvimento da aprendizagem.

### **3.3 Público alvo**

No decorrer da pesquisa, contamos com a colaboração de quinze (15) educadores que atuam na educação infantil e ensino fundamental, sendo assim, os professores foram questionados sobre o tema abordado.

### **3.4 Análise de dados**

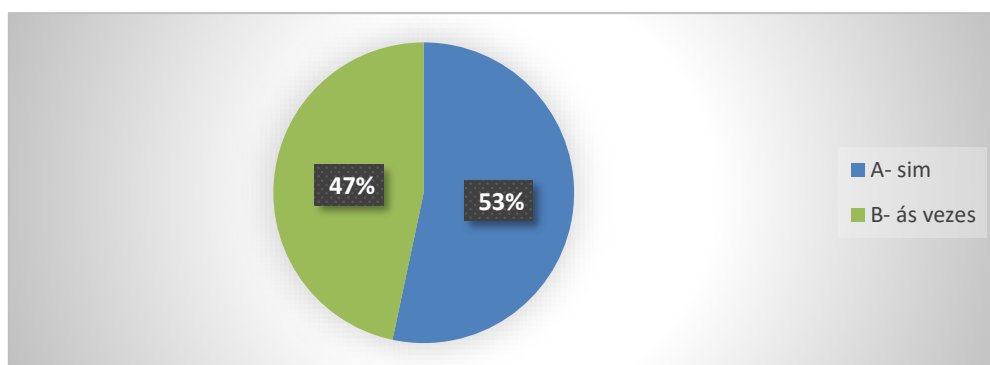
Para análise e interpretação dos dados iremos utilizar a interpretação, de acordo com Gatti (2005), “durante a argumentação, interpretam-se dados pertinentes ao que se pensam e por que pensam, a respeito daquele conteúdo. Sendo assim, tanto o tema apresentado quanto a escolha dos sujeitos e a forma de condução de fala devem atender prioritariamente, as concepções da pesquisa”. Logo, a análise ela interpreta o que está realmente escrito na pesquisa, ela busca revisar a literatura e ajuda a buscar entender com profundidade a pesquisa, neste sentido, analisamos os dados com clareza para que possamos compreender e contextualizar as informações contidas nos Gráficos. A análise desses dados tem o potencial de fornecer conhecimentos relevantes para a compreensão dos jogos no processo de aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Conforme avançamos neste estudo acadêmico, iremos agora expor os resultados desta pesquisa através dos Gráficos, com base na análise do questionário preenchido pelos professores que atuam na educação infantil e ensino fundamental, a respeito de como os jogos podem contribuir para o processo de aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais.

Dirigiremos aos Gráficos

**Gráfico 1** - Você utiliza jogos como ferramenta de aprendizagem para tornar o ensino mais significativo?



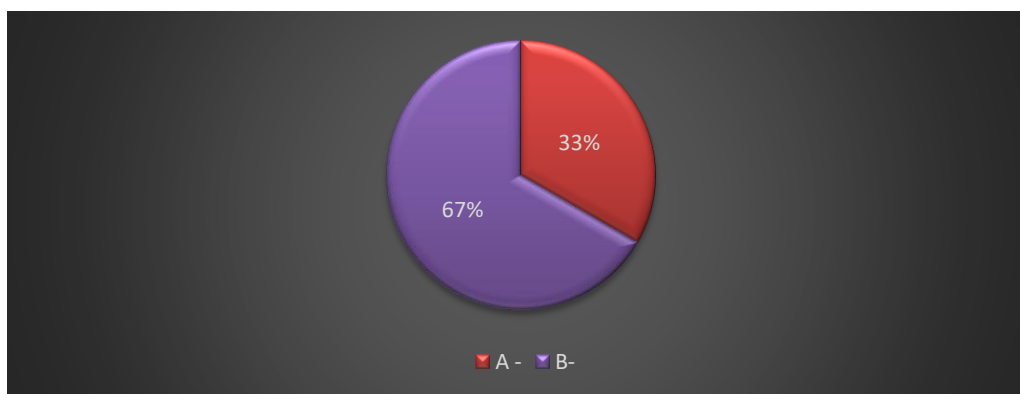
Fonte: Moreira, (2024)

Como vimos no Gráfico 1, 53% dos professores que participaram da pesquisa responderam que às vezes utilizam jogos como ferramenta de aprendizagem e 47% responderam que sempre utilizam. Dessa forma, os jogos são importantes para o desenvolvimento e são ferramentas úteis no cotidiano dos professores, pois tornam as aulas mais dinâmicas, estimulando a participação dos alunos, facilitando a compreensão dos conteúdos. De acordo com Luckesi (2002), o jogo é um material produtivo que ajuda no desenvolvimento da aprendizagem por causa das atividades lúdicas que surgem a partir da experiência interna do sujeito que possui manifestações no exterior dessa pessoa.

Portanto, os jogos representam a oportunidade de aprender de forma lúdica, uma vez que possibilitam a exploração do ambiente em que o indivíduo está inserido. Além disso, proporcionam uma abordagem de aprendizagem coletiva, contribuindo para o desenvolvimento efetivo não apenas das habilidades cognitivas, mas também

das habilidades sociais e morais. Por conseguinte, os jogos se tornam um recurso eficiente para o processo de aprendizagem, promovendo a assimilação de conhecimentos de maneira mais significativa e eficiente.

**Gráfico 2** - Como os jogos podem ser utilizados dentro das disciplinas tornando a aprendizagem mais efetiva e interessante?



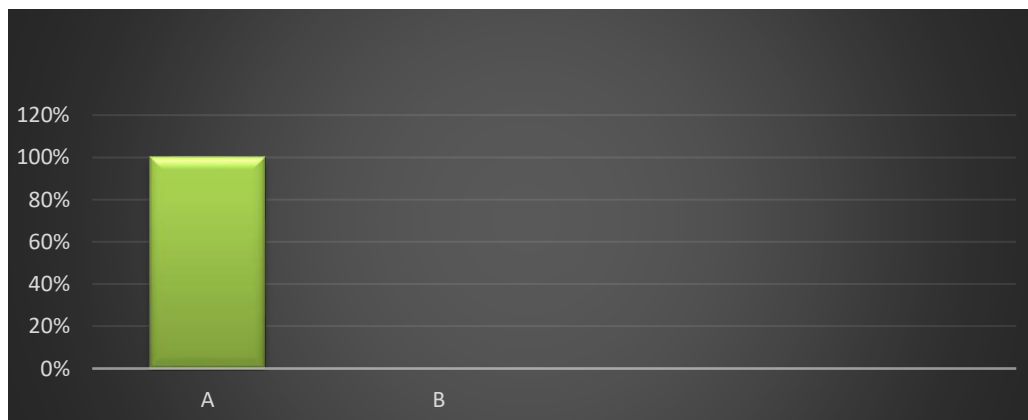
Fonte: Moreira, (2024)

Por meio do Gráfico 2, observamos que os participantes se beneficiam da utilização dos jogos nas disciplinas, pois essas ferramentas lúdicas proporcionam um ambiente que estimula a participação, a criatividade e a resolução de problemas. Neste sentido, verificamos como os professores colocaram os jogos como facilitadores do conhecimento dos alunos, à vista disso, destacam os jogos como um objeto eficaz de aprendizagem. De acordo com, Kishimoto (2009), o lúdico auxilia no processo de aprendizagem, enquanto os alunos jogam, realizam diferentes atividades que envolvem habilidades no aspecto geral. Consequentemente, ao trabalhar com jogos é preciso proporcionar ao sujeito uma Liberdade, trazendo uma contribuição para o desenvolvimento cognitivo e efetivo.

Diante disso, o papel do jogo na educação permite que os participantes têm a oportunidade de vivenciar situações desafiadoras e estimulantes, que demandam a aplicação prática dos conhecimentos teóricos de forma dinâmica. Essa abordagem não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também promove o conhecimento de forma efetiva. Além disso, a natureza social dos jogos proporciona um ambiente propício para o desenvolvimento da empatia, da comunicação e da colaboração entre os alunos, construindo habilidades essenciais para a interação humana e trabalho em equipe. O jogo na educação, quando bem estruturado e integrado ao contexto pedagógico, potencializa não apenas o domínio de conteúdos

específicos, mas também o desenvolvimento de competências fundamentais para a formação integral dos indivíduos.

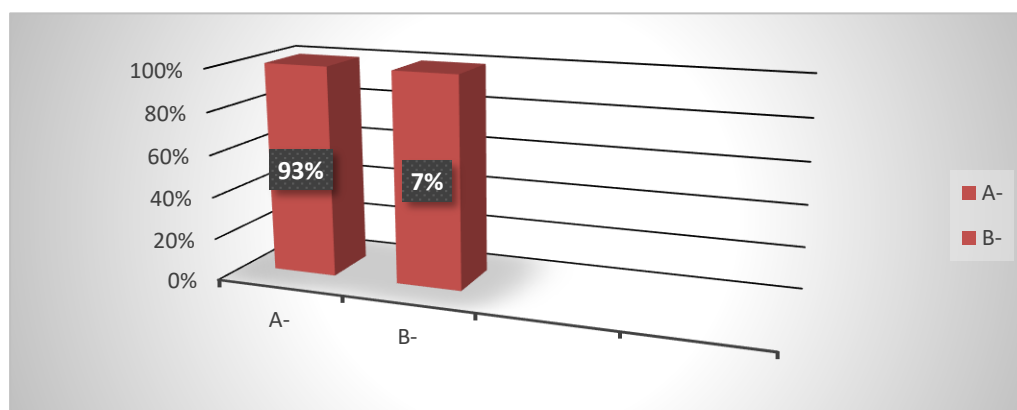
**Gráfico 3** - É possível criar atividades pedagógicas através dos jogos?



Fonte: Moreira, (2024)

A partir das respostas obtidas, como mostra no Gráfico 3, 100% dos participantes dessa pesquisa marcaram a letra “A”. Dessa forma, mostram que os jogos podem ser usados para criar atividades educacionais. De acordo com Piaget (1978), quando a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade. A interação com o objeto independe da natureza desta, sua função advém do significado e sentido atribuído pela criança através do simbolismo. Dessa forma, jogo nessa perspectiva, consiste em uma ligação importante na construção da aprendizagem e do conhecimento, diante disso, os jogos podem ser uma ferramenta de grande importância para o aprendizado dos sujeitos.

Além disso, ao desenvolver atividade com o jogo ela pode promover a participação, a resolução de problemas e a criatividade. Agregar os jogos as atividades pedagógicas traz muitos benefícios para a educação do sujeito. Conforme Kishimo (2009), “O jogo permite que a criança entre em contato com outras crianças e com a sociedade de forma geral”. Diante disso, essa ferramenta de aprendizagem vai aplicar uma conexão com as emoções positivas, visto que os alunos vão se desenvolver de uma forma simples e concreto. Os jogos vão trabalhar a questão visual, o tato, além disso ajudam a promover as questões da convivência, comunicação, socialização, coordenação motora. Jogar é marcado pela incerteza, depende de fatores de estimulações externas.

**Grafico 4** - Você sabe qual a importância dos jogos para a Educação?

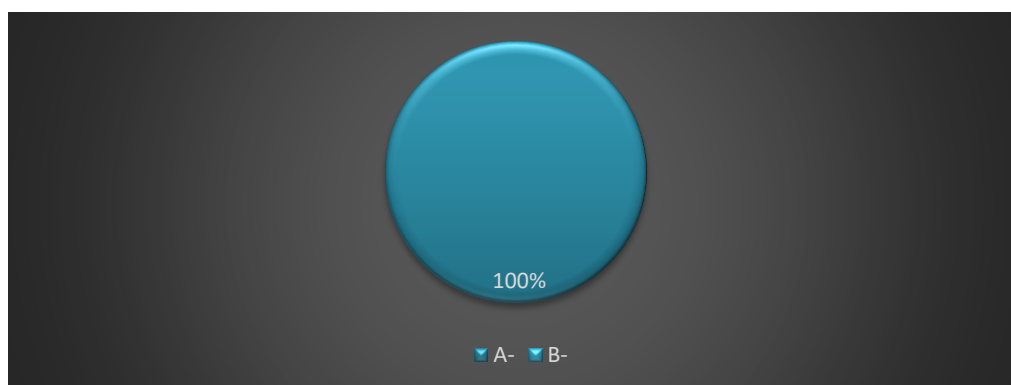
Fonte: Moreira, (2024)

Diante dos resultados obtidos do Gráfico 4, analisamos que 93% dos participantes desta pesquisa concordam que o jogo proporciona um ambiente de aprendizado mais dinâmico, interativo e atrativo para os alunos despertando a atenção e a socialização. Através dos jogos, os sujeitos podem desenvolver habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe, pensamento crítico e oferecer uma aprendizagem concreta. Segundo Kishimoto (2009), o jogo educativo aplicado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se transforma em um objeto para aprendizagem. O jogo deve ser uma ferramenta para aprendizagem e não uma obrigação para o sujeito, logo, permitir que o aluno escolha com qual jogo quer brincar permitindo sua autonomia e tornando seu conhecimento significativo.

Assim sendo, o jogo pode ser utilizado para ampliar diversas habilidades, como a criatividade e o raciocínio lógico. Além disso, essas habilidades são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, emocional e social dos indivíduos. Os jogos são um instrumento influente para proporcionar um progresso na educação de forma eficiente e significativa.



**Gráfico 5** - Você acha que os jogos ajudam na sua metodologia de ensino e aprendizagem?

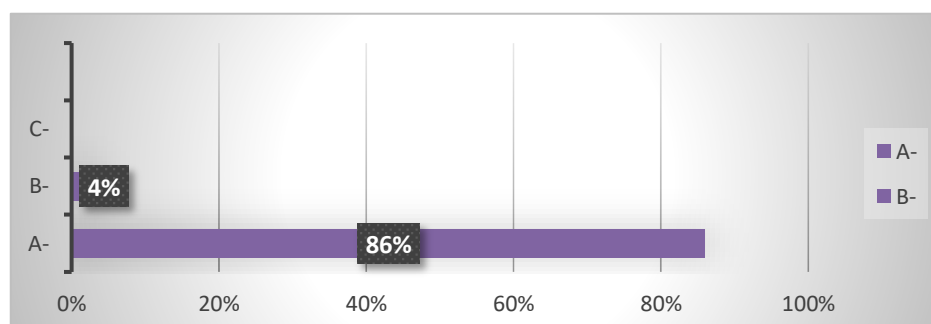


Fonte: Moreira, (2024)

Diante do exposto, o Gráfico 5 discute sobre jogos e a metodologia de ensino, observamos que 100% dos respondentes concordaram que os jogos podem auxiliar na metodologia de aprendizagem. Conforme Kishimoto (1994), "O jogo como fornecedor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser visto nas práticas escolares como um aliado para o ensino, visto que colocar o estudante em frente de situações lúdicas como jogo onde ser uma ótima estratégia para dar significado aos conteúdos culturais a serem apresentados na escola".

O jogo é uma ferramenta valiosa nesse processo de aprendizagem, principalmente para desenvolver um ambiente mais interativo e auxiliando na metodologia do professor. Portanto o jogo proporciona uma abordagem participativa, fortalecendo o socioemocional, reforça o ensino e aprendizagem de uma maneira mais efetiva dando significado e autonomia para o aluno. O jogo pode aproximar os estudantes dos conteúdos aplicados nas instituições de ensino, dessa forma, constitui uma melhor metodologia.

**Gráfico 6** - Quais as habilidades e competências são desenvolvidas e estimuladas através dos jogos?



Fonte: Moreira, (2024)

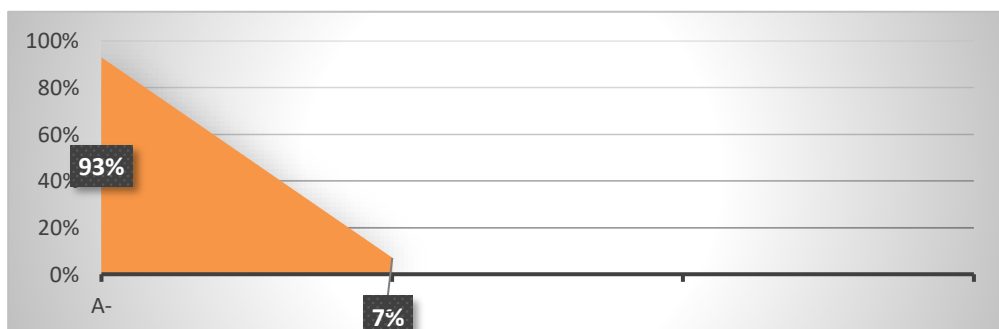
A partir dos resultados obtidos que observamos no Gráfico 6, 86% dos respondentes falaram que os jogos podem desenvolver uma série de habilidades e competências. Logo, o jogo é uma atividade essencial para desenvolver o cognitivo, efetivo e social do aluno.

De acordo com Rizzi e Haydt (1987),

Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca a ação seu sentimento e emoção. O jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorpora atividade e valores. Rizzi e Haydt (1987,p.5).

Perante o exposto, o jogo auxilia no processo do desenvolvimento da aprendizagem, visto que, o principal objetivo do jogo é tornar o método de aquisição de conhecimento mais envolvente. Através do jogo, os alunos podem se sentir motivados a explorar conceitos de forma prática, explorar situações desafiadoras, sendo assim, contribuindo para um aprendizado contínuo.

**Gráfico 7** - Quais são os benefícios de integrar os jogos na sua metodologia de ensino para o desenvolvimento da aprendizagem?



Fonte: Moreira, (2024)

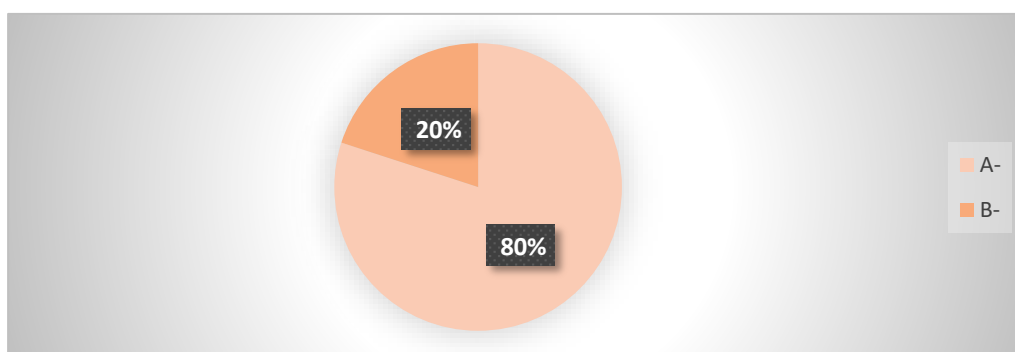
Ao analisar o Gráfico 7, observamos que 93% dos participantes afirmam que o jogo traz benefícios para as metodologias desenvolvidas no ensino. Desta maneira, o jogo pode tornar o processo de ensino mais dinâmico e interessante para o aluno aumentando o seu progresso e enriquecendo a metodologia do profissional da educação. Marcelino (2001), demonstra que:

O jogo é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimular a crítica, a criatividade, a socialização, sendo, portanto, reconhecida como umas das atividades mais significativas senão a mais significativa - pelo conteúdo pedagógico social. Marcelino (2001,p.74).

Conseqüentemente, a utilização de jogos busca promover a colaboração e o trabalho em equipe, contribuindo significativamente para o processo de socialização dos alunos.

Os jogos propiciam um aprendizado concreto, permitindo que os alunos adquiram conhecimentos e habilidades de forma natural e envolvente. Através, da interação lúdica com os conteúdos, os estudantes têm a oportunidade de explorar conceitos de maneira prática, aplicando-os com contextos reais e fortalecendo sua compreensão. Essa abordagem não apenas enriquece o processo de aprendizagem, mas também estimula a curiosidade, a criatividade e o interesse dos alunos, tornando a jornada educativa mais dinâmica.

**Gráfico 8** - Como você utiliza os jogos para atender às necessidades individuais dos alunos?



Fonte: Moreira, (2024)

De acordo com o Gráfico 8, observa-se que 80% dos respondentes utilizam os jogos como uma ferramenta para atender as necessidades específicas dos alunos, visto que, as atividades com jogos são importantes para auxiliar no desenvolvimento.

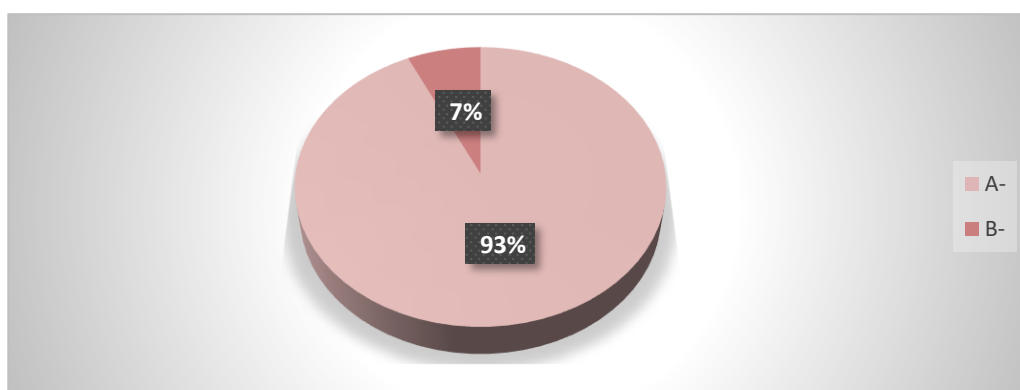
Macedo, Petty e Passos (2000) afirma que,

É fundamental considerar que desenvolvimento e aprendizagem não estão apenas nos jogos, mas no que é desencadeado a partir de intervenções e dos desafios propostos aos alunos. A prática com jogo, permeada por tais situações, pode resultar em importantes trocas de informações e entre os participantes, contribuindo efetivamente para a aquisição de conhecimento. Macedo, Petty e Passos (2000,p.22).

Por consequência, Os jogos podem propiciar um ambiente de aprendizagem inclusivo, atendendo diferentes tipos e ritmos de aprendizagem. Ao participar de jogos

e atividades lúdicas, as pessoas podem se sentir incluídas, valorizadas, e capazes de interagir de forma positiva com os demais. Portanto, o jogo pode promover a diversidade, criar um ambiente de igualdade e respeito com as necessidades de cada sujeito.

**Gráfico 9** - De que modo você utiliza os jogos para promover uma abordagem mais completa e eficaz para a aprendizagem?



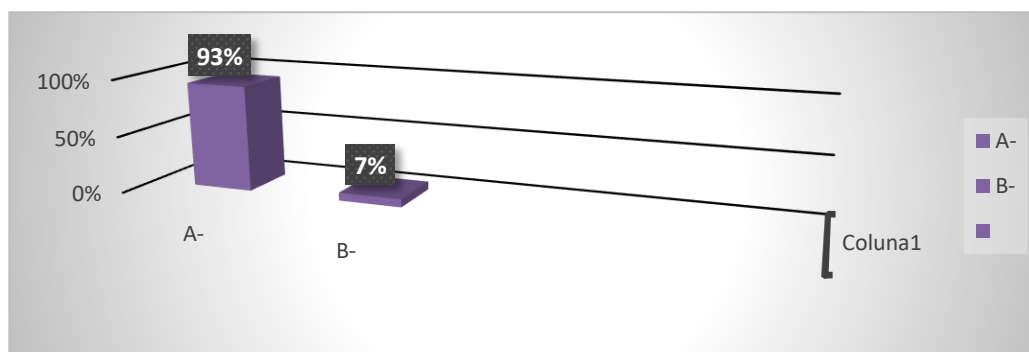
Fonte: Moreira, (2024)

No Gráfico 9, mostra que 93% dos respondentes marcaram que o jogo é uma ferramenta que estimula os estudantes a desenvolver uma aprendizagem eficiente, neste sentido, as atividades lúdicas estimulam uma construção de suas relações e conhecimentos sobre o mundo em sua volta. Segundo Maluf (2007),

Às atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando a criança uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adulta, de forma criativa, agradável e sempre participava. Maluf (2007,p.31).

Em vista disso, é através dessas interações, os alunos exploram, experimentam e aprendem de forma significativa, desse modo, é um processo fundamental para o progresso cognitivo, emocional, efetivo e social, pois essas experiências são relacionadas ao cotidiano do aluno elas contribuem significativamente para a formação pessoal e emocional, podendo contribuir para o desenvolvimento de uma ampla gama de habilidades e competências dos sujeitos que participam dessas atividades lúdicas.

**Gráfico 10** - O que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) afirma sobre os jogos no contexto educacional?



Fonte: Moreira, (2024)

No Gráfico 10, podemos observar que 93% das pessoas que participaram desta pesquisa responderam que o jogo tem uma importância para a BNCC. Neste sentido, mostra que o jogo busca uma forma de progressão da aprendizagem, onde as experiências lúdicas dão lugar a uma abordagem mais estruturada e disciplinar na medida em que os sujeitos avançam em seu percurso educacional. A Bncc (Brasil, 2018) afirma que,

Os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiência da educação infantil, em que as interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares. Bncc (Brasil, 2018, p. 197).

Essa transição busca garantir aos estudantes desenvolver habilidades e competências particulares, favorecendo os conhecimentos dos estudantes em diversas áreas da educação. A interação dos jogos com os conteúdos curriculares transformam a aprendizagem deixando-o mais eficaz, para que os alunos consigam aprimorar seus conhecimentos. A integração dos jogos com os conteúdos educacionais podem trazer uma sala de aula ativa, onde os alunos são participativos e desenvolvem a sua autonomia, ou seja, o professor vai atuar como um facilitador do conhecimento, incentivando a investigação e a resolução de problemas. Os estudantes têm a oportunidade de explorar os conteúdos de forma mais prática e interativa por meio dos jogos.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se, então que, os jogos podem ser utilizados como uma ferramenta poderosa para promover a aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras) de uma forma Lúdica e criativa, proporcionando não apenas aquisição do conhecimento linguístico, mas também o desenvolvimento social, afetivo e cognitivo dos sujeitos, isto é, adquirindo uma aprendizagem significativa. Ao integrar a Libras por meio de jogos, estamos contribuindo para a valorização da cultura surda na sociedade, e também para a inclusão de pessoas surdas ou com deficiência auditiva.

A abordagem lúdica e inclusiva dos jogos pode ser uma maneira eficaz de promover a compreensão e o respeito á diversidade linguística e cultural. Além disso, os jogos podem fortalecer os laços sociais e criar um ambiente de ensino mais ativo para o progresso do ensino e aprendizagem na sala de aula.

Portanto, as considerações finais apontam a relêvancia desse estudo, pois fica evidente a impotência dos jogos na promoção da aprendizagem da Libras e na inclusão de todo os alunos, independente de suas habilidades linguísticas ou auditivas, é fundamental para criar um ambiente educacional mais equitativo e enriquecedor. A valorização da Língua Brasileira de Sinais através dos jogos contribui para a conscientização sobre a comunidade surda e para a promoção da inclusão e do respeito á diversidade linguística.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.**
- BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 dezembro de 2005.**
- BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018
- EITERER, Camen Lúcia, Et al. **Metodologia de Pesquisa em Educação**
- GATTI, B. **O Grupo Focal nas Pesquisas em Ciências Sociais e Humanas.** Brasília: Líber Livro Editora, 2005
- GARDOU, Charles; DEVELAY, Michel. **O que as Situações de Deficiência e a Educação Inclusiva Dizem às Ciências da Educação.** Revista Lusófona de Educação, v.06, p.31-45,2005.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** - 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.
- GOFFREDO, V. **Integração ou Segregação? Eis a questão.** In: Educação Especial: tendência atuais. Brasília; Associação de Comunicação Educativa Roquete Pinto,1999.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis,RJ: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO.Tizuko Morchida.**Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** Org: 3. Ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira,1994.
- LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades Lúdicas: Uma abordagem a partir da experiência interna.** Gepel 2002.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: Pazer e aprendizado.** 5.Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- MACEDO, L. De, PETTY, A, L. e, PASSOS, N.C. **Aprender com Jogos e Situações-Problemas.** Porto Alegre; Editora Artmed, 2000.
- MARCELLINO, N.C. **Pedagogia da Aniação.** Campinas, SP: Papyrus, 2001.
- MARATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino apendizagem?** Universidade Fedead do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2003.

MINAYO, M.C.S; DESLANDES, S.F. **O desafio da pesquisa social** (Capítulo 1 e 2). In: Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 25. Ed. Rev. Atual. Petrópolis: Vozes, 2007. Zonte: UFMG, Faculdade de Educação, 2010.

MULLER, Ronice. **Educação e Surdos: A aquisição da linguagem**. São Paulo; editora, Artemed. s.a, 1997.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sono, imaginação e representação**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

RIZZI, Leonor; HAYDT, R.C. Atividades Lúdicas na Educação da Criança: **Subsídios Práticos para Trabalho na Pré-escola e nas Séries Iniciais do 1º Grau**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1987.

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VIGOTSKY, Lev. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.



## APÊNDICE A – QUESTIONARIO APLICADO

### 1- **Você utiliza jogos como ferramenta de aprendizagem para tornar o ensino mais significativo?**

- A- ( ) Sim, os jogos são importantes para estimular a participação ativa dos alunos, além disso, proporcionam uma aprendizagem positiva.
- B- ( ) Às vezes, pois os jogos são uma ferramenta de aprendizagem concreta e proporcionam um ambiente divertido para os alunos.
- C- ( ) Nda.

### 2- **Como os jogos podem ser utilizados dentro das disciplinas tornando a aprendizagem mais efetiva e interessante?**

- A- ( ) Os jogos podem ajudar os alunos a compreender conceitos de forma mais concreta e prática.
- B- ( ) Os jogos proporcionam uma experiência de aprendizagem mais envolvente, ajudando os alunos a desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais.
- C- ( ) Nda.

### 3- **É possível criar atividades pedagógicas através dos jogos?**

- A- ( ) Sim, pois os jogos podem ser adaptados e integrados de maneira eficaz em diversas atividades educacionais.
- B- ( ) Às vezes, eles podem ser utilizados para reforçar os conceitos de aprendizagem.
- C- ( ) Nda.

### 4- **Você sabe qual a importância dos jogos para a Educação?**

- A- ( ) Os jogos oferecem uma abordagem prática e interativa que completa e enriquece as estratégias educacionais, proporcionando experiências de aprendizagem mais significativas e divertidas.
- B- ( ) Eles são importantes para o desenvolvimento da educação e da aprendizagem.
- C- ( ) Nda.

### 5- **Você acha que os jogos ajudam na sua metodologia de ensino e aprendizagem?**

- A- ( ) Sim, eles oferecem uma abordagem interativa e lúdica que complementam as estratégias de ensino, tornando a aprendizagem mais dinâmica e efetiva, sendo assim, atendendo às diversidades, necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos.
- B- Às vezes, os jogos são uma forma de estimular o interesse dos alunos, oferecendo uma maneira eficaz de concretizar os conceitos.
- C- ( ) Nda.

**6- Quais as habilidades e competências são desenvolvidas e estimuladas através dos jogos?**

- A- ( ) Pensamento crítico, resoluções de problemas, interação social, tomada de decisões, habilidades sociais, concentração e atenção.
- B- ( ) Desenvolvimento significativo, efetivo, coordenação motora, raciocínio estratégico e autodisciplina.
- C- ( ) Nda.

**7- Quais são os benefícios de integrar os jogos na sua metodologia de ensino para o desenvolvimento da aprendizagem?**

- A- ( ) Os jogos são uma ferramenta que ajudam no engajamento do aluno, na aprendizagem ativa, desenvolvimentos de habilidades, contextualização do aprendizado, inclusão e diversidade.
- B- ( ) Esses benefícios que os jogos trazem complementam no processo educacional, enriquecendo o desenvolvimento.
- C- ( ) Nda.

**8- Como você utiliza os jogos para atender às necessidades individuais dos alunos?**

- A- ( ) é importante ter uma abordagem flexível e adaptativa, considerando as diferenças para que os alunos possam progredir de acordo com o seu ritmo de aprendizagem.
- B- ( ) Adotar estratégias e utilizar os jogos como ferramenta versáteis para atender as necessidades de cada aluno.
- C- ( ) Nda.

**9- De que modo você utiliza os jogos para promover uma abordagem mais completa e eficaz para a aprendizagem?**

- A- ( ) Os jogos são utilizados de forma a integrar conceitos-chaves, estimular o pensamento crítico, promover a colaboração e adaptar as necessidades individuais dos alunos. Essas estratégias permitem promover uma abordagem mais completa.
- B- ( ) São um meio de ensino eficaz, trazendo a integração e socialização para uma aprendizagem mais completa.
- C- ( ) Nda.

**10- O que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) afirma sobre os jogos no contexto educacional?**

- A- ( ) Destaca o seu potencial para contribuir no desenvolvimento de habilidades e competências dos estudantes. Enfatiza que os jogos podem ser ferramentas pedagógicas para promover a aprendizagem significativa.

- B- ( ) A BNCC destaca a relevância dos jogos como recurso transversal, visto que, ressalta a importância dos jogos.
- C- ( ) Nda.