UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRAL DE INTEGRAÇÃO ACADEMICA
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL NA PESPECTIVA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

VANDINALDO RIBEIRO LEITE

O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA SINALIZANDO EM LIBRAS: BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO EDUCACIONAL DE ALUNOS SURDOS.

CAMPINA GRANDE-PB
2020

VANDINALDO RIBEIRO LEITE

O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA SINALIZANDO EM LIBRAS: BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO EDUCACIONAL DE ALUNOS SURDOS.

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, em cumprimento à exigência para a obtenção do título de Especialista em Educação especial.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Gomes Onofre

CAMPINA GRANDE-PB

2020

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.

L533p Leite, Vandinaldo Ribeiro.
O professor de educação física sinalizando em libras [manuscrito] : brincadeiras e jogos no processo educacional de alunos surdos / Vandinaldo Ribeiro Leite. - 2020.
120 p. : il. colorido.
Digitado.
Monografia (Especialização em Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa , 2021.
"Orientação : Prof. Dr. Eduardo Gomes Onofre , Coordenação do Curso de Pedagogia - CEDUC."
1. Surdo. 2. Escola bilíngue. 3. Libras. 4. Educação física. 5. Lúdico. I. Título
21. ed. CDD 371.9

Elaborada por Luciana D. de Medeiros - CRB - 15/508 BCIA2/UEPB

VANDINALDO RIBEIRO LEITE

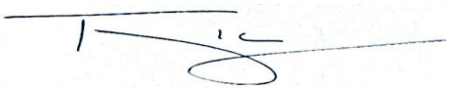
O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA SINALIZANDO EM LIBRAS: BRINCADEIRAS E JOGOS NO PROCESSO EDUCACIONAL DE ALUNOS SURDOS

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, em cumprimento à exigência para a obtenção do título de Especialista em Educação especial.

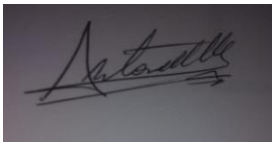
Aprovada em: 21/12/2020.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Eduardo Gomes Onofre
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Mestre Tiago Ferreira Belo
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)



Profa. Doutoranda Antonela Prezio
Universidad Tres de Febrero (UNTREF)

A Deus, por ser essencial em minha vida,
autor do meu destino, meu guia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Eduardo Onofre por ter me recebido e me mostrado o caminho correto a ser seguido, possibilitando concluir mais essa etapa da minha vida acadêmica.

Aos professores que aceitaram participar da banca de avaliação do presente trabalho, professora doutoranda Antonela Prezio da Universidad Tres de Febrero – UNTREF e o professor mestre Tiago da Universidade Federal de Campina Grande – UFCG.

Aos meus pais por sempre terem me ensinado a andar por caminhos corretos.

A minha esposa, por todo amor, companheirismo e compreensão.

A Maria do Socorro Leal, Ernestina Santana e demais funcionários da Escola Bilíngue de Surdos de Gado Bravo onde tive o prazer de ser bem recebido para a conclusão dessa pesquisa.

A Ana Maria Leal Cabral (*in memorian*), que através do seu carinho e dedicação ao ensino me ensinou a fazer a diferença na vida de muitos alunos surdos.

Aos Intérpretes de Libras Herbert Costa e Jeane Leal por terem me acompanhado durante meus estudos na UEPB.

Ao curso de Pós em Educação Especial da UEPB, e as pessoas com quem convivi nesse espaço. Levarei o ensinamento de todos comigo.

Em especial a Deus, por me mostrar, nos momentos mais difíceis, o quanto sou forte.

RESUMO

Ao longo da história, o sujeito surdo foi estigmatizado em consequência dos conceitos e representações construídas acerca da surdez. O presente estudo tem como objetivo principal analisar a importância das brincadeiras e jogos, no processo de ensino-aprendizagem, nas aulas de Educação Física com alunos surdos de uma instituição escolar bilíngue para surdos, localizada no município de Gado Bravo, Paraíba, nordeste do Brasil. Tomamos como embasamento teórico os autores Benvenuto (2006), Skiliar (2007), Kishimoto (2007), Huizinga (2007) entre outros. Baseamos em uma abordagem qualitativa. Utilizamos como instrumento metodológico a observação in loco. Essas observações foram realizadas no período de fevereiro a dezembro de 2019. Os resultados indicaram que as brincadeiras e jogos quando são aplicados por um professor com conhecimentos em libras possibilita o desenvolvimento das competências motoras e linguísticas dos alunos surdos, assim como uma atenção constante do professor de educação física, durante suas aulas, podem chegar a identificar transtornos e dificuldades de aprendizagem nos referidos alunos. Portanto, as aulas do professor de educação física nas escolas bilíngues para surdos, quando bem planejadas contribuem para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor dos alunos surdos.

Palavras-chave: Surdos. Escola Bilíngue. Libras. Brincadeiras. Jogos.

RESUMEN

A lo largo de la historia, el sujeto sordo ha sido estigmatizado como resultado de los conceptos y representaciones construidas sobre la sordera. El objetivo principal de este estudio es analizar la importancia del juego y los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de Educación Física con estudiantes sordos de una institución escolar bilingüe para sordos, ubicada en el municipio de Gado Bravo, Paraíba, noreste de Brasil. . Tomamos como base teórica a los autores Benvenuto (2006), Skiliar (2007), Kishimoto (2007), Huizinga (2007) entre otros. Lo basamos en un enfoque cualitativo. Usamos el método de observación sobre el terreno. Estas observaciones se realizaron de febrero a diciembre de 2019.Los resultados indicaron que los juegos y juegos cuando los aplica un docente con conocimientos en libras permite el desarrollo de las habilidades motoras y lingüísticas de los estudiantes sordos, así como la atención constante del docente. de educación física, durante sus clases, pueden llegar a identificar trastornos y dificultades de aprendizaje en estos alumnos. Por lo tanto, las clases de profesores de educación física en escuelas bilingües para sordos, cuando están bien planificadas, contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social y psicomotor de los estudiantes sordos.

Palabras llave: Sordo. Escuela Bilingüe. Libras. Tocar. Juegos.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Pedro Ponce de Léon (1520-1584) 14
Figura 2 - Charles-Michael de L´Epée e seu aluno surdo..... 15
Figura 3 - Pátio do Instituto de Jovens Surdos de Paris 16
Figura 4 - Instituto Nacional de Educação dos Surdos – INES, Rio de Janeiro - Brasil. 18
Figura 5 – Comparando as letras 48
Figura 6 – Escrita das letras. 49
Figura 7 – Comparando os números. 52
Figura 8 – Atividade que numero é esse? 53
Figura 9 – Aluno demonstra admiração ao encontrar carta que contém o número que simboliza a sua idade. 54
Figura 10 – Atividades que promovem o equilibro. 57
Figura 11 – Brincando e interagindo I. 58
Figura 12 – Brincando e interagindo II. 58
Figura 13 – Colagem do ovo da páscoa. 60
Figura 14 – Brincando com bolhas de sabão. 64
Figura 15 – Brincando de sopro 65
Figura 16 - Soprobol 66
Figura 17 – Brincadeira de sucção. 66
Figura 18 – Pareamento de cores 70
Figura 19 – Diversas cartelas e palitos coloridos para se trabalhar formas e cores. 70
Figura 20 – Jogo corrida das cores 71
Figura 21 – Jogo da memória expressões faciais. 73
Figura 22 – brincando com formas geométricas..... 75
Figura 23 – Figuras e formas geométricas utilizadas durante a aula. 76
Figura 24 – Cartões com alfabeto manual em Libras e Português. 79
Figura 25 – Cartões com números em Libras. 79
Figura 26 – Formato do percurso desenvolvido no pátio escolar 82
Figura 27 – Alguns momentos das aulas de coordenação motora e equilíbrio.82
Figura 28 – Atividade 1- sucção e cores..... 86
Figura 29 – Transporte das cores..... 87
Figura 30 – Percursos para trabalhar o sopro 87
Figura 31 – Corrida do copo com sopro. 88
Figura 32 – Soprobol: o futebol de canudo. 88
Figura 33 – Dominó de palitos de sorvetes 91
Figura 34 – Jogo sequencia de 3 92
Figura 35 – Apresentando as cores..... 94
Figura 36 – Aluno comanda a brincadeira. 94
Figura 37 – Professor se torna participante ativo da brincadeira..... 94
Figura 38 – Exemplo de boneco confeccionado com tampinhas de garrafa pet.96

Figura 39 – Aprendizagem dos movimentos 99
F**igura 40** – Apresentação os movimentos 99
Figura 41 – Arremesso no TNT. 103
Figura 42 – Arremesso a cesta de basquete. 103
Figura 43 – Brincadeira passando o bambolê. 106
Figura 44 – Bambolê em círculo..... 106
Figura 45 – Bastão cooperativo..... 106
Figura 46 – Bastão cooperativo com percurso 107
Figura 47 – Algumas reações durante o jogo memória dos animais em Libras.110
Figura 48 – Algumas reações durante o jogo do alfabeto. 111
Figura 49 – Jogo da memória em número libras 111

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....11
2 A COMPREENSÃO DA SURDEZ NA VISÃO ANTROPOLÓGICA.....13
2.1 Modelos educacionais na educação de surdos.....18
2.1.1 Oralismo 18
2.1.2 Comunicação total.....20
2.1.3 Bilinguismo 21
2.2 Libras uma conquista da comunidade surda brasileira.....22
2.3 Aspectos gerais sobre a surdez.....24
3 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO: PRÁTICA PEDAGÓGICA.....27
3.1.1 O Brinquedo **28**
3.1.2 A Brincadeira 28
3.1.3 O Jogo 29
3.2 O sistema ESAR de classificação de brinquedos.....29
3.3 Etapa de desenvolvimento segundo os estágios de Piaget.....31
3.4 A Educação Física e o aluno surdo.....34
4 PERCURSO METODOLOGICO.....36
4.1 Tipo de pesquisa.....36
4.2 Instrumento de pesquisa.....37
4.3 Local da pesquisa.....37
4.4 Participantes da pesquisa.....39
4.5 Procedimento de coleta de dados.....40
4.6 Análise de dados.....41
5 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....42
5.1 Período Fevereiro a Maio 2019.....46
5.1.1 Brincando e comparando letras do alfabeto 46
5.1.2 Brincando e comparando os números naturais 51
5.1.3 Atividades de coordenação motora e equilíbrio 54
5.1.4 O ovo da Páscoa: pintando, cortando e criando 58
5.1.5 Atividades de sopro e sucção 61
5.1.6 Cores: aprender brincando.....67
5.2 Período Maio a Agosto 2019.....71
5.2.1 Trabalhando as expressões faciais 71

5.2.2 Brincando e comparando as formas geométricas 73
5.2.3 Brincando e comparando o alfabeto manual em Libras e números naturais Libras 76
5.2.4 Atividades de coordenação motora e equilíbrio 79
5.2.5 Atividades de sopro e sucção 82
5.2.6 ***Cores: Aprender brincando*** 90
5.3 Período Setembro a Dezembro 2019 92
5.3.1 C*ores: aprender brincando* 92
5.3.2 Sucata um desafio a criatividade: o boneco de sucata 95
5.3.3 Atividades com bambolê 97
5.3.4 Atividades de arremesso 99
5.3.5 Brincadeiras cooperativas 103
5.3.6 Jogos digitais uma ferramenta de aprendizagem 107
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 112
REFERÊNCIAS 114
APÊNDICE. 119
ANEXOS 120

1 INTRODUÇÃO

A educação de surdos tem sido alvo de muitas discussões no mundo atual, as várias correntes filosóficas que marcam essa história devem ser bem compreendidas de forma que contribuam na construção de uma educação de qualidade para a comunidade surda. Como forma de obter conhecimentos sobre esse assunto, foi dada a oportunidade de desenvolver atividades em contexto de educação escolar permitindo nesse momento um primeiro contato com a realidade profissional. Ao se deparar com o ambiente natural e com os indivíduos que o compõem, foi pensada a possibilidade de se trabalhar com o tema Brincadeiras e Jogos no processo educacional do aluno surdo, sendo esse tema mediado por um professor surdo oralizado e sinalizado, com domínio na Língua de Sinais Brasileira - Libras e graduado em Educação física.

O motivo de trabalhar com uma didática utilizando brincadeiras e jogos, é o interesse, do autor do presente estudo, em conhecer e compreender de qual forma a mencionada didática pode contribuir no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor dos alunos surdos. A Educação Física, nos anos iniciais, oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, surdas e ouvintes, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Para Silva (2017), os jogos e brincadeira são vistas como elementos indispensáveis para a formação da criança, pois é por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores a sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo.

Sendo assim para a realização deste estudo, é preciso referir que optamos pelo estudo qualitativo / observacional, em que a problemática que se coloca para a fundamentação deste estudo é: Qual a importância dos jogos e brincadeiras para o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física com alunos surdos?

Diante de tal reflexão, o objetivo principal desta investigação foi analisar a importância das brincadeiras e jogos, no processo de ensino-aprendizagem, nas aulas de Educação Física com alunos surdos de uma instituição escolar bilíngue para surdos, localizada no município de Gado Bravo, Paraíba, nordeste do Brasil.

Referindo aos objetivos específicos, delimitamos os seguintes:

- Identificar jogos e Brincadeiras utilizados nas aulas de Educação Física que podem facilitar o desenvolvimento de alunos surdos;
- Reconhecer a importância de um professor surdo em uma escola bilíngue para surdos;

A estrutura do presente trabalho está dividida em quatro capítulos, sendo o primeiro capítulo referente ao processo histórico e educacional das pessoas surdas. Neste capítulo, também será abordado a importância da Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002 a qual trouxe uma serie de conquistas para a comunidade surda brasileira. Logo em seguida será abordada a surdez nos tempos atuais, na área médica, a qual trará pontos importantes sobre aquisição e as formas que a surdez é dividida de acordo com as perdas em decibéis.

O segundo capitulo aborda a temática brinquedos, brincadeiras e jogos, onde cada termo será detalhado conforme pesquisas de autores no âmbito educacional. Na pratica, sabemos que existe diversos tipos de brinquedos, brincadeiras e jogos e para entender melhor o uso e benefícios dessas atividades lúdicas foi preciso utilizar um sistema de classificação de jogos e brinquedos o qual é denominado Sistema ESAR criado pela canadense Denise Garon. Esse sistema foi elaborado com a finalidade de responder às necessidades dos diversos profissionais que atuam no campo da educação. Seguidamente será mostrado os estágios do desenvolvimento cognitivo de Piaget, bem como as idades e capacidades de cada estágio. Entender a diferença entre cada estágio possibilita que cheguemos a utilizar as brincadeiras e jogos de acordo com a fase de cada criança. Por fim será abordado as formas de mediação entre um professor e um aluno surdo durante as aulas teóricas e práticas.

No terceiro capitulo será explicitado a metodologia utilizada na pesquisa, a técnica e os métodos que levaram para levantar o estudo em questão. Como o estudo se deu em uma instituição escolar, o tipo de ambiente da pesquisa, assim como seus participantes também serão detalhados nesse capitulo.

O capitulo 4 refere-se á preparação de aulas devidamente preparadas na instituição a qual ocorreu a pesquisa. Serão levantadas discussões a respeito do tipo de brincadeiras e jogos utilizados assim como a contribuição desses no processo educacional do aluno surdo.

2 A COMPREENSÃO DA SURDEZ NA VISÃO ANTROPOLÓGICA

O processo da educação de surdos tem passado por diferentes mudanças, séculos passados famílias nobres insistiam que seus filhos surdos tivessem a mesma educação que seus pais, para isso os surdos deveriam aprender a fala, desenvolver o ato da leitura e da escrita, fazer contas, assim como rezar e confessar-se através da fala. Durante séculos a igreja teve grande influência nas decisões do Estado e da família, assim os surdos teriam que cumprir os rituais religiosos para serem aceitos na sociedade. Segundo Lopes (2007), os surdos passavam por longas terapias de fala e rígidos processos de normalização e de disciplinamento. Mesmo esses ganhos de aprendizagem sendo mínima, isso já possibilitava que os surdos pudessem ganhar o estatuto necessário a sua condição econômica. Como afirma Lulkin (apud GUEDES, 2012) essas capacidades intelectuais desenvolvidas nos surdos, entendidas como mínimas, eram necessárias para que as famílias nobres pudessem lidar com questões de heranças e demais bens, pois de outra forma os filhos surdos não obteriam o reconhecimento jurídico necessário para que viessem a responder por questões legais e financeiras.

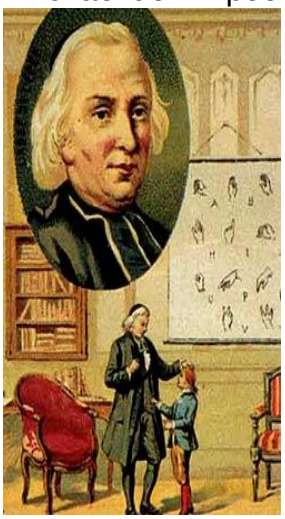
Na Espanha, segundo Skliar (apud LOPES, 2007), o pedagogo e monge beneditino Pedro Ponce de Leon (1520-1584), reconhecido como o primeiro professor de surdos, acreditava que os surdos eram capazes de se desenvolver cognitivamente. Assim, Ponce de Leon se esforçou no ensino dos surdos, de origem nobre, reunindo-os dentro de um espaço aonde eles chegaram a compartilhar gestos caseiros, transformando em uma possível comunicação entre eles. Esses gestos possibilitavam que os surdos também tivessem diferentes experiências visuais. Lopes (2007), afirma que esses gestos caseiros não chegam a ser apontados como uma língua surda, mas marcam um lugar surdo, possibilitando o encontro de surdos com seus pares e trocas de experiências. Segundo LUNARDI-LAZAARIN (2003) poucas são as informações sobre o método de ensino que Ponce de Leon utilizava, sabe-se apenas que era um método oral e que utilizava uma forma de alfabeto manual.

Figura 1 - Pedro Ponce de Léon (1520-1584)

Fonte: https://acervo.sead.ufes.br/materiais/artes/libras/historia

Na França, durante o século XVIII, a educação pública para surdos começou a ser fortalecida após movimentos surdos e criação da primeira escola de surdos (Instituição Escolar Imperial) em Paris, no ano de 1761. O abade Charles-Michael de L´Epée (1712-1789), também teve uma importante função nesse fortalecimento, pois o mencionado abade desenvolveu uma proposta educacional que tratava-se de um método denominado “signos metódicos”, combinando francês a língua de sinais. L´Épée também é considerado responsável pela fundação das bases do ensino bilíngue onde seu método caminhava da língua escrita á língua oral e não ao contrário como era usual nessa época. Lulkin (2000), afirma que através dessa proposta a língua de sinais passou a ser reconhecida e utilizada na comunicação dos surdos e nos procedimentos pedagógicos, servindo de base para uma pedagogia especial, da qual a religião, a moral e a língua nacional constituíam o núcleo do currículo. Lopes (2007), também afirma que essa proposta possibilitou que muitos surdos se articulassem numa comunidade surda fazendo com que a modalidade linguística desse grupo passasse a ser reconhecida como uma forma de comunicação e um método de aprendizagem.

Figura 2 - Charles-Michael de L´Epée e seu aluno surdo



Fonte: https://myhero.com/C_LEpeednhs_US_2010

L´Épée conseguiu, sem dúvida, fazer da educação de surdos um assunto que colhessem todos, considerando tal sujeito com suas capacidades (BENVENUTO, 2006).

O processo educacional de não durou tanto, pois no final do século XVIII as instituições que permitiam o uso da língua de sinais passaram a proibir qualquer tipo de manifestação viso-gestual. Segundo Lulkin (1998, apud LOPES, 2012, p. 14), “a língua de sinais foi sendo obscurecida, e proibida o convívio com tutores e professores surdos.”

Depois da Revolução Francesa a educação dos surdos passou da questão privada ao domínio público, o Estado assumiu a responsabilidade pela educação de todas as crianças para que assim todos os cidadãos se tornassem úteis. Essa foi uma decisão bastante julgada, pois muitos falavam que não adiantava insistir na educação de sujeitos incapazes. Lulkin (2000), afirma que esse projeto político fez mudar a forma de educação dos surdos, todo o trabalho desenvolvido em relação aos sinais foi desconsiderado, e a fala tornou-se imprescindível para inserir o surdo cidadão e trabalhador nesse novo contexto social.

Em 1818, a Ginástica foi introduzida como currículo no Instituto Nacional de Jovens Surdos de Paris – INJS, passando a incorporar o treinamento físico, na intenção de fortificar os corpos, regular a formação moral e reprimir os possíveis desvios sexuais. Quando destinada aos surdos, a ginástica possuía um papel militar e moral. Acreditava-se que a prática da ginástica possuía princípios morais capazes

de “desentortar” o corpo do surdo e de impedir manifestações de outras ordens. “Braços ao longo do corpo, marcha em fila indiana, mãos atadas as costas”, são essas algumas das regras a serem seguidas durante as aulas para que os surdos não viessem a se utilizar da língua de sinais, uma importante língua que “se constrói no espaço significante do corpo inteiro” (BENVENUTO, 2006, p. 242).

Figura 3 - Pátio do Instituto de Jovens Surdos de Paris

Fonte: https://www.wikidata.org/wiki/Q3152434

Benvenuto (2006) cita que em 1800 Jean Marc Gaspard Itard (primeiro chefe do Instituto Nacional de Surdos-Mudos de Paris), possuía nesse estabelecimento um laboratório onde se tentava corrigir os corpos surdos, objetivando fazê-los escutar. Em 1805, Itard estuda as enfermidades da orelha o que fez dele segundo Benvenuto (2006), o pai da otologia francesa e o fundador da psiquiatria para crianças, devido a distinção que introduz entre a surdez e o defeito de entendimento (autismo e psicose infantil). Itard também foi o primeiro médico e ortopedista da educação de surdos, tendo como Victor o primeiro sujeito dessa ortopedia. Victor foi um garoto selvagem adotado por Itard, a medicina falava que Victor era um ser desprovido de inteligência e raciocínio, mas Itard viu nesse garoto um ser capaz de ser educável.

Itard considerava que a surdez poderia se reverter, sendo assim passou a procurar a sua cura, o que marcou o início da patologização da surdez (BENVENUTO, 2006). A medicina também passou a aprofundar seus conhecimentos e pós em execução seu plano de reabilitar os indivíduos que não correspondiam aos padrões de normalidade.

Já no decorrer do século XIX foram inventadas próteses auditivas e no século XX surgiram próteses elétricas, todas com o objetivo de fazer com que o surdo pudesse ter alguma relação com o mundo sonoro. Diante desses avanços tecnológicos e científicos começaram a ser desenvolvidas técnicas de oralização, anunciando assim o nascimento da ortofonia moderna.

Em 1880, o Congresso de Milão aprovou o modelo ouvinte como um modelo padrão as quais os surdos deveriam seguir, a língua na modalidade oral deveria ser usada pelos surdos, decretando assim a proibição da língua de sinais na educação dos surdos. Com base na proposta oralista, a educação de surdos converteu-se em terapêutica/reabilitadora cujo objetivo do currículo consistia em dar aos surdos o que lhes faltava, a audição, e seu derivado, a fala.

No Brasil na segunda metade do século XX e através da iniciativa de Dom Pedro II, começaram a surgir às primeiras instituições, sendo essas as primeiras instituições destinadas às pessoas com deficiência auditiva e visual, pois acreditava-se que elas necessitavam de adaptações de procedimentos pedagógicos mais simples em relação as demais deficiências. Em 1855, o surdo francês Ernesto Huet (1822-1917), veio para o Brasil aplicar seus conhecimentos em metodologia de ensino para surdos, onde em 1857 chegou a participar da fundação do Imperial Instituto de Surdos-mudos (atual Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES) no Rio de Janeiro. Segundo Strobel (2006) foi nesse instituto que precursores da educação de surdos de diversos estados do país buscaram formação na área, e foi nesse contexto que se deu a mescla da LSF (Língua de Sinais Francesa) com os sinais já usados no Brasil, originando-se assim a LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais).

Em 1911, o INES também chegou a seguir a tendência mundial, estabelecendo o oralismo como forma de educação dos surdos. Mas a língua de sinais ia sobrevivendo nas conversas estabelecidas pelos surdos na sala de aula, nos pátios e corredores da escola até meados de 1957 quando foi severamente proibida (GOLDFELD, 1997).

Figura 4 - Instituto Nacional de Educação dos Surdos – INES, Rio de Janeiro - Brasil.

Fonte: https://www.libras.com.br/ines

Dentre todos esses pesquisadores já destacados nesse trabalho, podemos também salientar o professor William C. Stokoe Jr. (1919-2000), Stokoe foi amplamente reconhecido como o precursor do estudo linguístico da língua de sinais, para Stokoe os sinais eram como uma língua autônoma e completa, com estrutura gramatical própria. A partir disso foram ocorrendo evoluções e pesquisas sobre a língua utilizada pelos surdos segundo Quadros; Karnopp (2004).

O tópico abaixo foca um pouco mais nas tendências educacionais que surgiram durante vários movimentos históricos.

2.1 Modelos educacionais na educação de surdos.

Ao longo da história a educação de surdos foi marcada por uma diversidade de opiniões que ao longo do tempo iam se modificado. Surgiram grandes filosofias educacionais que refletiam as experiências culturais, econômicas, ideológicas e políticas.

A seguir serão apresentadas e descritas algumas metodologias que vigoraram na educação dos surdos.

2.1.1 Oralismo

Durante a segunda metade do século XIX foram surgindo diversos avanços tecnológicos que facilitavam o aprendizado da fala do surdo, esses avanços impulsionaram a pratica da filosofia oralista.

A abordagem pedagógica oralista ganhou força em 11 de Setembro de 1880 durante o Congresso de Milão que envolveu professores oralistas e professores surdos usuários da Língua de Sinais. O congresso tinha como objetivo escolher a melhor abordagem no ensino de surdos. Os defensores oralistas defendiam o ensino da língua oral, pois eles a consideravam essencial para a comunicação e desenvolvimento das crianças surdas e rejeitavam a língua de sinais por acharem que essa chegava atrapalhar no desenvolvimento da oralização. A decisão foi dada através de votação dos professores e venceu a classe oralista que viu diante disso um meio para aproximar cada vez mais a criança surda em direção a normalidade e não a surdez (GOLDFELD, 1997; GUARINELLO, 2004).

Goldfeld (2002), enquadra essa concepção no modelo clínico

> O Oralismo percebe a surdez como uma deficiência que deve ser minimizada pela estimulação auditiva. Essa estimulação possibilitaria a aprendizagem da língua portuguesa e levaria a criança surda a integrar-se na comunidade ouvinte e desenvolver uma personalidade como a de um ouvinte. Ou seja, o objetivo do Oralismo é fazer uma reabilitação da criança surda em direção à normalidade. (GOLDFELD, 2002, p. 34).

Após essa decisão escolas de surdos de muitos países proibiram o uso da língua de sinais, dispensaram professores surdos para que assim os alunos surdos se concentrassem na oralização. “Todo o entendimento sobre o processo de aquisição de linguagem e o papel do outro em relação ao desenvolvimento linguístico da criança ficam reduzidos a aquisição sistemática da fala” (GUARINELLO, 2004).

A aplicação desse método envolveu gastos com verba publica e privada em setores da saúde e educação para que assim fossem adquiridos equipamentos para a amplificação de resíduos auditivos e a capacitação de professores leigos que algumas vezes faziam o papel de fonoaudiólogos. As estratégias que antes eram pedagógicas se tornaram terapêuticas

Dorziat (1997) lista as seguintes técnicas utilizadas nesse modelo oral:

- Treinamento auditivo: propõe a estimulação auditiva para reconhecimento e discriminação de ruídos, sons ambientais e sons da fala. Para esse trabalho e essencial o uso de aparelhos auditivos AASI

e também dos aparelhos de amplificação de mesa durante as sessões de atendimento.

- Leitura labial/orofacial: treino para a identificação da palavra falada através da decodificação dos movimentos orais do emissor. Essa técnica se faz necessária para o surdo, pois através dela busca que o surdo seja capaz de entender a mensagem dita pelo interlocutor através dos movimentos dos lábios, da face, dos movimentos e posições dos órgãos articulatórios.
- Desenvolvimento da fala: exercícios realizados para a mobilidade e tonicidade dos órgãos da fonação (lábios, mandíbula, língua etc.) e exercícios de respiração e relaxamento (mecânica da fala);

A aplicação do método oral envolve a escola, terapeutas e familiares sendo que esse último precisa ter bastante dedicação para que venha ajudar no processo de reabilitação da criança. A família não poderá se utilizar de gestos para se comunicar sendo que o essencial é a leitura labial, percepção auditiva e fala. Ou seja, a filosofia dos defensores do oralismo consiste em treinar a audição por meio do desenvolvimento do resíduo auditivo para que o surdo aprendesse a discriminar os sons e, consequentemente, pudesse desenvolver a sua fala. Mas essa pratica não trouxe resultados, pois os surdos só conseguiam pronunciar apenas algumas palavras que eram repetidas de forma mecânica sem sabe o real significado delas.

2.1.2 Comunicação total

Foi visto que o método oralista não chegava a trazer resultados, pois os surdos não conseguiam se comunicar e falar de uma forma correta pelo modo oral, e mesmo com a proibição da língua de sinais as pessoas surdas insistiam em permanecer usando-a. Sendo assim foi decidido que os surdos poderiam utilizar-se de qualquer recurso linguístico, oral ou visual dando início ao método Comunicação total (meados de 1960). Este modelo combinava a língua de sinais, gestos, mímicas, leitura labial, entre outros recursos que colaborasse com o desenvolvimento da língua oral (SCHELP, 2008).

O que vemos diante disso é que “a Comunicação Total não está em oposição à utilização da língua oral, mas apresenta-se como um sistema de comunicação complementar” (MARCHESI,1995, p. 59).

Essa filosofia também não trouxe resultados satisfatórios, pois ela defende o uso simultâneo de duas línguas distintas e com estruturas diferentes: a fala e os sinais (bimodalismo).

2.1.3 Bilinguismo

Passou a ser difundido em 1980, é um modelo em que consiste em trabalhar com duas línguas: a língua de sinais como língua materna (L1) e a língua oficial de seu pais como segunda língua (L2). Através da língua de sinais o surdo ira se desenvolver e comunicar com a comunidade surda, enquanto ao se utilizar da língua oficial de seu pais ele poderá se comunicar com a comunidade ouvinte através da fala ou escrita. Ambas as línguas devem ser usadas e ensinadas de uma forma em que uma não interfira a outra.

Neste ponto de vista, o Bilinguismo

> [...] contrapõe-se ao modelo oralista porque considera o canal viso gestual de fundamental importância para a aquisição de linguagem da pessoa surda. E contrapõe-se à comunicação total porque defende um espaço efetivo para a língua de sinais no trabalho educacional; por isso advoga que cada uma das línguas apresentadas ao surdo mantenha suas características próprias e que não se 'misture' uma com a outra (LACERDA 1998 p.10).

Diferente dos outros métodos o surdo aqui é visto como um ser que assume a sua identidade cultural, ele se torna um sujeito com direitos e potenciais, como afirma Goldfeld (1997),

> O Bilinguismo tem como pressuposto básico que o surdo deve ser Bilíngue, ou seja deve adquirir como língua materna a língua de sinais, que é considerada a língua natural dos surdos e, como Segunda língua , a língua oficial de seu país (...) os autores ligados ao Bilinguismo percebem o surdo de forma bastante diferente dos autores oralistas e da Comunicação Total. Para os bilinguistas, o surdo não precisa almejar uma vida semelhante ao ouvinte, podendo assumir sua surdez. (GOLDFELD, 1997, p. 38).

A metodologia Biligue foi reivindicada pelos próprios surdos, pois as pesquisas linguísticas mostravam a importância da língua de sinais. De fato, estudos tem apontado que essa proposta é a mais adequada para o ensino de crianças surdas, tendo em vista que considera a língua de sinais como natural e se baseia no conhecimento dela para o ensino da língua majoritária, preferencialmente na modalidade escrita (GUARINELLO, 2007, p. 45-46).

A educação dos surdos deve ser Bilíngue desde a educação infantil, e quando se tratam de crianças elas precisam ser postas em contato primeiro com pessoas fluentes na língua de sinais, sejam seus pais, professores ou outros.

2.2 Libras uma conquista da comunidade surda brasileira

Ao analisar o contexto histórico percebe-se que as Línguas de Sinais por pouco não foram proibidas, mas graça à luta das comunidades surdas e de pessoas interessadas por essa língua, esse meio de comunicação vive, e cada país tem a sua língua de sinais estabelecida, ou seja, a língua de sinais não é universal.

A Língua Brasileira de Sinais - foi aprovada pela lei 10.436, de 24 de abril de 2002, depois de anos de luta pela comunidade surda, com ajuda da Federação Nacional de Educação e Integração ao surdo – FENEIS, associações e instituições. Foi uma lei bastante comemorada pela comunidade surda e por profissionais que trabalhavam na área. Em 2005, essa lei foi regulamentada pelo Decreto n. 5.626, de 22 de dezembro de 2005.

Essa lei reconhece a Libras como uma Língua da comunidade surda conforme artigo abaixo:

> "Art. 1o É reconhecida como meio legal de comunicação e expressão a Língua Brasileira de Sinais - Libras e outros recursos de expressão a ela associados."
>
> "Parágrafo único. Entende-se como Língua Brasileira de Sinais - Libras a forma de comunicação e expressão, em que o sistema linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituem um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil." (BRASIL, 2002)

Essa lei assegura aos surdos que a LIBRAS seja sua língua materna e que a Língua Portuguesa seja sua segunda língua, na modalidade escrita ou oral, por ser a língua oficial do Brasil.

É garantido também que o poder público e empresas concessionárias de serviços públicos apoiem e difundam o uso da Língua Brasileira de Sinais, pois essa língua é o meio de comunicação da comunidade surda brasileira.

Ao se tratar de serviços públicos de assistência a saúde, estes devem ter e garantir atendimento e tratamento adequado aos indivíduos com deficiência auditiva e surdez de acordo com as normas legais em vigor.

É garantido também por lei o ensino de Libras como disciplina em cursos de formação de professores e como disciplina curricular em escolas do estado e municípios como afirma o art. 3° do decreto n. 5.626, de 22 de dezembro de 2005

> Art. 3o A Libras deve ser inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de formação de professores para o exercício do magistério, em nível médio e superior, e nos cursos de Fonoaudiologia, de instituições de ensino, públicas e privadas, do sistema federal de ensino e dos sistemas de ensino dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios. (BRASIL, 2005).

Em alguns setores que fornecem serviços públicos também é essencial a presença de Interpretes de Libras para facilitar a comunicação entre pessoas surdas e ouvintes. A formação dos interpretes já é prevista pela Lei n. 10.098 de 2000

> Art. 18. O Poder Público implementará a formação de profissionais intérpretes de escrita em braile, linguagem de sinais e de guias-intérpretes, para facilitar qualquer tipo de comunicação direta à pessoa portadora de deficiência sensorial e com dificuldade de comunicação. (BRASIL, 2000)

Para dar um maior valor a profissão de tradutor e intérprete de Língua Brasileira de Sinais foi aprovada a Lei n. 12.319, de 1º de setembro de 2010

> Art. 1o Esta Lei regulamenta o exercício da profissão de Tradutor e Intérprete da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS.
>
> Art. 2o O tradutor e intérprete terá competência para realizar interpretação das 2 (duas) línguas de maneira simultânea ou consecutiva e proficiência em tradução e interpretação da Libras e da Língua Portuguesa.

Outra conquista proveitosa foi a criação de cursos em nível superior de Letras Libras no Brasil sendo esse na área do Bacharelado e Licenciatura.

A Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência que foi adotada pela Organização das Nações Unidas em 13 de dezembro de 2006, também cita a importância de os estados contribuírem na difusão das línguas de sinais, como podemos ver no parágrafo terceiro, alíneas “b” e “c” do Art. 24.

> § 3.º Os Estados Partes assegurarão às pessoas com deficiência a possibilidade de adquirir as competências práticas e sociais necessárias de modo a facilitar às pessoas com deficiência sua plena e igual participação no sistema de ensino e na vida em comunidade. Para tanto, os Estados Partes tomarão medidas apropriadas, inclusive:

b) Tornando disponível o aprendizado da língua de sinais e promoção da identidade linguística da comunidade surda;

> c) Garantindo que a educação de pessoas, em particular crianças cegas, surdocegas e surdas, seja ministrada nas línguas e nos modos e meios de comunicação mais adequados ao indivíduo e em ambientes que favoreçam ao máximo seu desenvolvimento acadêmico e social.

Para garantir esse desenvolvimento os professores precisam ser capacitados como afirma o parágrafo quarto

> § 4.º A fim de contribuir para o exercício desse direito, os Estados Partes tomarão medidas apropriadas para empregar professores, inclusive professores com deficiência, habilitados para o ensino da língua de sinais e/ou do Braille, e para capacitar profissionais e equipes atuantes em todos os níveis de ensino. Essa capacitação incorporará a conscientização da deficiência e a utilização de modos, meios e formatos apropriados de comunicação aumentativa e alternativa, e técnicas e materiais pedagógicos, como apoios para pessoas com deficiência.

Mesmo apesar das garantias esses acessos costumam ser negados, pois faltam escolas Bilíngues para a comunidade surda, as poucas que tem passam por dificuldades e muitas acabam fechando, fazendo com que o surdo passe a ir para inclusão. Ao chegar na inclusão o surdo se depara com a falta de compromisso da escola para atender as suas necessidades, pois muitos professores não são fluentes em LIBRAS, ocorre também a falta de intérpretes fazendo com que a permanência do sujeito surdo na inclusão se torne duvidosa.

2.3 Aspectos gerais sobre a surdez

Segundo a OMS (Organização Mundial da Saúde), cerca de 466 milhões de pessoas no mundo sofrem com problemas auditivos, sendo 34 milhões de crianças. Um dos fatores que explicam o aumento desse caso é o envelhecimento da população, o crescimento de doenças, o uso de remédios que danificam o ouvido e a exposição a sons fortes. Já segundo o censo realizado pelo IBGE em 2010, calcula-se que 9,7 milhões de pessoas tem algum tipo de deficiência auditiva. Cerca de um milhão são jovens de até 19 anos.

Segundo Gomes (2000)

> O conhecimento sobre as características da surdez permite àqueles que se relacionam ou que pretendem desenvolver algum tipo de trabalho pedagógico com pessoas surdas, a compreensão desse fenômeno, aumentando sua possibilidade de atender às necessidades especiais constatadas.

Quanto à forma de aquisição a surdez pode ser:

Congênita - quando o indivíduo já nasce surdo. Nesse caso a surdez é pré-lingual, pois foi acometida antes da aquisição da linguagem.

Adquirida - quando o indivíduo perde a audição no decorrer da vida. Assim sendo, a surdez poderá ser pré ou pós-linguística.

Quanto a causa elas se dividem em:

pré-natais – provocada por fatores genéticos e hereditários, por exemplo, doenças adquiridas pela mãe na época da gestação.

Peri – natais – surdez provocada mais frequente por parto prematuro, falta de oxigênio no cérebro (anóxia cerebral) e trauma de parto.

Pós-natais – provocada por doenças adquiridas ao longo da vida, avanço da idade, acidentes.

A surdez é identificada através do exame audiológico, conduzido por um fonoaudiólogo. Ela é classificada em níveis de acordo com a sensibilidade do indivíduo. O nível da intensidade sonora é medido em decibel (dB).

Surdez leve – de 16 a 40 dB – o indivíduo apresenta dificuldades para ouvir o tic tac do relógio, ou uma conversa baixa. É desatento e solicita frequentemente que as pessoas repitam aquilo o qual não entendeu. “Essa perda auditiva não impede a aquisição normal da língua oral, mas poderá ser a causa de algum problema articulatório na leitura e/ou na escrita.” (BRASIL, 2006, p. 21).

Surdez moderada – de 41 a 70 dB – o indivíduo apresenta dificuldades para ouvir uma voz fraca, sendo preciso que o enunciador aumente o tom de voz. “É frequente o atraso de linguagem e as alterações articulatórias, havendo, em alguns casos, maiores problemas linguísticos. Esse indivíduo tem maior dificuldade de discriminação auditiva em ambientes ruidosos.” (BRASIL, 2006, p. 21).

Surdez severa – de 71 a 90 dB – terá dificuldades para ouvir telefones tocando, assim como para perceber ruídos familiares. O tom do enunciador precisa ser forte para que haja a compreensão. Poderá ocorrer atraso no desenvolvimento da fala. “Se a família estiver bem orientada pela área da saúde e da educação, a criança poderá chegar a adquirir linguagem oral. A compreensão verbal vai depender, em grande parte, de sua aptidão para utilizar a percepção visual e para observar o contexto das situações.” (BRASIL, 2006, p. 21).

Surdez Profunda – acima de 91 dB – apresenta dificuldade para ouvir o som do caminhão, de uma máquina de serrar madeira, etc. Não consegue perceber a voz humana “assim, tampouco adquire a fala como instrumento de comunicação, uma

vez que, não a percebendo, não se interessa por ela e, não tendo retorno auditivo, não possui modelo para dirigir suas emissões” (BRASIL, 2006, p. 21).Geralmente a maioria dos surdos que tem perda profunda da audição se utilizam da Língua de sinais e poderá ter pleno desenvolvimento linguístico por meio da dela.

A perda auditiva pode ser tanto em um ouvido (unilateral) ou em ambos ouvidos (bilateral).

Alguns Surdos e pesquisadores designam o surdo como o individuo que percebe o mundo por meio de experiências visuais e opta por utilizar a língua de sinais, valorizando sua cultura e comunidade surda. Como afirma Campos (2014, p. 48), [...] aquele que apreende o mundo por meio de contatos visuais, que é capaz de se apropriar da língua de sinais e da língua escrita e de outras, de modo a propiciar seu pleno desenvolvimento cognitivo, cultural e social.

Quando a família descobre que a criança é surda ela poderá procurar uma equipe multidisciplinar (médicos, psicólogos, fonoaudiólogos, educadores), para que essa equipe oriente a família sobre a utilização de recursos auditivos (aparelhos, implantes) e a utilização da língua de sinais.

3 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO: PRÁTICA PEDAGÓGICA

Este segundo capitulo abordara o conceito de brinquedo, brincadeiras e jogos, e através de analises teóricas será dada o conceito de cada termo. Os jogos e brincadeiras ao serem utilizados na escola contribuem para desenvolver a sociabilidade, o trabalho em equipe, aceitar as diferenças, e uma série de outros benefícios. No decorrer dos tempos várias formas de organização e categorização de jogos e brinquedos foram inventadas, para entender essa classificação uma dessas formas será explicitada nesse capitulo. De seguida será dado relevância aos estágios do desenvolvimento cognitivo propostos por Jean Piaget, e por fim será especificado as formas que um professor poderá utilizar para dar aulas a alunos surdos.

Brincar é uma das formas que a criança encontra para se comunicar com o mundo, ou seja, vai muito além do que apenas recrear. Segundo Almeida (2004), o ato de brincar desenvolve o intelectual, a criatividade e a estabilidade emocional, proporcionando alegria e prazer. É uma arte, um dom natural que, quando bem cultivado, ira contribuir, no futuro, para a eficiência e o bem do adulto.

O ato de brincar se modifica e sofre evolução de acordo os estágios de desenvolvimento da criança, conforme as necessidades delas e os valores da sociedade a qual ela pertence. Vários pesquisadores publicam estudos sobre a importância do brincar e os diversos benefícios que as brincadeiras podem trazer para as crianças. O brinquedo, o jogo e a brincadeira ambos envolvem a ludicidade, mas será que esses termos são semelhantes?

Ao se pronunciar a palavra jogo cada um pode entendê-la de uma forma como afirma Kishimoto (2017, p.13), “pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, advinhas, contar estórias, brincar de mamãe e filhinha, futebol, domino e uma infinidade de outros.” O entendimento desse termo se torna mais complexo quando o material lúdico também pode ser chamado de brinquedo, ou quando a atividade lúdica além de jogo possa se chamar de brincadeira, ou seja, o jogo, o brinquedo e a brincadeira tem uma dimensão lúdica e muitas vezes são empregados de formas indistintas. Mesmo eles recebendo a mesma denominação, tem suas diferenças.

3.1.1 O Brinquedo

"É o objeto, suporte da brincadeira" (KISHIMOTO, 1994), e podem ser considerados estruturados e não estruturados. Os brinquedos estruturados são aqueles que já são adquiridos prontos, exemplo: carrinhos, bonecas, bolas de gude, piões, etc. Já os não estruturados são aqueles que não provem de indústrias, ou seja, são simples objetos que nas mãos das crianças adquirem um significado se tornando em brinquedo, como é o caso de paus ou caixas. O pau se transforma em cavalinho e a caixa em carrinho ou uma garagem para o carro dependendo da alteração criativa da criança. Ao brincar a criança representa o brinquedo com aquilo que já viu na realidade, "representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência" (KISHIMOTO, 2017, p. 18).

Ao brincar a criança chega a criar um mundo imaginário, Kishimoto (2017) afirma que o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade, como é o caso de quando a criança brinca com pequenos objetos que representam eletrodomésticos ou algo que representa o modo de vida.

3.1.2 A Brincadeira

Atividade ou ação própria da criança, voluntária, espontânea, delimitada no tempo e no espaço, prazerosa, constituída por reforçadores positivos intrínsecos, com um fim em si mesma, e, tendo uma relação íntima com a criança (KISHIMOTO, 1997). A brincadeira pode funcionar tanto de forma coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, adotar as próprias regras, por fim, existe maior liberdade de ação para as crianças.

Ao brincar a criança pode representar situações observadas no cotidiano e que futuramente ela chegara a vivenciar, como exemplo temos uma situação em que a criança ver a mãe cuidando de um bebê, mas tarde a criança poderá representar aquela cena se utilizando de uma boneca, pois uma boneca permite a criança várias formas de brincadeiras, desde a manipulação até a realização de brincadeiras como "mamãe e filhinha". Ao representar essa cena esta sendo trabalhado o desenvolvimento da imaginação da memória, concentração e imitação. Como afirma

Mozzer (2008), ao brincar, as crianças exploram e refletem sobre a realidade cultural na qual vivem, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando as regras e papéis sociais.

3.1.3 O Jogo

Como já vimos o termo Jogo é integrado tanto ao brinquedo quanto a brincadeira, mas chega a ser uma atividade mais estruturada com regras mais explicitas, como exemplo temos jogo de cartas, de tabuleiros, de palavras, etc. O jogo é empregado tanto por crianças como por adultos dependendo do meio físico a qual estão inseridos.

O jogo é visto como uma importante ferramenta no processo de aprendizagem, pois proporcionam imaginação as crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. HUIZINGA (2007, p. 33), detalha o jogo como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Os jogos e brincadeiras devem sempre serem inseridos na escola, principalmente na educação infantil pois como afirma Pereira (2005) As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

3.2 O sistema ESAR de classificação de brinquedos

No decorrer do tempo surgiu várias formas de classificação de brinquedos e jogos. O sistema de classificação e analise aqui apresentado é reconhecido internacionalmente e utilizado no Brasil, sua aplicação é empregue por diversos profissionais que atuam no campo da educação, principalmente aqueles que

mantêm contato direto com crianças e brinquedos, os profissionais se beneficiam com esse instrumento, pois é um modelo que permite identificar o potencial do objeto lúdico segundo as etapas do desenvolvimento da criança.

Trata-se do instrumento ESAR de classificação e de análise de material de brinquedos e jogos elaborado pela psicopedagoga canadense Denise Garon em 1982, durante uma pesquisa de doutorado na Universidade Laval de Quebec (Canadá). Foram examinadas mais de cinquenta pesquisas para chegar a conclusão desse instrumento. “ESAR inspira-se por sua vez, na psicologia e nas ciências documentais. Apoiando-se em realidades psicológicas rigorosamente estabelecidas, este sistema propõe categorias claras e exaustivas” (GARON, 1998, p. 2).

Ao fazer essa analise pode-se perceber o real sentido daquele brinquedo e a sua importância para o desenvolvimento, como confirma Garon (1998), essas analises chegam a avaliar a contribuição psicológica e pedagógica dos brinquedos, quando esses estão fazendo parte da atividade lúdica da criança.

O método, embora conte com várias influências teóricas, foi elaborado, principalmente com base na abordagem piagetiana e apresenta-se em diversas facetas do brincar. Cada faceta representa uma perspectiva particular do comportamento lúdico. O método de classificação em "facetas" (Ranganathan, 1973) apresenta-se como uma série de características psicológicas distribuídas em categorias gerais e em categorias mais específicas que cobrem o conjunto das etapas do desenvolvimento da criança e da sua atividade lúdica, desde a criança pequena até a idade adulta.

O sistema ESAR apresenta seis facetas e cada faceta fundamenta-se numa sequência lógica, precisa e hierárquica que se apoia em diversas fontes teóricas. A primeira faceta (Faceta A) identifica os tipos de atividades lúdicas e como elas se sucedem ao longo do desenvolvimento da criança. Essa faceta apoia-se nos estudos sobre jogos que foram formuladas por Piaget (1945). A palavra ESAR é composta a partir da primeira letra da palavra que identifica cada uma das categorias desta faceta:

E – para jogos ou brincadeiras de exercícios, que podem ser trabalhado desde os primeiros meses idade a partir de gestos e movimentos sensoriais e motores;

S - para jogos ou brincadeira Simbólica, onde ocorre a representação de um objeto por outro, a simulação e o faz de conta

A - para jogos ou brincadeira da Acoplagem / Montagem, onde peças agrupadas passam a fazer parte da construção de um todo com novo significado

R - para jogos ou brincadeira com Regras Simples que se iniciam a partir dos 4 anos podendo, a partir dos 7 anos, se tornar mais complexas e vindo a tomar forma cada vez mais elaborada na adolescência e vida adulta.

A faceta B mostra cinco categorias de condutas ou comportamentos cognitivos classificados de acordo com o desenvolvimento cognitivo do ser humano, são elas: Conduta sensório motora, conduta simbólica, conduta intuitiva, conduta operatória concreta e conduta operatória formal.

As habilidades funcionais que são necessárias para que ocorra o desenrolar lúdico são vistas na faceta C e são classificadas em quatro níveis: exploração, imitação, performance e criação. Essa faceta é baseada nos trabalhos de Staats (1975) a qual ele explicava as diferentes habilidades instrumentais que a criança deve aprender a exercitar e dominar.

A faceta D mostra os tipos de comportamentos sociais que as crianças utilizam durante as brincadeiras, ou seja, as formas como elas interagem. As duas formas individuais principais apresentam-se como comportamentos solitários ou paralelos, enquanto as formas coletivas mais correntes se exprimem por comportamentos associativos e cooperativos. (GARON, 1998, p. 5). Essa classificação foi adaptada da escala de medida da atividade social de Parten (1932).

Já as últimas facetas, uma trata-se das habilidades linguísticas elaborada principalmente a partir dos repertórios verbais de Staats (1975), enquanto as condutas afetivas baseiam-se nos quadros teóricos de Freud (1949), Erickison (1966) e Winnicott (1970).

Para um melhor entendimento deste modelo ver o anexo A.

Através desse modelo de analise pode-se construir fichas analíticas individuais para avaliar a qualidade pedagógica dos materiais estudados e a avaliar o desenvolvimento cognitivo do jeito pesquisado.

3.3 Etapa de desenvolvimento segundo os estágios de Piaget

A escola é o ambiente em que a criança passa mais tempo ao longo da vida e ao ser inserido nesse ambiente ela precisara conviver com novas pessoas e criar novos vínculos afetivos. Durante o período escolar o educador precisa refletir sobre

as técnicas e as habilidades que poderão ser trabalhadas com as diferentes faixas etárias, pois ao compreenderem essa característica poderão ser desenvolvidas atividades com mais eficiência com base no desenvolvimento de cada indivíduo. Para Piaget (1991)

> "A evolução do conhecimento é um processo continuo, construído a partir da interação ativa do sujeito com o meio (físico e social). O desenvolvimento humano passa por estágios sucessivos de organização do campo cognitivo e afetivo, que vão sendo construídos em virtude da ação da criança e das oportunidades que o ambiente possibilita á mesma" (apud, NUNES p.43).

Os estágios ao qual Piaget se refere são divididos em períodos, de acordo com os interesses e as necessidades das crianças nas suas diferentes faixas etárias.

Período sensório motor (0 a 24 meses) – esse estágio abrange desde os comportamentos reflexos dos primeiros meses de vida do bebe ate o início das representações mentais ou imagens que são os primeiros esboços do pensamento infantil. Nesta época a criança adquire as informações basicamente através dos órgãos do sentido e as suas respostas se caracterizam por ações motoras que vão se aperfeiçoar com a maturação. As habilidades mais importantes nesse período são na área motora. No início, seus movimentos são globais e generalizados, envolvendo o corpo todo. Gradualmente vão se tornando mais específicos, envolvendo apenas uma parte do corpo, ocorrendo a dissociação do movimento. Suas relações sociais ainda são familiares ainda não chegando a ocorrer a participação grupal. Esse período divide - se em seis subestágios: Comportamentos reflexos (0 a 1 mês); Reações circulares primarias (1 a 4 meses); Reações circulares secundárias (4 a 8 meses); Coordenação de esquemas secundários (8 a 12 meses); Reações circulares terciarias (12 a 18 meses); Combinações mentais (18 a 24 meses).

Período Pré-Operacional (2 a 7 anos): nesse período a criança desenvolve o pensamento, e o planejamento mental ocorre antes de sua ação. A função representativa reveste - se de grande importância. Inicia se e atinge pleno desenvolvimento o chamado jogo simbólico ou faz de conta. A fala começa a se desenvolve, as palavras se organizam em frases e a linguagem passa a ser uma possibilidade de a criança expressar suas ideias e emoções. A sociabilização apresenta um grande impulso e é nesse período que a criança começa a frequentar a pré-escola e entrar em contato com grupos de sua faixa etária. É na escola que ela

vai aprender sobre regras em jogos, aprende a esperar a vez. Ao fim desse período ela brinca em grupos em atividades cooperativas, com regras estabelecidas pelas próprias crianças.

Período Operacional Concreto (± 7 a 12 anos): O pensamento sofre grande alteração nesse subestágio. O pensamento ultrapassa o sensorial. A criança forma classes e séries mentalmente. A lógica passa a operar, e fatos e fenômenos já experimentados são relacionados. O faz de conta e a imaginação fértil persiste nesse período, mas claramente separados do real e do objetivo. Alguns aspectos do pensamento que foram apresentados no subestágio anterior sofre uma evolução. A criança neste período se torna operacional, ou seja, é capaz de efetuar as operações de classificar, seriar, lidar com números e a entender a conservação de quantidades, peso e volume. Apresenta o senso de responsabilidade maior do que no estágio anterior e compreende a consequência dos seus atos. Compara seus atos com os de seus colegas como parâmetro. Espera a confirmação de seu valor a partir de suas ações. Sua independência aumenta, na medida em que depende menos do adulto para a realização de determinados desejos. É no fim deste subestágio que se inicia a puberdade, que é o preparo para adolescência.

Período de Operações Formais (12 anos em diante): nesse período as capacidades de abstração e reflexão, já estão desenvolvidas. O adolescente começa a formar opiniões e conceitos sobre temas como sociedade e sua relação com o indivíduo.

Para Bock et al (1993, p.89), neste período, o adolescente possui condições intelectuais para elaborar conceitos éticos como liberdade, justiça e outros. “o adolescente domina, progressivamente, a capacidade de abstrair e generalizar, cria teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular”.

Como vimos o desenvolvimento ocorre numa sequencia de estágios, cada período estabelece as bases para os demais, assim um é pré-condição para alcançar o outro . Pode-se dizer, então, que o desenvolvimento, na concepção piagetiana, é fundamentalmente um processo de equilibrações sucessivas que conduzem a maneiras de agir e de pensar cada vez mais complexas e elaboradas.(FONTANA & CRUZ, 1997).

É importante ressaltar que as idades apresentadas para cada estágio são apenas médias. Assim sendo, podem variar de um sujeito para outro, de acordo com

seu meio social e o grau de inteligência, mas a ordem dos estágios é a mesma para todos os indivíduos (FERRACIOLLI, 1999).

3.4 A Educação Física e o aluno surdo

A perca auditiva chega a trazer algumas limitações para o desenvolvimento do individuo, caso a perca tenha sido durante o nascimento ou antes da aquisição da linguagem, essa perca pode interferir no desenvolvimento da língua oral. A maioria dos surdos são filhos de pais ouvintes, sendo que a maioria das famílias não tem conhecimentos em língua de sinais ou não possui condições financeiras para que a criança surda chegue a fazer um acompanhamento adequado com fonoaudiólogos para que seja realizado a compra de aparelhos auditivos. Segundo Santos Filha (2006), a falta de comunicação adequada pode interferir no relacionamento da criança surda com a família, criando lacunas psicológicas de integração de experiências que irão afetar em maior ou menor grau, a capacidade normal de desenvolvimento do individuo.

Quando se trata de atividades físicas, o desenvolvimento motor de crianças surdas segue os padrões de normalidade, ou seja, os mesmos critérios adotados para pessoas sem deficiências também podem ser adotados por quem tem surdez não havendo portanto, nenhuma restrição a pratica de atividade física. “Quando a surdez é acompanhada de outra deficiência ou de algum outro comprometimento, as possíveis restrições estarão relacionadas a esses(s) outro(s) problema(s)” (SANTOS FILHA, 2006).

Durante as aulas de educação física as atividades que requerem diversos grupos musculares são muito importantes para as crianças, Santos Filha (2006), cita um exemplo disso: as atividades que solicitam muito oxigênio são muito importantes, pois as crianças que não se utilizam da fala costumam ter uma respiração “curta”, isto é, não enchem completamente os pulmões deixando, com isto, de expandir a caixa torácica e de exercitar os músculos envolvidos na respiração (SANTOS FILHA, 2006). Andar, correr, saltar, pular, girar, rolar e empurrar estão entre as atividades que cumprem esse papel nas aulas de educação física.

Alguns jogos ou brincadeiras e alguns tipos de esportes precisam de adaptação quando esses são aplicados com indivíduos surdos. A adaptação consiste “em apenas substituir algum comando que seja oral por um comando

visual”. Por exemplo, em alguma atividade que se usa um “apito” para dar início ou fim de um jogo, esse objeto sonoro precisa ser substituído por algum recurso visual, uma bandeira por exemplo. Ao se tratar de regras de modalidades esportivas, nelas não ocorrem adaptação, como já foi falando anteriormente a adaptação consiste em apenas substituir comandos sonoros por visuais.

Segue abaixo algumas formas de se trabalhar com surdos na educação, seja em sala de aula ou em algum espaço para atividades praticas:

- Seja paciente e acolha bem o aluno na chegada a escola. Alguns podem apresentar comportamentos inadequados, mas esses comportamentos vão sumindo a medida que vão aprendendo Libras.
- Utilize – se de recursos gráficos ou visuais para ajudar a compreensão da fala do professor, exemplo, cartelas, bandeiras, imagens, vídeos, cartazes, etc;
- Procure ficar sempre de frente para os alunos no momento em que for passar as explicações. Caso algum aluno apresente baixa visão deixe ele sempre a frente dos demais e certifique-se que você esteja no campo visual dele;
- Apesar de alguns apresentarem dificuldades para realizar movimentos motores, enfatize essas capacidades;
- Caso os alunos ainda estejam em aquisição da língua de Sinais, procure explicar as atividades calmamente e repita a explicação quantas vezes forem necessárias até o aluno perceber o que foi explicado;
- É essencial saber LIBRAS.

4 PERCURSO METODOLOGICO

Neste terceiro capítulo, pretendemos explicitar e desenvolver todo processo de investigação, tendo como eixo central as brincadeiras e jogos no processo educacional dos alunos surdos, participantes da presente pesquisa. Para iniciar, começamos por esclarecer o tipo de metodologia utilizado para justificar o estudo em questão. Por se tratar de uma pesquisa realizada dentro de uma escola, escolhemos o método observacional. Os participantes envolvidos neste estudo, tal como os instrumentos de coleta de dados e os procedimentos utilizados na analise dos dados, discutimos em linhas que se seguem.

4.1 Tipo de pesquisa

Para a concretização desta investigação, realizamos um estudo com base na pesquisa qualitativa, em que esta na perspectiva de Rossman e Rallis (1998, apud, CRESWELL, 2007, p. 186), ocorre em um cenário natural, e é nesse cenário/local (casa, escritório, escola, etc.), que o pesquisador vai de encontro ao participante para que assim tenha um nível de detalhes sobre a pessoa, sobre o local, ou seja, para que assim o pesquisador se envolva nas experiências reais dos participantes.

Nelson (1992, citado por Aires, 2011), afirma que a pesquisa qualitativa utiliza uma variedade de técnicas, entre estas temos o estudo de caso, entrevistas, observação in loco ou participante, questionário, entre outras. Entretanto, a escolha destas ferramentas que podemos utilizar depende sempre das estratégias implementadas, dos métodos e se os materiais empíricos se encontram disponíveis.

Sendo assim, a presente pesquisa baseia se nas observações em uma escola pública que atende crianças e adultos com perdas auditivas, associadas ou não a outras deficiências. Portanto, o método utilizado foi o da observação participante.

Ao se envolver com a pesquisa qualitativa, o pesquisador passa a fazer uma interpretação dos dados. Diante desse contexto Creswell (2007, p. 184), afirma que durante a coleta e análise de dados podem ser empregados diferentes métodos, os quais são baseados em observações abertas, entrevistas e documentos, e incluem um vasto leque de materiais, como sons, emails, álbum de recortes, imagens, vídeos e outras formas emergentes.

4.2 Instrumento de pesquisa

É através da observação que passamos a compreender e conhecer tudo aquilo que faz parte de um cenário (pessoas, coisas, acontecimentos, situações, etc.). Observar “não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”. (MARCONI E LAKATOS, 2003, p. 190).

Segundo Ander-Egg (1978, apud, MARCONI E LAKATOS, 2003, p. 192), na investigação cientifica são empregadas várias modalidades de observação que variam de acordo com as circunstancias, entre as quais a observação assistemática ou não estruturada, a sistemática ou planejada, a individual ou em equipe, a em campo ou laboratório, a não -participante e a observação participante, sendo essa última à técnica utilizada nesse artigo.

A observação participante faz com que o observador se insira no grupo ao qual ele quer observar, essa interação pode se dar por longos períodos para que assim o pesquisador passe a sentir o que significa estar naquela situação.

Como afirma Mann (1970, apud MARCONI E LAKATOS 2003, p. 194), a observação participante é uma "tentativa de colocar o observador e o observado do mesmo lado, tornando-se o observador um membro do grupo de molde a vivenciar o que eles vivenciam e trabalhar dentro do sistema de referência deles".

Neste estudo, a observação participante ocorreu de forma natural, uma vez que o pesquisador já leciona na escola desde 2016 de forma voluntária. O investigador é um docente surdo com perda auditiva bilateral profunda, ou seja, o pesquisador faz parte da organização estudada.

Para que a observação tivesse resultados, utilizamos o procedimento de aulas, bem estruturadas, focalizando as brincadeiras e jogos e sempre respeitando o limite de aprendizagem de cada aluno.

4.3 Local da pesquisa

Este estudo foi conduzido em uma escola específica para surdos, situada na zona urbana do município de Gado Bravo – PB. Tal cidade já foi alvo de estudos, sendo citada em vários veículos de comunicação por possuir um grande número de pessoas (adultos e crianças) surdas. Antes da fundação da referida escola, poucos

surdos, do município de Gado Bravo, frequentavam escolas regulares. Assim, uma parte da população surda deste município apresentava uma baixa escolarização e outra não tinha nenhum tipo de educação formal. Percebendo esse fracasso escolar da mencionada população, educadores se preocuparam em fundar uma escola especifica para surdos.

A implantação desta escola teve início em 1999 e em 21 de maio de 2001 foi oficializada a sua criação em solenidade marcada por aula inaugural e a presença de autoridades da secretária de educação local, convidados, pais e ou responsáveis e os alunos surdos que a partir deste dia compuseram seu quadro. A referida instituição de educação recebeu o nome Escola Municipal de Surdos de Gado Bravo "Padre Edwards Caldas Lins". A referência no nome da escola trata-se de uma homenagem a um padre que atuou ativamente no município durante muitos anos e que nos últimos anos de sua vida perdeu a audição, tornando-se surdo.

Após 12 anos através da Lei N° 229/2013 de 23 de Dezembro de 2013 do município de Gado Bravo, essa escola recebeu o termo Bilíngue, passando a ser chamada de Escola Municipal de Educação Infantil e de Ensino Fundamental Bilíngue para Surdo "Padre Edwards Caldas Lins" – EMEIEFBS. Este termo "Bilíngue" faz parte da trajetória histórica da educação de surdos que compõe pensamentos, saberes e movimentos iniciados a partir da década de 1980 que tem como resultado uma proposta educacional bilíngue para surdos que ativou um novo cenário educacional para surdos no Brasil.

A EMEIEFBS trata-se de uma instituição de ensino especifica destinada a crianças, jovens e adultos com surdez, associada a outras deficiências ou não, a exemplo de alterações motoras, psicológicas, mental ou relacionada a visão. Os professores percebem em alguns alunos a presença de uma outra deficiência ou transtornos, a exemplo de alguns alunos terem problemas na visão, caracterizando em alguns destes casos a síndrome de Usher.

A proposta pedagógica dessa escola é baseada numa perspectiva bilíngue-bicultural para a educação de surdos, tendo os seguintes objetivos:

- Criar condições que garantam o desenvolvimento normal da linguagem de crianças surdas e facilitem seu ótimo desenvolvimento cognitivo, afetivo-emocional e social;
- Criar condições que permitam a aquisição eficaz de conhecimentos gerais e do ensino curricular, mediante a utilização da Língua de Sinais (LIBRAS).

- Facilitar o processo de aquisição da língua escrita por parte das crianças e adultos surdos;
- Promover a comunidade em seus aspectos educativos, culturais, trabalhistas, socioeconômicos e organizacionais, resgatando sua dignidade ante a comunidade ouvinte

A EMEIEFBS atende as etapas da Educação Infantil e do Ensino fundamental e já atuou com a modalidade de Educação de jovens e Adultos (EJA). De 2001 até o momento, essa escola já atendeu mais de 70 alunos surdos, sendo a grande maioria desses alunos residentes em sítios (área rural), os quais sempre dependem de transportes escolares gratuitos para chegarem a referida escola. Os pais desses alunos são quase que na totalidade, agricultores, tendo uma condição econômica regular ou baixa.

O quadro atual de funcionários conta com três professoras ouvintes graduadas em pedagogia, com especialização na área de educação, sendo uma acrescida também na área da surdez, um professor surdo graduado e bacharelado em Educação Física que leciona de forma voluntária e um auxiliar de serviços gerais e uma merendeira (ambos ouvintes).

A EMEIEFBS funciona no período da tarde das 13 às 17h, sendo o intervalo das 15h ás 15h20min.

4.4 Participantes da pesquisa

Participaram da presente pesquisa uma turma composta por seis alunos surdos de uma sala multisseriada conforme quadro abaixo.

Quadro 1- Quantidade dos participantes da pesquisa, idade e serie escolar.

Qtd	Aluno (a)	Idade	Sala
1	Aluno	5 anos	PRÉ II
1	Aluno	7anos	1° ano fundamental I
1	Aluno	8 anos	3° ano fundamental I
1	Aluno	8 anos	3° ano fundamental I
1	Aluno	13 anos	3° ano fundamental I

1	Aluna	17 anos	4° ano fundamental I

Fonte: Elaborada pelo autor

A EMEIEFBS não possuí Ginásio Poliesportivo, nem quadra aberta externa, sendo assim as práticas de Educação Física são ministradas no pátio da escola. O pátio tem uma localização bem centralizada na área interna, onde de um lado tem uma porta que dar acesso a sala de aulas, e do outro lado se localiza o banheiro, secretaria e cozinha. Quando o pátio permanecia ocupado impossibilitando a parte prática, desenvolvíamos as aulas de educação física dentro da sala de aula, de forma adaptada. Na sala de aula também era ministrado a parte teórica dos conteúdos da disciplina de educação física.

Salientamos que todos os alunos incluídos nessa pesquisa estavam em fase de aquisição da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS.

4.5 Procedimento de coleta de dados

Durante a nossa pesquisa, do tipo qualitativa, os dados foram coletados através dos seguintes métodos e materiais:

Observação - realizada em sala de aula e áreas afins do ambiente escolar através de técnicas de observação participante sistemática e assistemática.

Nas observações, o pesquisador se utilizou de um diário de bordo onde foram registrados os comportamentos e as atividades dos participantes. Essa forma de registro que também chega a ser conhecida como registro em diário de campo “é nele que podemos colocar nossas percepções, questionamentos e informações que não são obtidas através da utilização de outras técnicas.” (CRUZ NETO 1994, p. 51).

Material visual - Obtido através de uma maquina fotográfica/filmadora, pois são através desses recursos de registros visuais que documentamos momentos ou situações que ilustram o cotidiano vivenciado.

Coleta de documentos - Para um maior apoio a presente pesquisa foram coletados documentos públicos (atas de reunião e relatórios), que procuraram informar a origem da escola.

Os dados foram coletados na Escola Municipal de Educação Infantil e de Ensino Fundamental Bilíngue para Surdo “Padre Edwards Caldas Lins”

(EMEIEFBS), situada no município de Gado Bravo – PB, de fevereiro a dezembro de 2019 durante as aulas de Educação Física ministradas por um professor surdo. As aulas eram lecionadas uma vez por semana, tendo a duração de uma hora - aula .

4.6 Análise de dados

Após focar nas percepções e nas experiências dos participantes, o pesquisador precisou organizar e analisar os dados. Esses dados foram registrados desde o primeiro momento que o pesquisador se deparou com o local e com os participantes escolhidos e serão organizados em ordem cronológica, as imagens obtidas em vídeos durante as aulas práticas no pátio escolar ou na sala serão transcritas literalmente. A coleta de todo esse material foi autorizada pela direção escolar, mas mesmo com a autorização, algumas das imagens vão ser desfocadas e seus nomes verdadeiros vão ser trocados por fictícios preservando assim a identidade dos participantes.

Segundo Lüdke e André (1986, p. 45) “analisar os dados qualitativos significa trabalhar todo o material obtido durante a pesquisa, ou seja, os relatos de observação, as transcrições de entrevistas, as análises de documentos e as demais informações disponíveis”.

5 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, apresentamos os resultados que foram obtidos através das observações participantes e das transcrições dos vídeos e imagens. A apresentação dos resultados será acompanhada da discussão onde essa será relacionada com aquilo que a teoria nos demonstra.

Como já foi relatada anteriormente, a observação participante se deu em uma instituição de ensino municipal Bilíngue de Surdos, a qual tem seu funcionamento no período vespertino com início das aulas ás 13h, intervalo para lanche das 15h às 15:20min. e fim da aula as 17h.

Por se tratar de uma escola bilíngue para surdos, a Libras e o português na modalidade escrita são vistas como línguas eficazes no processo de ensino-aprendizagem e principalmente na comunicação e interação por todos que compõem a escola. A utilização da língua brasileira de sinais - LIBRAS faz da escola um espaço interativo de aprendizagens, chegando a estimular o potencial criativo, promovendo, assim, o desenvolvimento de todos seus alunos.

O foco principal foi as aulas de educação física realizadas uma vez por semana sempre as sextas-feiras, com duração de uma hora aula. Todas as aulas eram ministradas por um professor surdo, que se utiliza da Língua de Sinais – Libras. Ao se utilizar dessa língua, o professor chega a compreender o universo do aluno surdo de modo a perceber as suas necessidades e potencialidades, contribuindo para o desenvolvimento global de cada um deles. Há diversos conteúdos que podem ser abordados na Educação física, mas como as aulas foram lecionadas com uma turma multisseriada do Ensino Fundamental I, o ponto central foi as Brincadeiras e jogos. Como consta na introdução desta pesquisa o objetivo geral da pesquisa é analisar as brincadeiras e jogos no processo educacional do aluno surdo nas aulas de educação física.

Ao se envolver com a brincadeira, a criança, entra em contato com o ambiente, relacionando-se com o outro, desenvolvendo o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, tornando-se uma criança ativa e curiosa. Como afirma Rego (1932, p.36), nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Durante o começo do ano letivo a turma pesquisada era composta por seis alunos, sendo que um desistiu recentemente, ficando a turma com cinco alunos (quatro meninos e uma menina), mesmo assim algumas vezes não era possível estar com todos esses alunos presentes, fazendo com que algumas aulas fossem realizadas com apenas três alunos. Alguns fatores justificava a ausência desses discentes nas aulas de educação física, dentre eles: manutenção ou falta de transporte escolar, ida ao médico, problemas pessoais, etc.

Ao ser levado em consideração os estágios de desenvolvimento propostos por Piaget, podemos destacar que quatro alunos fazem parte do período das operações concretas, e dois alunos do período das operações formais, conforme quadro abaixo.

.

Quadro 2 – Estagio do desenvolvimento dos alunos pesquisados.

Qtd	Aluno (a)	Idade	Estágios de desenvolvimento Piagetiano
1	Aluno	5 anos	Período das operações concretas/ pré-operacional Intuitivo
1	Aluno	7 anos	Período das operações concretas/ pré-operacional Intuitivo
1	Aluno	8 anos	Período das operações concretas
1	Aluno	8 anos	Período das operações concretas
1	Aluno	13 anos	Período das operações formais
1	Aluna	17 anos	Período das operações formais

Fonte: Elaborada pelo autor

Os estágios de Piaget são fundamentais para o desenvolvimento da criança e contribuem muito na educação, pois é através do conhecimento desses estágios que o professor torna seu trabalho mais eficiente chegando a melhorar a pratica pedagógica.

Podemos notar que dentre os alunos pesquisados, dois apresentam estar na fase da adolescência. A brincadeira e jogo, tanto na fase da infância ou adolescência, promovem importante desenvolvimento global chegando a influenciar em diversos aspectos, como: coordenação motora, equilíbrio físico, habilidades psicomotoras, relação espaço temporal e manutenção da saúde. Ou seja, o brincar não é só um direito da criança, como afirma Almeida (2004), O brincar é uma necessidade básica e um direito de todos, além disso, é uma experiência humana,

rica e complexa. É visto também que tanto as crianças ou adolescentes surdos pesquisados estão em diferentes faixas etárias, mas apesar disto, as brincadeiras e jogos apresentados durante as aulas não foram organizados por critério de graduação de dificuldades, pois o mesmo jogo ou brinquedo pode ser indicado para diferentes etapas de desenvolvimento. Sendo assim, foram criados materiais pedagógicos e elaborados jogos que proporcionassem explorações com diferentes níveis de dificuldades. Para uma melhor organização e categorização desses jogos e brinquedos criados foi utilizado um sistema de classificação e análise de jogos reconhecido internacionalmente e utilizado no Brasil, trata-se do sistema ESAR de classificação desenvolvido no Canadá e criado pela psicopedagoga Denis Giron. Tal sistema de classificação já foi explicado no tópico do capítulo anterior.

Através desse modelo “Sistema ESAR” pode-se construir fichas analíticas individuais e através dessas fichas permite-se obter informações que possibilite uma clara avaliação das qualidades pedagógicas do material estudado. Sendo assim, foram organizadas aulas para serem aplicadas no período de fevereiro a dezembro de 2019, onde cada trimestre propõe-se analisar as condutas e habilidades dos alunos pesquisados.

Quadro 3 – Atividades, condutas e habilidades que serão trabalhadas em cada trimestre.

Período	Atividades Lúdicas	Condutas Cognitivas	Habilidades Funcionais	Atividades Sociais	Habilidades Linguísticas
Fevereiro, Março, Abril, Maio	Jogo regras simples	Condutas intuitiva; Conduta operatória concreta;	Exploração; Performance;	Atividade paralela; Participação variável;	**Linguagem:** receptiva escrita; produtiva escrita; **Discriminação:** de letras; sinais das cores; **Memória:** ortográfica; gráfica;
Maio,	Jogo	Conduta	Exploração;	Atividade	**Linguagem:**

Junho, Julho, Agosto	regras simples	intuitiva; Conduta operatória concreta;	Performance;	paralela; Participação variável;	receptiva escrita; produtiva escrita; **Discriminação:** de letras; sinais das cores; **Memória:** ortográfica; gráfica;
Setembro, Outubro, Novembro, Dezembro	Jogo regras simples; Jogo de regra complexa; Jogo simbólico; Jogo de construção	Conduta simbólica; Conduta intuitiva; Conduta operatória concreta;	Exploração; Imitação; Performance; Criação;	Atividade paralela; Participação coletiva; Participação variável;	**Linguagem:** receptiva escrita; produtiva escrita; **Discriminação:** sinais das cores;

Fonte: Elaborada pelo autor.

Como podemos ver no quadro 3, várias habilidades e condutas foram trabalhadas, apesar dessas variáveis aparecerem repetidas, os jogos não foram repetitivos, pois o mesmo jogo pode oferecer diversas formas de brincar.

Na turma pesquisada também se encontra alunos da Educação Infantil, sendo assim, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dessas crianças foram garantidos para que assim chegue a ocorrer a interação e socialização da criança no meio escolar e social. Segundo a BNCC (2017), a garantia desses direitos assegurados na educação infantil faz com que a criança desenvolva um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural. Seis são esses direitos: conviver, brincar, participar, explorar, expressar, conhecer-se.

A Educação Física como componente curricular oferece uma multiplicidade de recursos corporais, tanto na educação infantil como nos anos iniciais do ensino fundamental possibilitando que ocorra um enriquecimento de experiências e ampliação do universo cultural dos alunos.

Segue abaixo as atividades trabalhadas nos devidos trimestres, e logo após será detalhado os objetivos, descrição e discussão das atividades propostas.

Quadro 4 - Atividades trabalhadas no período de fevereiro a dezembro de 2019.

Período	Atividades trabalhadas
Fevereiro, Março, Abril, Maio.	Brincando e comparando letras do alfabeto. Atividades de coordenação motora e equilíbrio Brincando e comparando os números naturais O ovo da Páscoa: pintando, cortando e criando Atividades de sopro e sucção Cores: Aprender brincando
Maio, Junho, Julho, Agosto.	Trabalhando as expressões faciais Brincando e comparando as formas geométricas Brincando e comparando alfabeto manual em Libras e números naturais Libras Atividades de coordenação motora e equilíbrio Atividades de sopro e sucção Cores: Aprender brincando
Setembro, Outubro, Novembro, Dezembro.	Cores: Aprender brincando Sucata um desafio a criatividade: O boneco de sucata Atividades com Bambolês Atividades de arremesso Brincadeiras cooperativas Jogos digitais uma ferramenta de aprendizagem

Fonte: elaborada pelo autor.

5.1 Período Fevereiro a Maio 2019

5.1.1 Brincando e comparando letras do alfabeto

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Letras do alfabeto impressas, recortadas em forma de cartas e plastificadas (2 conjuntos, 26 letras cada);
- Barbante para pendurar as cartas;
- Clipes para prender uma carta na outra;
- Bambolês para criar o percurso;
- Caneta para a lousa.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, regras simples, jogo de circuito.
Conduta cognitiva: triagem, pareamento, associação de ideias, raciocínio intuitivo, coordenadas simples, raciocínio concreto.
Habilidades funcionais: percepção visual, preensão, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, reprodução de ações, coordenação olho-mão**,** orientação espacial, destreza, agilidade.
Atividade social: atividade associativa ou cooperativa.
Habilidade linguística: discriminação de letras, memória ortográfica, memória gráfica.

Organização:

Serão realizadas duas atividades:

1° Atividade - comparação das letras - Antes de iniciar a atividade foi preciso preparar o cenário. O barbante foi colocado de forma horizontal e amarrado em um suporte nas duas pontas. Utilizando uma fita adesiva será colado os cartões do alfabeto (26 letras) no barbante. As letras do alfabeto precisam estar de forma aleatória, e cada cartão deve possuir um clipe. A um metro de distanciamento do barbante estará uma mesa, onde em cima desta estará mais 26 letras do alfabeto. Com os bambolês será criado um percurso que sairá de um determinado ponto até chegar a mesa que contem as cartas viradas.

2° Atividade – Escrita das letras - Uma mesa será colocada perto de uma lousa e sobre a mesa estará as 26 letras do alfabeto dispostas de forma aleatória e viradas. Utilizando os bambolês o professor irá criar um percurso (em zingue-zague,

diagonal, horizontal, no formato de amarelinha ou como preferir) que liga o início da brincadeira até a mesa.

Desenvolvimento:

Atividade 1 - Comparação das letras - Alunos dispostos em fila. Ao sinal do professor o primeiro aluno da fila ira saltar sobre os bambolês (com um pé só, com os dois pés, ou alternando), ao chegar de frente da mesa escolher uma letra que se encontra virada e logo após responder em Língua de sinais qual letra do alfabeto é aquela. Após a escolha da letra o aluno vai observar qual letra que esta no barbante é comparável com a sua que esta em mãos, e ira utilizar o clipe para prender uma letra na outra. O aluno retorna a fila e o segundo ira realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todas as letras forem escolhidas (ver figura 5).

Figura 5 – Comparando as letras

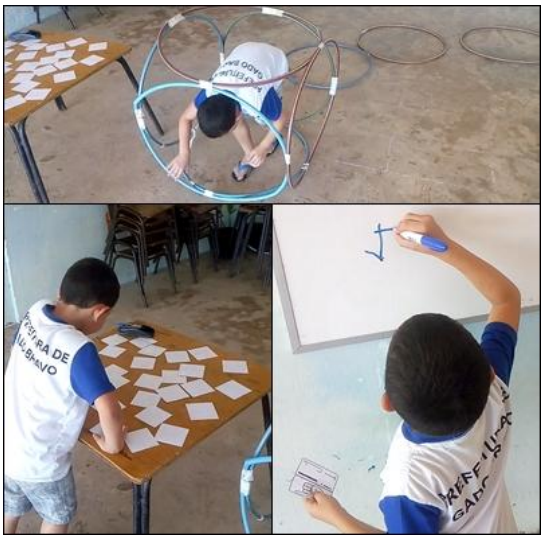
Fonte: Arquivo da pesquisa[1].

Atividade 2 – Escrita das letras - Alunos dispostos em fila. Ao comando do professor o primeiro aluno da fila irá fazer o percurso sobre os bambolês, ao chegar de frente da mesa escolher uma letra que se encontra virada e logo após responder em Língua de sinais qual letra do alfabeto é aquela. Após ter respondido o aluno se utilizara de uma caneta e ira escrever na lousa a letra escolhida. O aluno retorna a

[1] Montagem a partir de imagens coletadas durante a apresentação do jogo comparando letras.

fila e o segundo ira realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todas as letras forem escolhidas (ver figura 6).

Figura 6 – Escrita das letras.



Fonte: Arquivo da pesquisa[2].

Discussão dos dados

A turma possui alunos que se encontram na Educação infantil e no início do fundamental I, o jogo com letras se mostra de extrema importância principalmente quando ele é trabalhado de forma lúdica, pois ele chega a contribuir para o desenvolvimento da linguagem e da escrita, isso pode ser confirmado na BNCC

> Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos. (BNCC, 2017, p. 57).

Como vimos nas atividades propostas, a utilização dos bambolês para criar o percurso além de tornar o jogo lúdico ele faz com que o aluno chegue a trabalhar suas habilidades cognitivas e funcionais. Através do movimento e da Educação Física especificamente voltada para a alfabetização e seu interesse, é possível adequar um aprendizado de leitura e escrita de forma lúdica e natural.

[2] Montagem a partir de imagens coletadas durante a apresentação do jogo escrita das letras.

Ao chegar na escola algumas crianças já demonstram uma serie de habilidades e movimentos que foram aprendidos tanto no ambiente familiar ou comunitário, todos esses movimentos chegam a ser aproveitados como afirma a BNCC (2017, p.34), “O professor e a escola pega esses conhecimentos e articulá-los em suas propostas pedagógicas, tendo por objetivo ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças”. Mas os movimentos aprendidos fora do ambiente escolar não chegam a ser perfeitos, foi visto isso quando foi apresentada a primeira atividade. Ao saltar sobre os bambolês o aluno Pedro (nome fictício), apresentou uma boa coordenação dos movimentos ao saltar com os dois pés, mas apresentou dificuldades ao utilizar apenas um pé durante o salto, já o aluno Raul (nome fictício), apresentou dificuldades tanto no salto com dois pés como apenas com um pé. O aluno Raul tem 13 anos de idade, a falta de coordenação em seus movimentos mostra um atraso na coordenação motora global. Quando se trata da lateralidade foi visto que ambos alunos apresentam dificuldades para disseminar direita e esquerda. As aulas de educação física se mostram importantes nesse momento, pois ela procura trabalhar de uma forma em que o desenvolvimento da coordenação motora global seja favorecida.

Ao se tratar de responder em língua de sinais quais as letras do alfabeto se encontravam na mesa, os alunos não mostraram dificuldades com a resposta, pois eles tiveram contato com a Libras logo cedo. A aquisição da LIBRAS desde a mais tenra idade possibilita a estruturação do pensamento e da cognição e ainda uma interação social, ativando consequentemente o desenvolvimento da linguagem. (Brasil, 2006, p. 28).

A atividade 2 também foi trabalhada de forma lúdica, após percorrerem o percurso feito de bambolês e se aproximarem diante da mesa, os alunos reviravam uma carta que continha uma letra, essa letra teria que ser copiada para uma lousa utilizando uma caneta. A possibilidade de o aluno escrever na lousa contribui para o desenvolvimento da motricidade fina além de fazer com que o aluno pegue o gosto pela leitura e escrita. Algo que chamou bastante atenção nessa atividade foi no momento em que o aluno Pedro escolheu uma carta e começou a pular, logo após ele tocou no seu peito fazendo expressões de felicidade como se dissesse “Sou eu!”, a carta escolhida continha a inicial do seu primeiro nome. Ao identificar a primeira letra de seu nome, a criança consequentemente, inicia um processo de

reconhecimento e memorização, acarretando posteriormente o início do processo de aprendizagem para a leitura e escrita.

5.1.2 Brincando e comparando os números naturais

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Números naturais impressos, cortados em forma de cartas e plastificados (2 conjuntos números naturais de 0 a 9);
- Números cardinais impressos em língua de sinais (0 a 9);
- Barbante para pendurar os números;
- Clipes para prender uma carta na outra;
- Bambolês ou outro material para fazer o circuito;
- Caneta para a lousa.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, regras simples, jogo de matemática, jogo de circuito.
Conduta cognitiva: triagem, pareamento, associação de ideias, raciocínio intuitivo, enumeração, operações numéricas, coordenadas simples, raciocínio concreto.
Habilidades funcionais: percepção visual, preensão, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, reprodução de ações, coordenação olho-mão**,** orientação espacial, destreza, agilidade.
Atividade social: atividade associativa ou cooperativa.
Habilidade linguística: nomeação numérica, decodificação numérica.
Organização:

Será criada duas estações:

Estação 1 – Comparando os números – será utilizado um barbante onde este estará amarrado em um suporte nas duas pontas. Utilizando uma fita adesiva será colado os cartões dos números naturais (0 a 9) no barbante. Os números precisam estar de forma aleatória, e cada cartão deve possuir um clipe. A um metro de distanciamento do barbante estará uma mesa, onde em cima desta estará mais cartões com números de 0 a 9. Uma escada de agilidade será utilizada para marcar o percurso de um determinado ponto até chegar à mesa que contém as cartas viradas.

Estação 2 – Que numero é esse? – bambolês postos em zigue-zague em uma distância de basicamente 30cm um do outro. Ao final do percurso de bambolês estará uma mesa e sobre ela estará os cartões com números cardinais em Língua de Sinais Libras, dispostos de forma aleatória e virados.

Desenvolvimento:

Estação 1 – Comparando os números – Após ser explicada como será a brincadeira, o professor escolhe um aluno para dar início a atividade enquanto os outros permanecem sentados observando o desenrolar da brincadeira. Ao sinal do professor o aluno ira pular com os dois pés cada degrau da escada de agilidade, ao chegar de frente da mesa escolher um número que se encontra virado e logo após responder em libras qual numero foi escolhido. Após ter dado a resposta o aluno vai observar qual número que está no barbante é comparável com o seu que está em mãos, e ira utilizar o clipe para prender um número no outro. O aluno retorna a fila e o segundo irá realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todos os números forem escolhidos (figura 7).

Figura 7 – Comparando os números.

Fonte: Arquivo da pesquisa[3]

Estação 2 – Que número é esse? – O aluno escolhido para dar início a atividade irá fazer o percurso sobre os bambolês, (pulando de um bambolê para o outro com os dois pés), ao chegar de frente da mesa escolher um cartão e explicar

[3] Montagem a partir de imagens coletadas durante a apresentação do jogo comparando os números.

com qual número está em mãos. Cada cartão sobre a mesa está com um numeral em Libras e após ser escolhido deverá ser colocado em algum número que está preso no barbante. Logo após o aluno retorna a fila e o segundo irá realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todos os números forem escolhidos (ver figura 8).

Figura 8 – Atividade que numero é esse**?**

Fonte: Arquivo da pesquisa[4]

Discussão:

Segundo os estágios de desenvolvimento propostos por Piaget, é durante o subestágio pré-operacional intuitivo (± 4 a 7 anos), que as crianças começam a se interessar por números, esse interesse sofre evolução ao atingir o subestagio das operações concretas (± 7 a 12 anos), pois ocorre combinação mental das experiências.

As atividades aqui apresentadas também foram trabalhadas de forma lúdica e envolveram comparação, coordenação motora, memória visual além de diversas outras habilidades já citadas nos descritores ESAR. Ao se usar bambolês e escada de agilidade na criação de percursos, isso permite que seja trabalhada no aluno a agilidade, força e precisão no salto, permitindo que eles tenham uma melhor sincronização dos movimentos da coordenação motora grossa.

Ao serem perguntados sobre o sinal em Libras de cada numeral, os alunos não tiveram dificuldades para responder, uma vez que eles já passaram por experiências e fenômenos com numerais durante aulas de matemáticas. Durante a

[4] Montagem a partir de imagens coletadas durante a apresentação do jogo “Que numero é esse”?

comparação de números foi visto que o aluno Felipe (nome fictício), confundiu o número 6 com o número 9, mas diante disso não da para saber se essa confusão é constante, pois para isso seria preciso realizar mais atividades ou testes com a comparação desses números.

Durante o percurso da estação 2, ao virar uma carta com numerais em Libras da mesa, o aluno Pedro voltou a mostrar expressões de alegria e admiração, essa demonstração de sentimento se deu pelo fato de a carta virada possuir o numeral 8 que é referente a idade dessa criança (ver figura 9). Como essa criança já faz parte do subestágio das operações concretas, a lógica passa a operar, ela passa a perceber que os números representam diversos tipos de quantidade, como sua idade por exemplo.

Figura 9 – Aluno demonstra admiração ao encontrar carta que contém o número que simboliza a sua idade.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.1.3 Atividades de coordenação motora e equilíbrio

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Barbante ou giz para fazer uma linha demarcatória no chão;
- Banco ou cadeiras;
- Latas de leite para confecção dos pés de lata;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, jogo de circuito, jogo de destreza.
Conduta cognitiva: discriminação espacial, relações espaciais.
Habilidades funcionais: percepção visual, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, reprodução de ações, aplicação de regras, coordenação olho-pé, destreza, agilidade, força.
Atividade social: atividade associativa paralela.
Habilidade linguística: ----------

Organização:
Três circuitos motores elaborados:

1° Atividade – Vamos brincar de equilíbrio?

Será feito uma linha no chão em horizontal, vertical ou em zigue-zague, poderá também ser utilizado um barbante para demarcar as linhas.

2° Atividade – estimulando o equilíbrio

Um banco ou cadeiras será utilizado para simbolizar uma ponte.

3° Atividade – Pezinhos de lata

Utilizando-se de latas de leite e barbante o professor irá confeccionar os pés de lata, sendo duas latas para cada aluno, com barbante regulável para a altura do aluno.

Desenvolvimento:

1° Atividade – Vamos brincar de equilíbrio?

Após explicar a atividade os alunos vão tentar andar por cima da linha utilizando as seguintes orientações: andar de frente (um pé na frente do outro), andar de lado, andar de costas.

2° Atividade – estimulando o equilíbrio

Com orientação do professor o aluno vai subir no banco, caminhar por ele e saltar do banco. Atividade sempre orientada pelo professor para que assim se tenha uma subida e descida segura.

3° Atividade – Pezinhos de lata

O professor ira demonstrar como subir nos pés de lata e logo após ira motivar os alunos para que eles façam o mesmo. Será preciso retirar do local qualquer objeto que impeça a circulação do aluno. A brincadeira é livre, o aluno pode se movimentar por todo o espaço do pátio.

Discussão

O equilíbrio é visto como uma etapa importante no desenvolvimento do indivíduo e deve ser trabalhado desde cedo com as crianças. O equilíbrio permite que a criança fique de pé, corra, caminhe ou faça qualquer atividade física. Caso ela apresente um mau equilíbrio motor isso poderá afetar a construção do esquema corporal trazendo como consequência a perda da consciência de algumas partes do corpo.

Nas atividades elaboradas foi trabalhado o equilíbrio dinâmico, conforme Santos (2001, p. 21) o equilíbrio dinâmico se dá em locomoção ou quando é necessário mudar de posição como: andar, correr, saltar, diminuir a base, mudar de posição, etc. Isso, segundo o autor, exige uma reorganização muscular quase constante.

As três atividades apresentadas (ver figura 10), são de suma importância, o equilíbrio sobre uma linha pode ser trabalhado com qualquer faixa etária, pois além de exigir do aluno um esforço físico e cognitivo concentrado, ela contribui na melhora da coordenação óculo pedal (coordenação entre o cérebro, os olhos e os pés para a execução de tarefas específicas). Ao andar sobre um banco o aluno além de trabalhar o equilíbrio dinâmico ele também chega a trabalhar a força muscular durante a subida. Já a última atividade desenvolvida também chega a nos mostrar a importância da reciclagem.

Figura 10 – Atividades que promovem o equilíbrio.

Fonte: Arquivo da pesquisa[5]

Durante o último momento da brincadeira andar sobre a linha, o professor propôs que os alunos pudessem brincar livremente. Após alguns minutos o aluno Pedro começou a engatinhar sobre a linha, Felipe ao ver esse movimento tenta fazer o mesmo e utilizando o pouco conhecimento de Libras que possui convida seu colega Raul para brincar (ver figura 11), diante disso chega a ser confirmado o que já foi citado anteriormente “a criança quando inicia no período escolar ela traz consigo experiências de movimentos adquiridos ao longo do seu desenvolvimento”. A interação linguística entre os alunos também foi notada durante a atividade em que se consistia na subida em um banco, o momento dessa cena será detalhada a seguir: “o aluno Felipe se prepara para subir no banco, após ter conseguido ele se concentra para manter o equilíbrio e caminhar sobre o banco. Ao olhar para trás ele percebe que Pedro também quer fazer essa subida, Felipe faz expressão de susto e balança a mão como se pedisse para que Pedro não subisse, Pedro entendeu as expressões e achou melhor esperar sua vez” (ver figura 12).

[5] Montagem a partir de imagens coletadas durante as aulas de brincadeiras de equilíbrio.

Figura 11 – Brincando e interagindo I.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 12 – Brincando e interagindo II.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

As crianças ainda estão em fase de aquisição da língua de sinais Libras, algumas vezes elas não conseguem expressasse de forma inteligível, mas o que conta no momento é se sua mensagem foi entendida ou não. Através dessas relações de um com o outro a personalidade da criança vai sendo construída gradativamente, dessa forma é importante deixar as crianças livres durante às atividades destinadas nas aulas de Educação Física para que elas mesmas possam descobrir outras formas de desenvolver a atividade, não perdendo de vista os objetivos traçados para serem desenvolvidos nesta importante etapa do desenvolvimento social, afetivo, cognitivo e motor das crianças.

5.1.4 O ovo da Páscoa: pintando, cortando e criando

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Cartolina;
- Papéis (celofane, crepom, etc.);
- Tesoura;
- Cola;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: construção.
Conduta cognitiva: triagem, discriminação de cores, classificação.
Habilidades funcionais: percepção visual, preensão, atenção visual, coordenação olho - mão, concentração, criatividade expressiva.
Atividade social: atividade paralela ou associativa.
Habilidade linguística: reconhecer e identificar os sinais que nomeiam as cores, identificação da ideia principal do texto.

Organização:

Aula realizada dentro da sala de aula e em grupo.

Desenvolvimento:

Após explicação da aula, mandar os alunos sentarem em grupo único. A professora dará uma cartolina que contem um desenho do ovo da Páscoa. Esse desenho será dividido em quatro espaços, onde cada espaço corresponda a uma cor. Tesoura e papeis serão distribuídos aos alunos para que eles façam pequenos recortes dos papeis coloridos e colem cada cor do papel nos seus devidos espaços com cor semelhante. Ao final da atividade os alunos escreveram seus nomes.

Discussão:

Essa aula procurou trabalhar a criatividade produtiva da criança e foi elaborada juntamente com a professora de artes, tratava-se da confecção de um cartaz para o dia da páscoa, ou seja, trata-se de uma atividade interdisciplinar. Sabemos que a Educação Física é considerada parte integrante do contexto escolar, e não se deve restringir apenas ao desenvolvimento físico do indivíduo, como afirma a BNCC

> Diante do compromisso com a formação estética, sensível e ética, a Educação Física, aliada aos demais componentes curriculares, assume compromisso claro com a qualificação para a leitura, a produção e a vivência das práticas corporais. Ao mesmo tempo, pode colaborar com os processos de letramento e alfabetização dos alunos, ao criar oportunidades e contextos para ler e produzir textos que focalizem as distintas experiências e vivências nas práticas corporais tematizadas. Para tanto, os professores devem buscar formas de trabalho pedagógico pautadas no diálogo, considerando a impossibilidade de ações uniformes. (BNCC, 2017, p. 222).

Antes de dar início a aula a professora de Artes perguntou aos alunos se eles sabiam o sinal do coelho e ovo da páscoa, logo após ela convidou os alunos para fazerem a colagem do ovo da páscoa na cartolina. Foi explicado que em cada parte do desenho seria colado um tipo de papel colorido. Para evitar que os pedaços de papeis ficassem grandes a professora orientou como seria os cortes. Alguns alunos ainda não sabiam utilizar de forma certa a tesoura, sendo assim a professora precisou picotar alguns papeis para que eles fizessem a colagem. A aula chega a trabalhar diversas habilidades motoras, desde a coordenação motora fina (recortar, desenhar, escrever, colar) além das habilidades funcionais cooperativas.

É vista uma interação constante em Libras entre a professora e os alunos, através dessas interações os alunos vão adquirindo essa língua de forma natural, e é muito importante os alunos estarem sempre expostos a esse tipo de linguagem na escola, pois geralmente os pais desses alunos por serem ouvintes não têm domínio dessa língua o que chega a dificultar na aprendizagem do aluno surdo.

Figura 13 – Colagem do ovo da páscoa.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.1.5 Atividades de sopro e sucção

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Canudos ou soprador de bolhas confeccionado;
- Bexiga para sopro;
- Minicampo de futebol confeccionado com papelão e Eva;
- Papeis coloridos recortados;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo sensorial tátil, jogo motor, jogo de manipulação.
Conduta cognitiva: triagem, associação de ideias.
Habilidades funcionais: percepção visual, percepção tátil, localização visual, preensão, aplicação de regras, atenção visual, coordenação olho-mão, concentração.
Atividade social: atividade associativa paralela e competitiva.
Habilidade linguística: desenvolvimento da linguagem oral.

Organização:
Será desenvolvida cinco atividades:
1 - Atividade – Quem sopra mais forte?
Alunos sentados em suas carteiras em círculo.

2 - Atividade – Brincando com bolhas de sabão
O professor ira confeccionar um soprador de bolhas, sendo que cada aluno fique com um soprador. Um recipiente será utilizado para colocar a água com sabão.

3 - Atividade – Soprando a bexiga
Uma bexiga por aluno e outras bexigas serão mantidas em reservas caso algumas estourem.

4 - Atividade – Soprobol
Atividade em dupla. Um minicampo de futebol por dupla de aluno. Um canudo de sopro para cada aluno.

5 - Atividade – Suga-suga

Cada aluno sentado em sua carteira e mesa. Os seguintes materiais serão distribuídos para cada um: um canudo, um recipiente contendo vários papéis picados, um recipiente vazio.

Desenvolvimento:

1- Atividade – Quem sopra mais forte?

Professor e alunos sentados nas suas carteiras em círculo. O professor começa a atividade perguntando se seus alunos sabem soprar, e após fazer o sinal de “sopro” ele pega a mão de cada aluno e começa a soprar, depois disso o professor pergunta: Quem será que sopra mais forte? Então o professor faz o sopro na mão de seu aluno da direita, e incentiva para que esse aluno sopre a mão de seu colega ao lado, para que assim ele sopre a mão de outro colega. Logo após é o momento de o professor verificar se realmente o sopro de cada aluno está saindo, então o professor dará sua mão para que cada aluno possa sopra–lá.

2 – Atividade – Brincando com bolhas de sabão

Sentados em círculo, o professor dará um soprador para cada aluno e colocara o recipiente no meio do círculo facilitando o alcance para todos. Logo após ele demonstra como fazer as bolhas de sabão utilizando o soprador. A brincadeira é livre e pode ser incentivada até que os alunos demonstrem desinteresse ou até terminar um tempo estipulado pelo professor.

3 - Atividade – Soprando a bexiga

Trata-se de uma brincadeira que precisa de bastante atenção do professor e orientação, por se tratar de uma atividade que leva um objeto a boca. Pode ser brincada de várias maneiras: ver quem enche a bola primeiro ou quem estoura primeiro. Mas o objetivo principal é ensinar os alunos a soprar.

4 - Atividade – Soprobol

Soprobol é um jogo confeccionado com sucata. A bolinha é leve podendo ser de algodão ou isopor. Cada aluno sopra de um lado do campinho com o canudo. Ao sair o gol o aluno pega a bolinha e coloca no meio da quadra para dar início a nova

partida. Estipula-se um tempo ou um número de gols para que assim algum aluno saia e entre outro aluno na partida.

5 - Atividade – Suga-suga

O objetivo da atividade é utilizar o canudo e sugar os pedaços de papeis picados de um recipiente para outro. Pode utilizar o método de competitividade (quem transferir todos os papeis primeiro), ou deixá-los brincar por livre vontade.

Discussão:

Soprar é um ato comum, mas de extrema importância principalmente quando se trabalha com crianças, pois o sobro contribui no desenvolvimento da linguagem, além de oferecer uma série de outros benefícios que são: melhora a respiração que favorece a fala, aprende a manejar e controlar o ar ao falar, treina o sistema muscular que participar do ato da fala (as bochechas), melhora as pronuncias dos fonemas, também contribui para a realização de algumas atividades cotidianas, soprar um alimento quente ou uma vela por exemplo.

Já o ato da sucção é trabalhado desde o momento que a criança começa a receber o leite materno. Atividades de sucção também envolve o controle motor oral contribuindo no desenvolvimento da linguagem e no controle da respiração e mastigação.

Durante a atividade lúdica “quem sopra mais forte” primeiramente foi preciso soprar a mão de cada aluno e em seguida fazer o sinal de sopro em Libras, para que eles venham a entender a semelhança do sinal com o ato de soprar. Logo após cada aluno sopra mão do colega ao lado, e depois sopram a mão do professor, como já foi citado no desenvolvimento da atividade. No momento em que o professor pediu para que cada aluno soprasse sua mão, isso era para provar se realmente estava saindo ar da boca do aluno, durante esse momento foi possível descobrir que o aluno Raul tinha dificuldades para encher a bochecha com o ar para assim sair o sopro, as vezes o sopro que ele fazia saia fraquinho e as vezes apesar das tentativas não saia. Diante disso foram apresentadas novas atividades que promovessem o ato de soprar. Os demais alunos conseguiram soprar normalmente.

A segunda atividade trata-se de fazer bolhas de sabão e para isso foi confeccionado sopradores. Essa atividade também chega a desenvolver a criatividade a imaginação, a percepção tátil e visual dos alunos. É aqui que os

alunos deixam a imaginação fluir e se esforçam para criar bolhas grandes, ou seja, se esforçam e se divertem. Durante o começo da atividade o professor pesquisador explicou as regras que deveriam ser seguidas que eram não soprar no rosto do colega para não atingir o olho e respeitar o compartilhamento do recipiente que continha água com sabão. Apesar disso alguns alunos quebrava as regras sendo necessário o professor interver dando orientações e conselhos. Não é porque o aluno é surdo que ele precise ter um tratamento diferenciado “ela, como as outras crianças, deve respeitar as normas e aceitar os limites estabelecidos pela escola, e esses devem ser bem definidos. Dar o exemplo é uma das formas mais seguras para a criança com surdez entender as regras sociais e os valores, pois ela aprende com o que vê, e não com o que ouve.” (BRASIL, 2006, p. 54).

Durante essa atividade o aluno Allan (nome fictício), percebeu que as bolhas também saiam do soprador quando se elevava o braço no ar e balançava o soprador. Ele ficou surpreso com essa descoberta e mostrou aos seus colegas que passaram a fazer o mesmo. Essa descoberta pode parecer algo normal, mas toda essa interação é capaz de proporcionar mecanismos que auxiliam no desenvolvimento da linguagem, da atenção, memória, criatividade, habilidade e de vários outros aspectos necessários para que haja um melhor desenvolvimento da aprendizagem. Isso pode ser comprovado com Wallon (1979, p. 45), “O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico”.

Figura 14 – Brincando com bolhas de sabão.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Na terceira atividade (figura 15) temos as bolas de assopro que além de ser um material para a realização de uma atividade lúdica ela também colabora como um exercício pulmonar através do seu enchimento com os lábios. Os alunos Lucas (nome fictício), e Raul apresentaram dificuldades para enchê-la, isso pode ter relação com pouca capacidade pulmonar e musculatura fraca das bochechas. Essas dificuldades também foram notadas na quarta atividade (Soprobol) que consistia em um jogo onde através de um canudo soprava uma bolinha para marcar gol no adversário (ver figura 16). Em algumas tentativas o aluno Raul aproximava o canudo da bolinha, mas ela não chegava a se locomover, através disso podemos observar que o aluno Raul apresenta dificuldades no ato de soprar. Apesar disso a brincadeira não chegou a frustrar o aluno, pois quando ele não conseguia soprar suficiente ele se utilizava das mãos para empurrar a bolinha. O professor pesquisador precisou aceitar essa regra criada pelo aluno para que assim ele também pudesse participar da brincadeira.

Figura 15 – Brincando de sopro

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 16 - Soprobol

Fonte: Arquivo da pesquisa

Por último, temos uma brincadeira que envolve sucção ou o ato de sugar que como já foi citado anteriormente ela contribui no desenvolvimento da linguagem, respiração e mastigação. Durante a atividade Allan, Felipe, e Raul mostraram dificuldades para controlar a sucção, depois que o professor orientou a técnica de forma correta Allan e Felipe conseguiram manter o controle do papel no canudo durante o ato sugar. Raul continuou apresentando dificuldades, mas ficou tentando os movimentos para ver se conseguia, vemos diante disso uma resistência do aluno para querer aprender determinados movimentos.

Figura 17 – Brincadeira de sucção.

Fonte: Arquivo da pesquisa[6]

[6] Montagem a partir de imagens coletadas durante as aulas que visaram trabalhar o sopro e sucção.

5.1.6 Cores: aprender brincando

Descrição do objeto/materiais utilizados

Para o jogo vamos parear as cores?

- Cartões com 16 quadrados com cores, para modelo;
- Cartões do mesmo tamanho do modelo, mas apenas com as divisões para colocar as cores;
- Cores diversas cortada em quadrado do tamanho das divisões da cartela modelo;

Para o jogo sequência, forma e cores:

- Palitos de sorvetes pintados com corante ou tinta guache;
- Cartões com diversas formas impressas de acordo com as cores dos palitos. Molde do cartão disponível em: https://www.criandocomapego.com/moldes-para-atividade-com-palito-de-picole/

Para o jogo corrida das cores:

- Dado confeccionado, onde cada lado corresponde a uma cor;
- 6 Tampinhas (cada tampa corresponde a uma cor do dado);
- Tabuleiro confeccionado contendo o trajeto a ser percorrido. Os trajeto contem números naturais e números em Libras. ;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo de manipulação, jogos de montagem, jogo de sequência, jogo de matemática, jogo de vocabulário.

Conduta cognitiva: raciocínio prático, triagem, pareamento, discriminação de cores, discriminação de formas, associação de ideias, classificação, seriação, correspondência de agrupamento.

Habilidades funcionais: percepção visual, localização visual, deslocamento, reprodução de ações, aplicação de regras, atenção visual, memória visual, coordenação olho-mão, paciência, concentração, memória lógica.

Atividade social: atividade associativa/paralela/competitiva.

Habilidade linguística: consciência da linguagem, conhecer os sinais que nomeiam as cores.

Organização:

Será apresentado três jogos para o trabalho com cores:

1° Atividade – Vamos parear as cores?

Cada aluno sentado em suas carteiras. O professor ira distribuir para cada aluno os seguintes materiais: uma carta modelo, um cartão com as divisões para colocar as cores, uma porção de cores recortadas no formato quadrado.

2° Atividade – sequência, forma e cores

Alunos sentados em suas carteiras em círculos, um próximo do outro. Cada aluno recebera uma cartela que contém uma figura feita de palito de picolé. No meio do circulo o professor vai deixar os palitos de picolé coloridos para que assim fique no alcance de todos.

3° Atividade – corrida das cores

Pode-se jogar até seis participantes. O tabuleiro é posto no meio dos jogadores. Cada tampinha ficara em uma coluna na linha azul “início do jogo”

Desenvolvimento:

1- Atividade – vamos parear as cores?

Esse é um jogo que pode ser confeccionado em casa com alguns materiais escolares, sua ludicidade permite diversas formas de brincar. O professor se utilizou das seguintes situações para conduzir o jogo:

1° - apresentar e perguntar aos alunos o sinal de cada cor;

2° - com a cartela modelo em mãos, o aluno vai escolher um quadrado de cor e sobrepor esse quadrado na cor predominante da cartela, “colocando uma cor por cima da outra” até completar toda a cartela.

3° - Se utilizando da cartela modelo e da cartela em branco com as divisórias, o aluno vai pegar uma cor e colocar na divisória correspondente ao cartão padrão, ou seja, ele precisa seguir o padrão de cores da cartela escolhida, preenchendo todos os espaços da divisória.

Ao terminar uma cartela o professor poderá entregar outra, ou mesmo fazer um rodízio, “o aluno que terminar entrega sua cartela padrão para outro colega”.

2° Atividade - sequência, forma e cores

Utilizando os palitos de picolés o aluno ira criar a imagem que esta nas cartelas, ele tem que seguir as cores, ou seja fazer o pareamento de palitos de picolé coloridos com o padrão de sequência pré-definido. O jogo pode ser trabalhado de duas formas: Sobrepondo um palito sobre o molde respeitando a cor, ou criar toda a imagem ao lado da cartela.

Ao terminar uma cartela o professor poderá entregar outra, ou mesmo fazer um rodízio, “o aluno que terminar entrega sua cartela padrão para outro colega”.

3° Atividade – Corrida das cores

Primeiramente o professor mostra o dado e pergunta aos alunos o sinal em Libras de cada cor que se encontra no dado, logo após ele explica como será o jogo. Após as tampinhas serem posicionadas em cada coluna, é escolhido um jogador para dar início a partida. O participante escolhido joga o dado, e depois pega a tampinha e avança uma casa a frente no trajeto. A tampinha avançada tem que ser da mesma cor do que saiu no dado. Logo após será a vez do próximo participante jogar.

Obs: cada cor escolhida só avança uma vez no tabuleiro. Não se trata de trabalhar a competitividade e sim o reconhecimento das cores.

Discussão:

Todos os materiais aqui trabalhados foram produzidos pelo professor-pesquisador. Antes de começar cada jogo o professor perguntava o sinal de cada cor para que assim houvesse a memorização desses sinais.

Na primeira atividade que envolveu pareamento de cores os alunos participantes mostraram facilidade ao sobrepor um quadrado de cor por cima de uma cor semelhante na cartela padrão, mas apresentaram dificuldades quando foram preencher a cartela em branco, ou seja, preenchendo seguindo a sequência lógica da cartela padrão. Essa dificuldade pode ir desaparecendo a medida que o aluno se familiarize com o jogo.

Figura 18 – Pareamento de cores

Fonte: Arquivo da pesquisa.

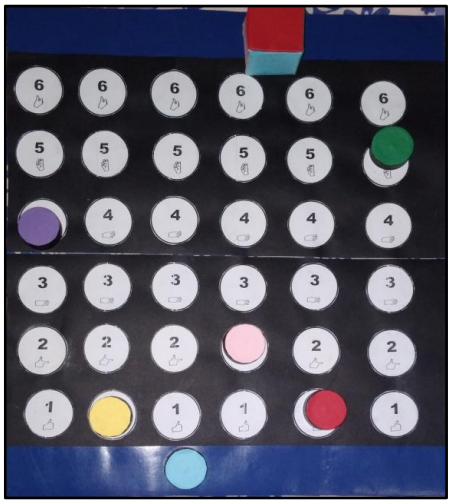
A atividade sequencia forma e cores não mostrou dificuldades para os alunos participantes, uma vez que os alunos já são operacionais, ou seja, capazes de efetuar as operações de classificar e seriar.

Figura 19 – Diversas cartelas e palitos coloridos para trabalhar formas e cores.

Fonte: Elaborada pelo autor.

O jogo corrida das cores além de contribuir para a discriminação das cores ele também contribui para desenvolver o pensamento lógico matemático no aluno, pois é um jogo que envolve contagem e outras noções matemáticas. “As noções matemáticas são construídas pelas crianças surdas (assim como por qualquer criança) a partir das experiências proporcionadas pelas interações com o meio, pelo intercâmbio com outras pessoas.” (BRASIL, 2006, p. 60).

Figura 20 – Jogo corrida das cores



Fonte: Elaborada pelo autor.

Algo que chamou atenção durante esse jogo foi o fato de Raul algumas vezes não arremessar o dado para cima para que a cor fosse escolhida. Ele simplesmente segurava o dado, mas não arremessava, o professor teve que interver e segurar na mão do aluno imitando como seria o arremesso, alguns de seus colegas também chegaram a ajudar segurando na sua mão para arremessar o dado.

5.2 Período Maio a Agosto 2019

5.2.1 Trabalhando as expressões faciais

Descrição do objeto/materiais utilizados

12 pares de expressões faciais no formato de cartão. Expressões: zangado, feliz, triste, saudade, etc.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo de representação, jogo de sequência.

Conduta cognitiva: raciocínio prático, pareamento, discriminação de formas, classificação.

Habilidades funcionais: percepção visual, localização visual, reprodução de ações, atenção visual, memória visual, paciência, concentração, memória lógica, criatividade expressiva.

Atividade social: associativa/cooperativa/competitiva
Habilidade linguística: consciência da linguagem.

Organização:

O jogo poderá ser trabalhado em duplas, trios ou grupo de alunos. São 12 pares de expressões faciais que podem ser encontrados no site http://libraseducandosurdos.blogspot.com/2010/01/jogo-da-memoria-das-expressoes-faciais.html

Desenvolvimento:

Como se trata de pares de cartas, o jogo poderá ser trabalhado de duas maneiras:

1° - jogo da memória – inicia o jogo com as figuras voltadas para baixo, para que o jogador não possa ver. O iniciante deve virar duas peças e deixar que os demais participantes vejam. Se as peças que forem viradas forem iguais o participante retira as peças e tem que demonstrar qual expressão facial é aquela. Se as peças forem diferentes serão viradas novamente e outro participante continua o jogo.

2° - Qual expressão facial é essa? – todas as cartas disposta e organizadas na mesa viradas para baixo. O aluno escolhe uma carta e tenta fazer qual expressão facial é aquela, logo após ele retira a carta do jogo e o próximo participante ira revirar uma carta. Caso o aluno não saiba fazer a expressão, o professor poderá ajudar.

Análise/discussão:

As expressões faciais fazem parte da comunicação de qualquer espécie humana e também é parte integrante da língua de sinais Libras, pois chegam a desempenhar um papel fundamental revelando emoções, sentimentos, intenções, etc. essas expressões são separadas em dois grandes grupos: as expressões gramaticais e as afetivas. As gramaticais estão relacionadas a certas estruturas específicas, tanto no nível da morfologia quando no nível da sintaxe e são obrigatórias nas línguas de sinais em contextos determinados. Para essa estrutura precisa-se ter um estudo mais aprofundado. Já as afetivas são utilizadas para

expressar sentimentos (alegria, raiva, tristeza, etc.) e foram as utilizadas para a criação do jogo de expressões para essa aula.

Figura 21 – Jogo da memória expressões faciais.

Fonte: Elaborada pelo autor.

5.2.2 Brincando e comparando as formas geométricas

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Conjunto de 16 cartões com figura geométrica. As figuras podem ser confeccionadas no Word.
- Barbante para pendurar os cartões.
- Clipes ou adesivo para prender um cartão no outro.
- Bambolês ou outros materiais para organizar o percurso;
- Caneta para a lousa.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, regras simples, jogo de circuito

Conduta cognitiva: triagem, pareamento, discriminação de formas, associação de ideias, raciocínio prático, raciocínio intuitivo, classificação, coordenadas simples, raciocínio concreto

Habilidades funcionais: percepção e localização visual, preensão, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, reprodução de ações, atenção visual, coordenação olho-mão**,** orientação espacial, destreza, agilidade, concentração memória lógica.

Atividade social: atividade associativa ou cooperativa.
Habilidade linguística: discriminação dos sinais das formas.

Organização:

Será realizada duas atividades:

Atividade 1 - comparação das formas – organizar o cenário antes do início da atividade. O barbante foi colocado de forma horizontal e amarrado em um suporte nas duas pontas. Utilizando uma fita adesiva será colado os cartões com figuras geométricas no barbante, sendo que essas figuras não podem estar repetidas no barbante. A um metro de distanciamento do barbante estará uma mesa, onde em cima desta estará a mesma quantidade de figuras que esta no barbante. Com os bambolês será criado um percurso que sairá de um determinado ponto até chegar a mesa que contem as cartas viradas.

Atividade 2 – desenhando as formas - Uma mesa será colocada perto de uma lousa e sobre a mesa estará virada diversas cartas de figuras geométricas Utilizando os bambolês o professor ira criar um percurso (em zigue-zague, diagonal, horizontal, no formato de amarelinha ou como preferir) que liga o início da brincadeira até a mesa.

Desenvolvimento:

Atividade 1 - Comparação das formas - Alunos dispostos em fila. Ao sinal do professor o primeiro aluno da fila ira saltar sobre os bambolês (com um pé só, com os dois pés, ou alternando), ao chegar de frente da mesa escolher uma carta que se encontra virada e logo após responder em Língua de sinais qual figura geométrica é aquela. Após ter dado a resposta o aluno vai observar qual figura que esta no barbante é comparável com a sua que esta em mãos, e ira utilizar o clipe para prender uma carta na outra. O aluno retorna a fila e o segundo ira realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todas as cartas forem escolhidas.

Atividade 2 – Desenhando as formas - Alunos dispostos em fila. Ao comando do professor o primeiro aluno da fila ira fazer o percurso sobre os bambolês, ao chegar de frente da mesa escolher uma carta que se encontra virada e logo após responder em Língua de sinais qual figura geométrica esta representada na carta.

Após ter respondido o aluno se utilizara de uma caneta e ira desenhar na lousa a figura escolhida. O aluno retorna a fila e o segundo ira realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todas as cartas forem escolhidas.

Discussão:

Essa aula foi planejada de forma expositiva, sinalizada e pratica. Primeiramente foi apresentado aos alunos as figuras geométricas e seus respectivos sinais e logo após foi explicado como seria desenvolvida a atividade lúdica. É uma aula que tem como objetivo possibilitar aos alunos oportunidade de ampliar o vocabulário em Libras por meio das figuras geométricas e quando ela é trabalhada de maneira lúdica utilizando diversos percursos para se movimentarem isso chega a trabalhar a motricidade grossa e fina. Tudo isso colabora para que elas não desenvolvam atrasos nas habilidades motoras.

Figura 22 – brincando com formas geométricas

Fonte: Arquivo da pesquisa[7]

[7] Fotos tiradas durante a aula que tinha como objetivo o conhecimento de figuras geométricas.

Figura 23 – Figuras e formas geométricas utilizadas durante a aula.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.2.3 Brincando e comparando o alfabeto manual em Libras e números naturais Libras

Descrição do objeto/materiais utilizados

Para o alfabeto manual em libras:

- Letras do alfabeto Libras impressas, cortadas em forma de cartões e plastificadas;
- Bambolês ou outros materiais para organizar o percurso;
- Caneta para a lousa;

Para a atividade usando os números naturais libras:

- Números em Libras impressos, cortados em forma de cartões e plastificadas (0 a 9);
- Números naturais (0 a 9) cortados em forma de cartões e plastificados;
- Barbante para pendurar os cartões;
- Clipes para prender um cartão no outro;
- Bambolês ou outros materiais para organizar o percurso;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, regras simples, jogo de matemática, jogo de circuito.
Conduta cognitiva: triagem, pareamento, associação de ideias, raciocínio intuitivo, enumeração, operações numéricas, coordenadas simples, raciocínio concreto.
Habilidades funcionais: percepção visual, preensão, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, reprodução de ações, coordenação olho-mão**,** orientação espacial, destreza, agilidade.
Atividade social: atividade associativa ou cooperativa.
Habilidade linguística: discriminação de letras, memória ortográfica, memória gráfica.

Organização:
Serão duas atividades que colaboram na alfabetização da criança.

1° Atividade - Brincando com o alfabeto em Libras – Com os bambolês e um túnel de bambolê será criando um percurso saindo de um determinado ponto até uma mesa. Sobre a mesa se encontra as 26 letras do alfabeto em Libras dispostas de forma aleatória e viradas para baixo. Uma lousa estará perto da mesa para que seja utilizada no final da atividade.

2° Atividade – Que numero é esse? – será utilizado um barbante onde este estará amarrado em um suporte nas duas pontas. Utilizando uma fita adesiva será colado os cartões dos números naturais (0 a 9) no barbante. Os números precisam estar de forma aleatória, e cada cartão deve possuir um clipe. A um metro de distanciamento do barbante estará uma mesa, onde em cima desta estará os cartões com números naturais em Língua de Sinais Libras, dispostos de forma aleatória e virados. Para criação do percurso será utilizado bambolês postos em zigue-zague em uma distancia de basicamente 30cm um do outro.

Desenvolvimento:
1° Atividade - Brincando com o alfabeto em Libras – Após o professor explicar como será a atividade ele vai pedir para que os alunos fiquem em fila. Ao comando do professor o primeiro aluno da fila ira fazer o percurso sobre os bambolês “pulando de um em outro”, e logo após passará por dentro de um túnel, ao chegar de frente da mesa escolher uma letra que se encontra virada e logo após responder em Língua de sinais qual letra do alfabeto é aquela. Após ter respondido o aluno se utilizara de uma caneta e ira escrever na lousa a letra escolhida. O aluno retorna a fila e o

segundo aluno ira realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todas as letras forem escolhidas.

2° Atividade – Que numero é esse? – o aluno escolhido para dar início a atividade irá fazer o percurso sobre os bambolês, (pulando de um bambolê para o outro com os dois pés), ao chegar de frente da mesa escolher um cartão e explicar com qual número está em mãos. Cada cartão sobre a mesa está com um número em Libras e após ser escolhido deverá ser colocado em algum número que está preso no barbante. Logo após o aluno retorna a fila e o segundo irá realizar a atividade. Termina a brincadeira quando todos os números forem escolhidos.

Discussão:

Essas são mais dois tipos de atividades que contribuem na alfabetização e aprendizagem Libras. Temos aqui uma Educação Física que não trabalha só o corpo, mas como também a mente.

Trata-se também de uma aula expositiva, e ao expor figuras ou imagens elas sempre precisam estar ampliadas para que se tenha um bom reconhecimento visual delas, uma vez que o aluno Pedro apresenta baixa visão. Não se sabe ao certo a porcentagem de perda visual desse aluno, pois a escola não dispõe de nenhum documento que mostre o teste de acuidade visual já realizado por esse aluno, mas tudo indica que é uma perca leve, pois o aluno consegue realizar as atividades normalmente desde que estejam adaptadas para seu campo visual. Dessa forma o professor pesquisador além de preparar as aulas para que os conteúdos sejam melhor abordados por seus alunos surdos, ele também precisa adapta-las para um aluno que chega a ter baixa visão, ou seja, o educador precisa “refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças” (BNCC 2017, p. 37). Se o ambiente ao qual a criança com deficiência está inserida não ter adaptação ou acessibilidade isso poderá desencadear atrasos no seu processo inicial de aprendizagem e desenvolvimento, ou seja, a aprendizagem vai ser dependente do modo como a criança estabelece seu contato com o meio e este com ela, de qual o recurso utilizado na comunicação e a de sua capacidade de ser compreendida e de compreender as demandas do seu universo familiar, escolar, social e cultural, (NASCIMENTO, 2006, p. 16).

Segue abaixo o material que foi utilizado na aula.

Figura 24 – Cartões com alfabeto manual em Libras e Português.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 25 – Cartões com números em Libras.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.2.4 Atividades de coordenação motora e equilíbrio

Descrição do objeto/materiais utilizados

- .Bambolês, barbante, bancos, carteiras ou outros materiais que possam ser utilizados para a criação dos percursos.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, jogo de circuito, jogo de destreza.
Conduta cognitiva: discriminação espacial, relações espaciais.
Habilidades funcionais: percepção visual, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, reprodução de ações, aplicação de regras, coordenação olho-pé, destreza, agilidade, força.
Atividade social: atividade associativa paralela.
Habilidade linguística: ----------

Organização:

A atividade será trabalhada em circuito.

Será criado três percursos.

Desenvolvimento:

Primeiramente o professor vai demonstrar como fazer os trajetos no percurso, logo após ele vai pedir para que os alunos façam o mesmo.

Cada percurso tem o objetivo trabalhar algumas habilidades cognitivas e funcionais, que são:

Percurso 1 – Lateralidade, agilidade, etc.

Percurso 2 – Força, orientação espacial, flexibilidade, etc.

Percurso 3 – Equilíbrio, orientação espacial, etc.

O formato do percurso pode ser alterado, a alteração do formato do percurso dará novas formas de exploração, podendo fazer com que a aula chegue a durar mais tempo.

Discussão:

Como já foi citado anteriormente, a maioria das aulas práticas são realizadas no pátio que também serve de refeitório. Antes do começo das aulas é preciso remover carteiras ou outros objetos que venha a atrapalhar a locomoção dos alunos, a remoção chega a ser feita tanto pelo professor como pelos alunos que se sentem orgulhosos em poder ajudar, é visto que eles procuram afastar os materiais o mais rápido possível para que assim comecem a aula prática onde eles possam correr brincar, mas é preciso que o professor ensine que a Educação Física não é apenas

um componente que não exista regras e que não chegue a trazer aprendizagens. Conforme afirma Barbosa (2001, p. 19)

> [...] É necessário que o professor faça uma explanação do que é a Educação Física, pois até mesmo por serem crianças, elas têm a ideia de que é somente jogar bola. Devemos explicar todo o processo de como é uma aula de Educação Física, ressaltando o lado educacional tanto do corpo como do intelecto, explicar os processos de higiene, convivência em grupo (socialização), preconceitos (racial, religioso, social, sexual), mas sempre de uma forma alegre, que se adéque à sua linguagem.

Por isso, é importante o professor planejar bem suas aulas para poder mostrar o verdadeiro valor da Educação Física no ambiente escolar.

Antes do início dessa atividade o professor percorreu todo o circuito para demonstrar a forma de se movimentar pelo percurso. O primeiro percurso consistia em passar por dentro de bambolês que estavam suspensos por um barbante e organizados em fila de modo que o aluno pudesse passar por dentro do aro de cada um em zigue- zague, esse formato pretendeu trabalhar a discriminação espacial, a destreza e a lateralidade do aluno. O segundo percurso também consiste passar por dentro dos bambolês, mas de uma forma mais complexa, pois vai exigir um pouco de força e coordenação motora do aluno chegando a trabalhar o movimento dinâmico no espaço a agilidade, flexibilidade e demais habilidades, e por ultimo temos o equilíbrio sobre o banco que foi realizado de várias formas: caminhando por cima do banco, engatilhando e percorrendo os obstáculos pelo banco. Como podemos ver nas imagens a seguir, os matérias para confeccionarem o percurso foram simples, mas toda essa simplicidade quando é bem planejada chega a contribuir bastante no desenvolvimento do aluno.

Figura 26 – Formato do percurso desenvolvido no pátio escolar

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 27 – Alguns momentos das aulas de coordenação motora e equilíbrio.

Fonte: Arquivo da pesquisa

5.2.5 Atividades de sopro e sucção

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Copos descartáveis;
- Barbante;
- Fita adesiva;
- Massinhas ou outro material que possa ser utilizado para a construção de uma espiral;
- Canudos para sopro;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, jogo de montagem, jogo de circuito, jogo de estratégia.
Conduta cognitiva: raciocínio pratico, triagem, discriminação de cores.
Habilidades funcionais: percepção visual, localização visual, preensão, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, memória visual, coordenação olho-mão, destreza, agilidade, força, concentração, criatividade produtiva.
Atividade social: associativa/paralela/competitiva
Habilidade linguística: Desenvolvimento da linguagem oral, discriminação dos sinais das cores.

Organização:

Serão desenvolvidas cinco atividades:

1° Atividade – Controle de sucção e cores

Uma pequena mesa será colocada em um ponto do pátio, sobre essa mesa estará um recipiente que contém várias cores (preto, amarelo, azul, verde e laranja), cortadas em quadrados. Há uma distancia de mais ou menos 3 metros estará outras mesas uma ao lado da outra onde em cada mesa estará um papel com alguma das cores a seguir: preto, amarelo, azul, verde e laranja.

Será distribuído para cada aluno um canudo plástico, podendo ser de refrigerante.

2° Atividade – Sucção e transporte das cores

Será utilizado uma quantidade de recipientes de acordo com a quantidade de alunos. Para essa atividade foram utilizados cinco recipientes, dispostos em um determinado local e separados um do outro. Dentro de cada continha diversos pedaços de papeis cortados. Há uma distância de mais ou menos três metros estará mais cinco recipientes vazios, separados um do outro através da mesma distância.

Cada aluno recebera um canudo para realizar o desenvolvimento da atividade.

3° Atividade – Corrida com sopro: pistas de massinha

Em cima de uma mesa ou no chão o professor ira criar alguns percursos com massinha de modelar ou alguns outros materiais que permitam a construção destes. Os percursos poderão ter vários formatos: espiral, horizontal, vertical, com curvas, em zigue-zague, etc.

Uma bola de isopor ou de algodão será utilizada para dar ênfase a brincadeira, assim como um canudo que será distribuído a cada aluno.

4° Atividade – Corrida do copo com sopro

Pegar um copo descartável e fazer um furo no fundo, logo após pegar um barbante e passar por dentro do furo do copo. Cada ponta do barbante será amarrada em algum suporte.

Observações:

- O barbante tem que ser maior que 1metro;
- O furo no copo precisa ser largo, de uma forma em que ele não fique preso no barbante;
- O barbante tem que ficar basicamente da altura do aluno.

5° Atividade – Soprobol: o futebol de canudo

O professor irá elaborar um campo de futebol (poderá ser utilizada a mesa da sala de aula), e com a utilização da fita adesiva ele ira marcar as linhas do campo. Será utilizado um copo descartável para simbolizar as balizas. Poderá ser utilizada canetas para colocar nas laterais e fundos do campo para que seja evitada a bolinha cair da mesa. Um canudo plástico será entregue a cada aluno.

Desenvolvimento:

1° Atividade – Controle de sucção e cores

Primeiramente será explicada a forma da atividade e logo após o professor vai perguntar aos alunos qual o sinal de cada cor apresentada nos papeis. Cada aluno recebera um canudo plástico e se posicionam perto do recipiente que contém as cores cortadas em quadrado. O objetivo é fazer o transporte dessa cor até as mesas que contém os papeis com as cores semelhantes. Ou seja, o aluno vai tentar manter o controle da sucção, sugando o papelzinho com o canudo, caso a cor sugada seja verde, ele ira fazer o transporte caminhando e colocar essa determinada cor no papel verde que está na mesa a frente, e assim será trabalhada

com as demais cores. Não pode deixar o papelzinho cair no chão, o aluno precisa manter a pressão do sugamento. Caso o papelzinho caia do canudo o aluno deverá voltar ao recipiente para pegar um novo papel. Não se trata de um jogo competitivo, pois o objetivo da atividade é trabalhar a sucção.

2° Atividade – Sucção e transporte das cores

Trata-se de um jogo onde cada aluno ficara com um canudo e com um recipiente que contenha os papeis recortados. O objetivo é transportar esses papeis usando o canudo e a sucção. Cada aluno também terá um recipiente vazio a sua frente para depositar os papeis. O aluno não pode depositar os papéis no recipiente do seu colega. Caso durante o percurso o papel venha a cair do canudo, o aluno precisa voltar ao início do percurso e pegar um novo papel. Termina a brincadeira quando algum aluno terminar de transportar todos os papéis.

3° Atividade – Corrida com sopro: pistas de massinha

O objetivo é fazer com que ao usar o canudo o aluno sopre a bolinha para que essa percorra por dentro do percurso criado. Não vale empurrar a bolinha com a mão. Pode ser criado um percurso para cada aluno, ou apenas um percurso, sendo que enquanto um aluno faz a brincadeira outro fica esperando vez. Como existe a possibilidade de ser criado vários percursos, a brincadeira poderá durar longos minutos. O professor também poderá incentivar os alunos para que eles criem seus próprios percursos.

4° Atividade – Corrida do copo com sopro

O aluno precisa soprar o copo para que esse se movimente no barbante. Não pode empurrar o copo com mão. O jogo pode ser competitivo ou não. Ao se trabalhar a competitividade, ganha aquele que foi mais rápido ao soprar o copo de um lado ao outro.

5° Atividade – Soprobol: o futebol de canudo

Trata-se de um jogo que pode simbolizar esportes como futebol e futsal.

Esse jogo é trabalhado como forma de competitividade. Cada aluno senta de um lado da mesa, e com ajuda de um canudo ele precisa soprar para que ele consiga fazer um gol no adversário (seu colega). O jogo possui regras que precisa ser respeitadas, são elas: não pode empurrar a bolinha com a mão; será gol e ponto

para quem fizer a bolinha entrar no copinho do adversário; em caso de a bolinha cair no seu próprio copinho, o ponto será do adversário; inicia-se o jogo sempre com a bola no meio do campo; quem tomar um gol precisa sair e dar a vez para seu colega.

Discussão:

Temos aqui outras atividades aplicadas que são benéficas para o controle motor oral (desenvolvimento da linguagem, processo da mastigação, fortalecimento dos pulmões e músculos da bochecha). A primeira e segunda atividade chegaram a ser mais complexas, pois os alunos tinham que controlar a sucção durante o percurso evitando que o papel se soltasse do canudo. Durante os primeiros minutos da atividade alguns alunos segurava o papel com a mão, pois não conseguiam manter o papel preso no canudo através da sucção. Depois de algumas tentativas o uso da mão não se tornou constante uma vez que eles estavam começando a manter a técnica de controle da sucção. A discriminação de cores também foi trabalhada nessas atividades principalmente na primeira que consistia transportar uma seguinte cor para outra. Segue imagens das atividades trabalhadas:

Figura 28 – Atividade 1- sucção e cores.

Fonte: Arquivo da pesquisa[8]

[8] Fotos tiradas durante a aula que visava trabalhar a sucção.

Figura 29 – Transporte das cores

Fonte: Arquivo da pesquisa[9]

Na atividade corrida com sopro: pistas de massinha, o professor confeccionou percursos como demonstrado nas figuras abaixo e para incentivar a criatividade produtiva dos alunos ele pediu para que esses participantes também produzissem alguns percursos. Esse tipo de experimentação e modificação de ações quando é incentivado com frequência chega a estimular o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Figura 30 – Percursos para trabalhar o sopro

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Na corrida do copo com sopro além de trabalhar o ato de soprar também foi trabalhado o comando de espera, enquanto dois alunos participavam da brincadeira os outros esperavam a vez para participar. A atividade foi bem proveitosa e bem

[9] Segunda atividade trabalhada com o tema sucção.

participativa. Apesar das tentativas de incentivar a melhora do sopro o aluno Raul continuou apresentando dificuldades no ato de soprar, sendo assim foi preciso adaptar formas para que ele se inserisse na brincadeira e a utilização da mão para ajudar a empurrar o copo e a bolinha na ultima atividade foram uma delas.

Figura 31 – Corrida do copo com sopro.

Fonte: Arquivo da pesquisa [10]

Figura 32 – Soprobol: o futebol de canudo.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Outros dois pontos merecem destaques durante essa aula: a inquietação do aluno Allan e a falta de concentração de Amanda (nome fictício). Geralmente Allan apresenta um comportamento agitado chegando a quebrar regras comportamentais e algumas vezes chega a bater nos colegas e quando o professor tenta lhe explicar

[10] Fotos tiradas no pátio da escola onde mostram alunos no jogo corrida do copo com sopro.

algo esse aluno fica a balançar o corpo. Esses comportamentos não são em todos os momentos das aulas, mas geralmente são repetitivos. Diante de umas cenas dessas poderíamos dizer que o aluno possa apresentar uma serie de transtornos, mas primeiramente é preciso o professor ficar atento aos movimentos do aluno, pois muitas vezes o professor chega a ser a pessoa mais próxima dessa criança que possa observar os comportamentos e atitudes para assim poder distinguir os comportamentos de um transtorno ou da indisciplina.

O pouco conhecimento da Língua de sinais também colabora para que ocorra essa agitação comportamental da criança surda, ou seja, na ausência dessa língua ela poderá movimentar aleatoriamente as mãos e/ou corpo, emitir sons, balançar, bater os pés, apertar os olhos, entre outros. Estes comportamentos reativos são geralmente recursos utilizados pela criança para substituir a falta dos estímulos adequados da comunicação e dão aos educadores informações importantes quando interpretados numa perspectiva comunicativa.

A aluna Amanda, apresenta dificuldades de atenção e concentração isso pôde ser notado durante alguns momentos em que o professor começa a explicar a atividade. A descrição da cena a seguir mostra algum desses momentos ” O professor começa explicar a aula, depois de alguns momentos Amanda desvia o olhar do professor e fixa esse olhar em determinado local, mas a Libras é de caráter viso-espacial, ou seja a aluna precisa ficar olhando para esse docente para assim entender o conteúdo, para chamá-la a atenção o professor vai ate perto dessa aluna e toca levemente no ombro dela. Ela não reage , não olhando para quem esta lhe chamando, então o professor acena a mão no campo visual da aluna, nesse momento ela sorri e volta a observar a aula”. Por alguns momentos é suspeitado que isso seja manias para provocar o educador, mas esses comportamentos foram observadas em outras aulas, e isso requer uma enorme atenção do professor pois as vezes pode se tratar de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), a característica básica do TDAH é a presença de desatenção e/ou hiperatividade-impulsividade, com frequência e intensidade superiores às tipicamente observadas em crianças do mesmo sexo e nível de desenvolvimento, que comprometem o funcionamento em pelo menos dois contextos (na escola e em casa) (APA, 2002; Mattos, 2001). Entretanto a escola não dispõe de documentos que cheguem a comprovar esses transtornos nos alunos apesar de já terem sido solicitados aos familiares a realização desses diagnósticos.

5.2.6 *Cores: Aprender brincando*

Descrição do objeto/materiais utilizados

Para o jogo de dominó com palitos de picolé:

- 28 palitos de picolé com cada ponta pintada afim de que se crie um dominó (serão utilizadas sete cores)

Para o jogo de sequência de 3:

- Cartão com várias cores em círculo. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1H9VlDRDkMsA_LdpRlwHUO19Nw9XtAYAv/view
- Papeis coloridos (as mesmas cores que se encontram no cartão), para fazer o recorte em círculo. Ao fazer o recorte e colar os círculos no palito de picolé, precisa verificar se as cores entre o cartão e os palitos irão ficar em sequência.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo de manipulação, jogo de montagem, jogo de domino.
Conduta cognitiva: triagem, pareamento, discriminação de cores, associação de ideias, raciocínio intuitivo, classificação, seriação, correspondência de agrupamento.
Habilidades funcionais: percepção visual, atenção visual, aplicação de regras, memória visual, concentração, memória lógica.
Atividade social: associativa, paralela, competitiva.
Habilidade linguística: Discriminação dos sinais das cores.

Organização:

Serão trabalhados dois jogos:

<u>1° jogo - Dominó de palitos de sorvete</u>

Distribua sete palitos para cada jogador. Pode participar até quatro jogadores.

<u>2° jogo – Sequência de 3</u>

Alunos sentados em suas carteiras em círculo. Cada aluno recebera um cartão que contem várias cores circulares. No meio dos alunos é colocado os palitos que contem 3 cores sortidas.

Desenvolvimento:

1° jogo - Dominó de palitos de sorvete

É escolhido quem dará início ao jogo, podendo a escolha ser feita através do “par ou ímpar”, ou pela escolha do professor. O jogador iniciante colocará qualquer palito sobre a mesa, o próximo que irá jogar terá que verificar se tem alguma das cores do palito que estará sobre a mesa, e assim ir ligado cor com cor. Se um jogador não tiver a cor do palito do jogo, ele passa a vez para que outro jogador continue o jogo. Ganha quem acabar com todos os palitos da mão primeiro.

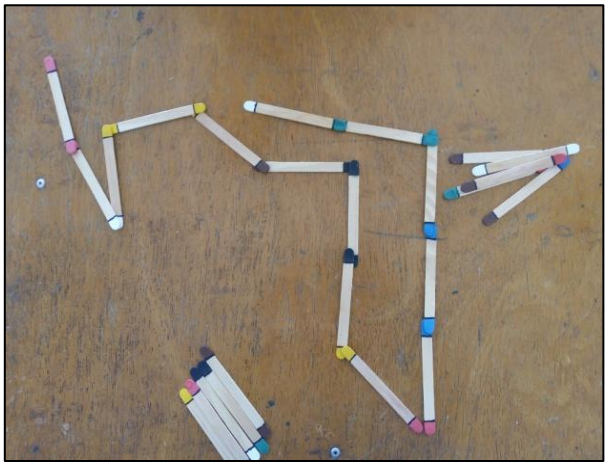
2° jogo – Sequencia de 3

Trata-se de um jogo complexo que merece bastante atenção do aluno. O aluno deve observar o cartão com as cores e procurar qual o palito corresponde a sequência de três cores iguais no cartão. Após ter encontrado, o aluno pega o palito e sobrepõe por cima da sequência. Ganha quem encontrar todas as sequencia primeiro. O professor pode distribuir novos cartões quando os primeiros já estiverem finalizados.

Discussão:

Esses dois jogos foram confeccionados pelo professor-pesquisador e tiveram como objetivo principal trabalhar a competitividade assim como o reconhecimento dos sinais das cores. As figuras a seguir mostram esses dois jogos.

Figura 33 – Dominó de palitos de sorvetes



Fonte: Arquivo da pesquisa

Figura 34 – Jogo sequencia de 3

.Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.3 Período Setembro a Dezembro 2019

5.3.1 C*ores: aprender brincando*

Descrição do objeto/materiais utilizados

Para a brincadeira - Qual cor eu pulo:

- Quatro bambolês por aluno.
- Retalho de tecidos ou papel crepom em quatro cores: vermelho, azul, amarelo, verde (sendo quatro cores por aluno).

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, jogo de destreza.

Conduta cognitiva: discriminação de cores, discriminação espacial.

Habilidades funcionais: percepção visual, localização visual, deslocamento, movimento dinâmico no espaço, discriminação visual, memória visual, coordenação olho- pé, destreza, agilidade, rapidez, precisão, concentração.

Atividade social: associativa/competitiva

Habilidade linguística: Discriminação dos sinais das cores.

Organização:

Qual cor eu pulo?

Para cada aluno serão quatro bambolês, sendo que em cada um desses estará amarrado um tecido de uma cor. O aluno ficara posicionado em pé e a posição do bambolê poderá seguir a seguinte ordem: um bambolê ao lado direito do aluno (Verde), um ao lado esquerdo (Vermelho), um na frente (Azul), e outro atrás (Preto). De modo que o aluno fique no meio desses quatro bambolês.

O professor ficara na frente dos alunos e com ele estará quatro cores correspondente as cores que estão nos bambolês.

Desenvolvimento:

Qual cor eu pulo?

O professor iniciara o jogo perguntando aos alunos o sinal de cada cor apresentada, logo após ele explicara como será a brincadeira.

Ao se posicionar na frente dos alunos, o professor escolhe uma cor de tecido que esta em suas mãos, caso a cor escolhida for vermelha, o aluno pula para dentro do bambolê vermelho, e caso for a azul o aluno pula para dentro do bambolê azul. E assim vai se desenvolvendo a brincadeira. Para uma melhor interação dessa atividade poderá ser escolhido um aluno para comandar a brincadeira escolhendo as cores. Uma outra forma de brincar é em lugar de mostrar o tecido com a cor, o professor poderá fazer o sinal da cor e o aluno pula na determinada cor do bambolê. Exemplo: o professor faz o sinal em Libras da cor preto, e os alunos pula no bambolê que tenha a cor preto.

Discussão:

Essa é mais uma brincadeira utilizada para a aprendizagem dos sinais das cores, trabalhada de forma lúdica envolvendo conceitos espaciais (dentro, fora, direita, esquerda, frente, trás) e chegando a trabalhar o movimento dinâmico no espaço. O comando da brincadeira foi realizado tanto pelos alunos como pelo professor. Quando o aluno comandava a brincadeira o professor participava da atividade lúdica junto com os alunos pulando entre as cores dos bambolês. Segue as imagens:

Figura 35 – Apresentando as cores

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 36 – Aluno comanda a brincadeira.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 37 – Professor se torna participante ativo da brincadeira.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.3.2 Sucata um desafio a criatividade: o boneco de sucata

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Tampinhas de diversas cores.
- Barbante.
- Tesoura.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo de manipulação, jogo de montagem, arranjo de peças, jogo de montagem complexa.
Conduta cognitiva: triagem, discriminação de formas, associação de ideias.
Habilidades funcionais: percepção visual, preensão, atenção visual, coordenação olho-mão, acuidade visual, paciência, criatividade produtiva.
Atividade social: atividade paralela/associativa
Habilidade linguística: ----------

Organização:

Alunos sentados em círculo, no chão ou em suas carteiras. Diversas tampinhas são distribuídas aos alunos, assim como um pedaço de barbante. As tampinhas já são entregues com furos no meio.

Desenvolvimento:

Um modelo de um boneco de tampinhas já confeccionado é apresentado aos alunos. O professor ira ensinar como os alunos deverão unir as tampinhas no barbante para que seja confeccionado o boneco. Há diversos formatos de tampinhas para que assim seja criado membros, cabeça e tronco.

Após confeccionado, os alunos poderão brincar livremente como manipular o boneco.

Discussão:

Devido ao vasto campo de alcance da Educação Física, é perfeitamente possível inserir em suas aulas questões relacionadas ao meio ambiente e à sustentabilidade, sendo assim foi elaborada uma aula que procurou mostrar a

importância da reciclagem e que ao mesmo tempo chegasse a contribuir no desenvolvimento cognitivo do aluno.

Os materiais recicláveis utilizados foram diversas tampinhas de garrafas pet higienizadas. O professor apresentou um boneco já confeccionado com tampinhas e explicou que nem tudo pode ser considerado lixo, como é o caso das tampinhas que podem virar diversos brinquedos. O professor orientou durante toda aula como seria a confecção. Após o início da atividade o professor percebeu que o aluno Pedro estava com dificuldades de colocar o barbante no furo da tampinha devido a baixa visão desse aluno, sendo assim foi preciso aumentar o tamanho dos furos das tampas que o aluno Pedro iria utilizar.

É preciso lembrar que quando se tem um aluno surdo com baixa visão será preciso ocorrer uma adaptação necessária durante as aulas e no momento em que o professor explicar a atividade ele precisa ficar em um espaço em que esse aluno possa melhor visualizá-lo.

Alguns outros objetivos dessa aula:

- Desenvolver o pensamento e o planejamento mental;
- Ajuda a trabalhar o jogo simbólico;
- Descobrir ideias sobre Brinquedos Reciclados Garrafas Pet;
- Aprender a reutilizar materiais para a construção de brinquedos;
- Compreender a importância da reciclagem para o bem do meio ambiente;

Segue abaixo a figura de um modelo de um boneco de tampinhas.

Figura 38 – Exemplo de boneco confeccionado com tampinhas de garrafa pet.

Fonte: https://escolasdobem.com.br/paraquedista-de-tampinhas/

5.3.3 Atividades com bambolê

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Um bambolê para cada aluno.

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, jogo da representação, jogo de cenas e representação complexa.
Conduta cognitiva: discriminação espacial, relações espaciais, raciocínio concreto.
Habilidades funcionais: percepção visual, deslocamento, reprodução de ações, destreza, flexibilidade, agilidade, concentração, criatividade expressiva.
Atividade social: associativa/cooperativa/ competitiva.
Habilidade linguística: ----------

Organização:

Cada aluno recebera um bambolê para que seja trabalhado diversos tipos de movimentos.

Desenvolvimento:

O professor mostrara os diversos movimentos que poderão ser feitos com o bambolê e incentivara aos alunos fazerem o mesmo. Rodar o bambolê no braço, no pescoço, na cintura, pular sobre o bambolê como se fosse uma corda de pula, etc.

Depois é hora de brincar de teatrinho e mostrar aos colegas os movimentos apreendidos. O professor poderá dividir os alunos em duplas ou trios, sendo que cada dupla ou trio apresentara os movimentos propostos pelo professor. Enquanto ocorre a apresentação os demais alunos permanecem sentados prestigiando a apresentação.

Discussão:

O bambolê é o tipo de material que não pode faltar nas aulas de educação física devido a imensas formas lúdicas que existem para utiliza-lo. A sua utilização traz uma serie de benefícios para o aluno: aprimora movimentação motora (cabeça,

troco e membros), fortalece os músculos, aprimora a amplitude dos movimentos, ajuda a trabalhar no equilíbrio, etc.

Nessa aula o professor orientou que os alunos realizassem os seguintes movimentos com o bambolê: rodar no braço, pular com o bambolê como se fosse uma corda (o bambolê chega a passar pelo corpo do aluno) e rodar o bambolê na cintura. Durante esses procedimentos os alunos se mostraram bem participantes e interagiam entre si mostrando o que eram capazes de fazerem. Todos os bambolês tinham a cor cinza esverdeado chegando a parecer com o piso do pátio escolar, foi visto que o aluno Pedro ao utilizar esse bambolê para realizar os movimentos e quando esse material se soltava do seu braço e parava em um determinado lugar mesmo que fosse perto dele, Pedro tinha dificuldades de encontrar esse bambolê porque a cor desse objeto era semelhante a cor do piso chegando a deixá-lo meio camuflado, nesses momentos foi preciso ficar atento ao aluno e apontar a localização do bambolê quando Pedro não conseguia localiza-lo.

Após alguns minutos de aprendizagem dos movimentos, foi proposto que esses movimentos iriam ser apresentados em forma de teatrinho. O professor escolhia de dois em dois alunos para apresentar os movimentos enquanto os demais alunos permaneciam sentados observando. Outra forma utilizada foi dividir os alunos em trios para mostrar o que aprenderam. Esse é um tipo de atividade que trabalha o jogo simbólico, representação de papeis e capacidade produtiva e expressiva do aluno.

Enquanto os alunos apresentavam suas habilidades foi visto que os alunos que permaneciam sentados interagiam entre si e passavam a avaliar quem estava apresentado os movimentos, a avaliação consistia em dois sinais “polegar para cima” (bom/positivo), “polegar para baixo” (ruim/negativo). Essas interações mostram a importância de o aluno surdo conviver em pares pois, a aquisição da língua de sinais vai permitir à criança surda, mediante suas relações sociais, o acesso aos conceitos de sua comunidade, que passará a utilizar como seus, formando assim uma maneira de pensar, agir e ver o mundo característico da cultura de sua comunidade. (BRASIL, 2006, p. 19).

A seguir algumas das imagens que mostram o desenlace da aula.

Figura 39 – Aprendizagem dos movimentos

Fonte: Arquivo da pesquisa.

F**igura 40** – Apresentação os movimentos

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.3.4 Atividades de arremesso

Descrição do objeto/materiais utilizados

Para a atividade acerte o círculo no TNT:

- 2m de Tnt, onde dentro de sua área haverá recorte em círculos;
- Bolas de meias;

Para a atividade jogou, colou:

- Fita adesiva larga;
- Bambolê;
- Barbante;
- Bolas de algodão;

Para a atividade jogo de argolas e boliche:

- Argolas confeccionadas com mangueira;
- Boliche confeccionado com garrafas pet;
- Bolas de meia;

Para a atividade vivenciando o basquete:

- Cesta de basquete;
- Bolas;
- Cones demarcatórios;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo de manipulação, jogo de circuito, jogo esportivo elementar.
Conduta cognitiva: discriminação temporal e espacial, relações espaciais.
Habilidades funcionais: percepção visual, deslocamento, reprodução de ações, aplicação de regras, coordenação olho-mão, orientação espacial, agilidade, destreza, rapidez, precisão.
Atividade social: associativa, cooperativa, competitiva.
Habilidade linguística: ----------

Organização:

Serão desenvolvidas cinco atividades:

1° Atividade – Acerte o circulo

Um TNT de basicamente dois metros com furos em círculos será colocado em um determinado lugar (amarrado nas quatro pontas). Em uma distancia de dois metros estará uns cones ou uma linha para demarcar a distancia de arremesso da bola.

2° Atividade – Jogou, colou

O professor ira pegar um bambolê e ira passar fita crepe adesiva de um lado do aro ao outro, até ficar no formato de uma teia. O bambolê tem que ficar suspenso por um barbante em um determinado local. Em uma distancia de dois metros estará uns cones ou uma linha para demarcar a distancia de arremesso da bola de algodão.

3° Atividade – Jogo de Argolas e Boliche

As argolas serão confeccionadas com mangueira, enquanto os pinos foram confeccionados com bastões de madeira. Foram utilizadas seis argolas.

O jogo de boliche pode ser confeccionado com garrafas pet, foram utilizadas seis garrafas. As bolas são confeccionadas com meias.

4° Atividade – Vivenciando o basquetebol

O professor utilizara os cones para criar um percurso que possibilite os alunos correrem ou andarem entre os cones em zigue-zague. A um metro do final do percurso estará uma cesta de basquete disposta em uma altura de mais ou menos 2 metros.

Desenvolvimento:

1° Atividade – Acerte o circulo

Alunos dispostos em fila atrás da linha demarcatória, o objetivo é arremessar a bola de meia para que essa atravesse o circulo no TNT. Cada aluno poderá arremessar três bolas por vez.

2° Atividade – Jogou, colou

Alunos dispostos em fila atrás da linha demarcatória, o objetivo é arremessar a bola de algodão para que essa fique grudada na fita adesiva. Cada aluno poderá arremessar três bolas por vez.

3° Atividade – Jogo de Argolas e Boliche

Para o jogo de argolas: o professor coloca a base dos pinos em uma certa distancia dos participantes. Poderá jogar três participantes, sendo que cada um receba duas argolas. Os participantes lançam a argola, caso a argola entre no pino

contara um ponto. Ganha quem fizer o maior número de pontos. Quem fizer menos pontos sairá e dará a vez a outro participante.

Para o jogo de boliche: em um determinado ponto coloque as garrafas como se fossem os pinos do boliche, de modo que fiquem da seguinte forma: uma fileira com três garrafas, uma fileira com duas garrafas, e a última com uma garrafa na frente.

Os alunos se posicionam em fila a uma distancia de mais ou menos três metros das garrafas. O primeiro da fila arremessa a bola rolando-a pelo chão em direção as garrafas para tentar derrubá-la. Cada garrafa vale um ponto, vence quem fizer mais pontos.

4° Atividade – Vivenciando o basquetebol

Alunos posicionados em fila a alguns centímetros de distancia do primeiro cone, ao sinal do professor o primeiro aluno da fila pega uma bola e devera correr e fazer o zigue-zague entre os cones, chegando no ultimo cone o aluno arremessa a bola na cesta, caso a bola passar por dentro da cesta será considerado um ponto. Logo após o aluno recolhe a bola e se dirige para o final da fila dando a vez ao segundo participante.

Essa atividade também poderá ser trabalhada de forma cooperativa – três alunos se posicionam afastado um do outro e um aluno fica próximo a cesta de basquete. Os três alunos que estão afastados precisam trocar passes um com o outro e depois arremessar a bola para o participante que esta próxima a cesta de basquete, esse ultimo ira finalizar e arremessa a bola em direção a cesta. Caso ele acerte a cesta ficara na mesma posição, se errar vai ter que trocar de posição com um de seus três colegas.

Análise/discussão:

As atividades de arremesso estimulam a coordenação motora, noção de espaço e força. Foi incentivada a participação de todos nas aulas e procurou mostrar que todos são capazes de realizar as atividades. Segue algumas das atividades trabalhadas:

Figura 41 – Arremesso no TNT.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 42 – Arremesso a cesta de basquete.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.3.5 Brincadeiras cooperativas

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Bambolê;
- Bastões;
- Bolas;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: jogo motor, jogo de manipulação, jogo de circuito, jogo de destreza.

Conduta cognitiva: discriminação espacial, relações espaciais.

Habilidades funcionais: percepção visual, deslocamento, reprodução de ações, aplicação de regras, atenção visual, coordenação olho-mão, orientação espacial, destreza, agilidade, paciência, concentração.

Atividade social: Atividade cooperativa.

Habilidade linguística: ----------

Organização:

1° Atividade – Passando o bambolê

Alunos dispostos em circulo, um segurando a mão do outro ou dispostos em fila horizontal.

2° Atividade – Bastão cooperativo

O jogo será organizado em duas formas:

A - Formar duplas; cada dupla terá dois bastões de modo que fique um aluno de frente para o outro segurando os bastões; todas as duplas lado a lado.

B - Formar duplas; cada dupla terá dois bastões de modo que fique um aluno de frente para o outro segurando os bastões; uma dupla se posiciona em um determinado local (posição 2), e a cerca de mais ou menos três metros se posicionara as demais duplas uma atrás da outra (posição 1).

Desenvolvimento:

1° Atividade – Passando o bambolê

Ao formarem um grande circulo de mãos dadas, o professor colocara o bambolê entre os braços de dois alunos que terão que passar o bambolê sobre o corpo sem soltar as mãos. Para dificultar a atividade o professor poderá ir colocando aos poucos mais bambolês nos espaços livres. A atividade também poderá ser trabalhada com os alunos dispostos em linha horizontal, sendo que os alunos de cada ponta ficaram com uma mão livre, exemplo: o aluno de uma das pontas pegara um bambolê que esta próximo a ele, logo após passa o bambolê por seu braço e pelo corpo até chegar a seu colega que devera fazer o mesmo, o ultimo das pontas após passar o bambolê pelo corpo solta o bambolê no chão.

2° Atividade – Bastão cooperativo

A – Com a dupla posicionada uma ao lado da outra, o professor pega uma bola e coloca em cima dos bastões da primeira dupla; os bastões precisam ficar em uma abertura correta para que a bola não venha a cair; essa dupla devera passar a bola cuidadosamente para a dupla ao lado e assim sucessivamente. Quando a bola chegar na ultima dupla, essa pode soltar a bola em um determinado lugar ou devolver a bola para seu colega ao lado para que assim a bola va passando até chegar no início novamente.

B – O Jogo começa da posição 1; o professor põe uma bola nos bastões da primeira dupla da fila, e essa devera fazer o transporte da bola até a dupla que esta na posição 2, ocupando o espaço da mesma; a dupla que estava na posição 2 transportara a bola até a outra dupla da posição 1 e logo após ira para o final da fila, e assim ira se desenvolvendo a atividade.

Análise/discussão:

Nos jogos cooperativos existe um objetivo em comum e para que se consiga esse objetivo os participantes precisaram trabalhar juntos. Segundo Brotto (2001), os Jogos Cooperativos consistem em superar desafios e não derrotar os outros. Joga pelo prazer de jogar. São jogos que por meio da cooperação ajuda ao próximo, busca-se atingir promovendo, assim, um objetivo em comum e não simplesmente a vitória, dessa forma causando a integração e não a exclusão.

Para Brown (1994), os jogos cooperativos interferem no estabelecimento de relações sociais mais pacíficas e harmônicas, esta forma de jogar busca a criação e a contribuição dos envolvidos, com a expectativa de diminuir e até eliminar a agressão física contra os outros por meio de atitudes cooperativas.

Essa cooperação e relações grupais permite uma melhor interação entre os sujeitos surdos, contribuindo assim para enriquecer suas possibilidades de comunicação e expressão. Segue as imagens das atividades trabalhadas:

Figura 43 – Brincadeira passando o bambolê.

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 44 – Bambolê em círculo

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 45 – Bastão cooperativo

Fonte: Arquivo da pesquisa.

Figura 46 – Bastão cooperativo com percurso

Fonte: Arquivo da pesquisa.

5.3.6 Jogos digitais uma ferramenta de aprendizagem

Descrição do objeto/materiais utilizados

- Computador com acesso a internet;

Escolha das palavras chaves ou descritores ESAR

Atividade lúdica: Jogo de manipulação, jogo de sequência, jogo de vocabulário, jogo de matemática.

Conduta cognitiva: raciocínio pratico, pareamento, classificação, Seriação, relação imagens/letras, enumeração.

Habilidades funcionais: percepção visual, aplicação de regras, atenção visual, memória visual, memória tátil, coordenação olho-mão, acuidade visual, paciência, concentração, memória lógica.

Atividade social: Atividade associativa, cooperativa.

Habilidade linguística: discriminação de letras, memória ortográfica, memória gráfica.

Organização:

Foram apresentados diversos jogos em Libras online. O conteúdo dos jogos poderá ser encontrado nos sites abaixo:

A - Jogo educativo memória dos animais em Libras. Disponível em: https://educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/jogo-da-memoria-dos-animais-libras/

B - Jogo da memória alfabeto e números em Libras. Disponível em: http://www.surdocidadao.org.br/institucional/jogos/

C - Aprenda o alfabeto em Libras brincando. Disponível em: http://educandocomarte10.blogspot.com/2011/06/aprender-libras-brincando.html

D - Jogo da memória numero em Libras. Disponível em: https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/matematica/jogo-da-memoria-numeros-libras/

Desenvolvimento:

Para ter acesso aos jogos é preciso que os computadores tenham internet.

A - Jogo educativo memória dos animais em Libras – o jogo apresenta dez cartas, cinco com figuras de animais e cinco com o sinal desses animais em libras. O objetivo é selecionar duas cartas que tenham o mesmo significado, exemplo, caso a carta escolhida seja a imagem do jacaré, o aluno selecionara outra para tentar descobrir onde esta a carta com o sinal de jacaré. Caso o aluno chegue a errar, as cartas serão viradas automaticamente. O jogo pode ser trabalhado de forma solitária ou em duplas. Termina o jogo quando todas as cartas forem descobertas.

B - Jogo da memória alfabeto e números em Libras – para o alfabeto: serão 26 cartas com letras do alfabeto em português e 26 cartas com letras do alfabeto em Libras. O objetivo é selecionar duas cartas que tenham o mesmo significado, exemplo, caso a carta escolhida seja a letra F do alfabeto em português, o aluno selecionara outra para tentar descobri onde esta a carta com o sinal da letra F. Caso o aluno chegue a errar, as cartas serão viradas automaticamente. O jogo pode ser trabalhado de forma solitária ou em duplas. Termina o jogo quando todas as cartas forem descobertas.

Para os números: São 20 cartas, dez com os numerais de 0 a 9 e dez com os numerais de 0 a 9 em Libras. O objetivo também é encontrar o pareamento correto.

C - Aprenda o alfabeto em Libras brincando – Durante o jogo é apresentado de forma automática uma letra do alfabeto manual em Libras, abaixo dessa letra estará disponível as 26 letras do alfabeto em português, com a ajuda do mouse o aluno ira selecionar qual letra foi a apresentada. Caso ele erre o jogo pedira automaticamente para que ele selecione outra letra.

D - Jogo da memória números em Libras – basicamente as mesmas regras apresentadas no jogo da letra “B”.

Discussão:

A tecnologia é uma ampla ferramenta que se bem utilizada aprimora a qualidade da educação, pois proporciona novos caminhos para o ensino e aprendizagem. Podemos ver isso na quinta competência da BNCC base

> "Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. " (BNCC, 2017, p. 9)

Ou seja, ao aproveitar esse potencial a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes.

Como já foi citado no desenvolvimento, a aula trata-se de jogos digitais para a aprendizagem de sinais do alfabeto, números e sinais dos animais. A escola não dispõe de sala com computadores, mas como a turma foi pequena então foi utilizado um notebook. A aula foi realizada dentro da sala escolar e participaram três alunos. Durante seu início o professor esclareceu qual seria o objetivo da aula, o que os alunos poderiam aprender, e também foi esclarecido que ia jogar um aluno por vez, enquanto um aluno jogava, os outros esperavam sua vez, trabalhando assim o comando de espera.

No primeiro jogo "memória dos animais em Libras", a dificuldade dos alunos foi lembrar que era preciso selecionar duas cartas para que assim fossem encontrados os pares. No começo eles só selecionavam uma carta, mas à medida que iam jogando essa dificuldade ia diminuindo. Um dos objetivos que também chegou a ser alcançado foi o compartilhamento do notebook para que o outro viesse jogar. As cartas do jogo eram selecionadas através dos movimentos realizados no touchpad do notebook, o aluno Raul não conseguia controlar esses movimentos, sendo assim o professor interveio e pedia para esse aluno apontar uma carta na tela, caso ele apontasse o professor segurava sua mão e a guiava até a determinada carta. Foi visto que os outros alunos também procuraram a ajudar dessa forma, seguravam a mão de Raul para ajudá-lo na escolha da carta.

Sempre que era selecionada uma carta ocorria interação entre os alunos, eles debatiam entre si ou afirmavam o sinal dos animais. Diante da observação foi visto as seguintes conversas:

- “olha é uma girafa” (aluno fazendo o sinal da girafa).
- “sim é uma girafa” (aluno confirma fazendo o sinal de girafa).
- “essa é uma galinha” (aluno vira para o professor e faz o sinal de galinha).
- “Acertei”
- “Errei! Vai é você!”
- “Nossa!”
- “Eita!”

Os diálogos também foram vistos quando algum dos alunos já sabia onde estava o par da carta e indicava o seu amigo aonde clicar:

- “Não esta ai. Ta aqui. Clica aqui” (apontando para a carta onde estava o par).

Outro ponto bastante interessante foram as relações de afeto entre os participantes, o aluno Raul ao selecionar duas cartas e encontrar os pares ficou feliz e recebeu um abraço de Pedro.

Figura 47 – Algumas reações durante o jogo memória dos animais em Libras.

Fonte: Arquivo da pesquisa[11]

Diante desses episódios mostra-se a importância que uma escola Bilíngue de surdos tem na vida das crianças, pois nesse lugar chega a ocorrer a socialização entre pares surdos e essa socialização chega a ser alcançada diante de promoções de atividades pedagógicas, motoras ou lúdicas em pequenos grupos ou em pares, com a participação ativa dos alunos com os outros.

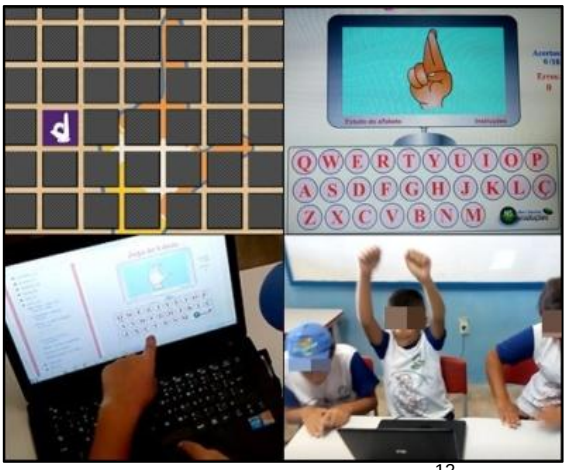
O dialogo também foi visto durante o jogo de memória do alfabeto e números, o companheirismo do mesmo modo prevaleceu. Os participantes sempre

[11] Fotos retiradas durante a aula que envolvia jogos digitais.

procuravam se ajudar dando palpites e respostas prontas. Ao selecionarem uma letra e caso essa letra fosse a inicial de seu nome eles tocavam no próprio peito afirmando que essa letra se referia a seu nome.

Todos apresentaram um bom conhecimento das letras do alfabeto e dos números, essa aprendizagem significativa tem relação com o tempo de entrada no âmbito escolar, ambos estão na escola desde a educação infantil (PRE I). Assim, o papel do professor com conhecimento em Libras na Educação Infantil é "determinante para os processos constitutivos das crianças como sujeitos surdos, a partir da possibilidade de apropriação da Libras" (LODI, ROSA e ALMEIDA, 2012, p. 6). Segue as imagens com relação as atividade:

Figura 48 – Algumas reações durante o jogo do alfabeto.



Fonte: Arquivo da pesquisa[12]

Figura 49 –Jogo da memória em número libras

Fonte: Arquivo da pesquisa [13]

[12] Montagem das fotos tiradas durante o jogo do alfabeto em Libras.
[13] Montagem das fotos tiradas durante o jogo de memória com números naturais Libras.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como vimos a sociedade surda sofreu bastante preconceito, sendo desacreditada, maltratada, privada dos diretos sociais e impossibilitados de terem uma educação de qualidade. Mesmo assim, diversos pesquisadores e a própria comunidade surda lutaram e ainda lutam em busca de direitos, de igualdades e respeito. Hoje o surdo se reconhece como parte do meio, como ser humano detentor de deveres e direitos.

Podemos concluir através das informações fornecidas por cada um dos autores que o reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais abriu o caminho para um novo olhar educacional. No Brasil, a educação bilíngue é defendida pelos surdos, pois é visto que a Libras é a grande responsável pelo aprendizado, desenvolvimento e avanço da comunidade surda brasileira.

Sobre as escolas Bilíngues para surdos no que concerne ao contributo que estas têm para o desenvolvimento é possível constatar que essas escolas são essenciais para o desenvolvimento do aluno surdo. É na escola bilíngue que a criança desde cedo terá contato com a língua de sinais libras, e geralmente a escola bilíngue para surdos possui profissionais capacitados com conhecimentos em libras o que chega a promover uma melhor interação entre professor ouvinte e aluno surdo, ou entre pares surdos.

A partir da metodologia utilizada durante a pesquisa dentro da Escola Bilíngue de Surdos de Gado Bravo, concluímos que esta foi útil para este tipo de investigação e que a partir do método de observação participante foi possível obter respostas que vão ao encontro dos objetivos propostos.

Como vimos as brincadeiras e jogos são indispensáveis a saúde física, emocional e intelectual da criança, pois proporcionam aprendizagem, desenvolvimento da linguagem, do pensamento da concentração e da atenção. As aulas ao serem realizadas por um professor de educação física surdo proporciona aos discentes um aprendizado significativo, com autonomia de trabalhar e avaliar vários aspectos da educação física.

Também vale ressaltar que a forma de organização das aulas propostas envolvendo essas temáticas tem demonstrado efetividade na identificação de sinais de alertas para TEA e TDAH nos sujeitos pesquisados. Mesmo com a identificação desses sinais é preciso mais estudos na área, pois muitas vezes o surdo por ainda

está na fase de aquisição da libras ele pode apresentar comportamentos inadequados pelo fato de procurar alguma forma de tentar se comunicar e ser compreendido.

Através deste tema é possível realizar outras investigações futuras que possam contribuir para o desenvolvimento profissional, tais como abordar mais a fundo as dificuldades e os transtornos de aprendizagem em alunos surdos.

REFERÊNCIAS

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL. **Pedagogia ao Pé da Letra**, 2012. Disponível em: https://pedagogiaaopedaletra.com/construcao-proposta-pedagogia-possibilidades-limites/. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

AIRES, L. **Paradigma Qualitativo e Práticas de Investigação Educacional**. 1.ed. Universidade Aberta, p. 13. 2015. ISBN: 978-989-97582-1-6. Disponível em: http://hdl.handle.net/10400.2/2028. Acesso em 11/05/2020. Acesso em: 28 de outubro de 2020.

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

APRENDER LIBRAS BRINCANDO. **Educando com arte 10**, 2011. Disponível em: http://educandocomarte10.blogspot.com/2011/06/aprender-libras-brincando.html. Acesso em 29 de Nov. de 2019.

ARAGON, Carmelina Aparecida; SANTOS, Isabela Bagliotti. **Deficiência audtiva/surdez**: conceitos, legislações e escolarização. Batatais: educação, 2015, V.5, n. 2, p. 119-140.

BARBOSA, Leonarlley R. Silva. **A língua Brasileira de sinais como inclusão social dos surdos no sistema educacional.** Polyphonia, v. 22/1, jan/jun.2011.

BENVENUTO, Andrea. O Surdo e o inaudito. Á escuta de Michel Foucaa se comunicarult. In: GONDRA, José; KOHAN, Walter (orgs). **Foucault 80 anos.** Belo Horizonte: Autêntica, 2006, p. 227-246

BEVILACQUA, M. C. **Conceitos básicos sobre a audição e a deficiência auditiva**. Cadernos de audiologia. Bauru: H.P.R.L.L.P / USP, 1998.

BOCK, Ana Mercês Bahia. **Psicologias: Uma introdução ao estudo de Psicologia**. 14. Ed. São Paulo: Saraiva, 2008.

BRASIL. **Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10098.htm. Acesso em: 02/12/2020.

BRASIL. **Lei n. 12.319, de 1º de setembro de 2010.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20072010/2010/lei/l12319.htm#:~:text=Regulamenta%20a%20profiss%C3%A3o%20de%20Tradutor, Art. Acesso em: 02/12/2020.

BRASIL. **Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2002/L10436.htm. acesso em: 30 dez. 2018.

BRASIL- **A Deficiência Auditiva na Idade Escolar – Cartilha**. Programa de Saúde auditiva. Bauru: H.P.R.L.L.P. USP, FUNCRAF, Secretaria de Saúde do Estado de São Paulo.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 12 nov. 2020.

BRASIL. Decreto n. 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em: 02/12/2020

BRASIL- MEC. **Educação infantil: saberes e práticas da inclusão: dificuldades de comunicação e sinalização: surdez.** [4. ed.] / elaboração prof.ª Daisy Maria Collet de Araujo Lima – Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal... [et. al.]. – Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006.

BRASILIA. Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência: Protocolo Facultativo à **Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência**: Decreto Legislativo nº 186, de 09 de julho de 2008: Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009: Declaração Universal dos **Direitos** Humanos.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo: CEPUSP,1995.

BROWN, Guilhermo. **Jogos cooperativos: teoria e prática**. São Leopoldo. RS. Sinodal, 1994.

CRESWELL, John, W. **Projeto de pesquisa**: Métodos qualitativo, quantitativo e misto. 2. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

CRUZ NETO, Otávio. O trabalho de campo como descoberta e criação. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 1994. P. 51 - 56.

DORZIAT, Ana. **Concepções de Surdez e de Escola: ponto de partida para um pensar pedagógico em uma escola pública para surdos**. São Carlos / SP: Trabalho de Tese (Doutorado), UFSCar (mimeo.), 1999.

DORZIAT, Ana. **Metodologias específicas ao ensino de surdos**: análise crítica. http://www.ines.org.br/ines_livros/13/13_PRINCIPAL.HTM acessado: 26/08/2020.

ERIKSON, E. Enfance et société. Neuchâtel, Delachaux et Niestlé GARON,D. in Friedmann, A.[Et.al] - **O DIREITO DE BRINCAR**: A Brinquedoteca- Ed. Scritta- 4ª edição, São Paulo, 1998.

FERRACIOLI, Laércio. **Aspectos da construção do conhecimento e da aprendizagem na obra de Jean Piaget**. Caderno Catarinense de Ensino de Física, Vitória, ES v. 16, n. 2, p 180- 194, 1999.

FONTANA, Roseli. CRUZ, Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FREUD, S. **Trois essais sur la théorie de la sexualité**. Paris. Gallimard. 1949

GOLDFELD, Marcia. **A criança surda – linguagem e cognição numa perspectiva sociointeracionista**. 2ª ed. São Paulo: Plexus, 1997.

GOMES, C.A.V. **A audição e a surdez**. Núcleo de Estudos e Pesquisas Sobre a Atenção à Pessoa com Deficiência. Programa de Pós-Graduação em Educação – UNESP, Marília, 2000.

GUARINELLO, A. C. **O papel do outro no processo de construção de produções escritas por sujeitos surdos.** Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Paraná (UFPR), 2004.

GUARINELLO, Ana Cristina. **O papel do outro na escrita de sujeitos surdos**. São Paulo: Plexus, 2007.

GUEDES, Betina S. Educação de Surdos: Percursos Históricos. In; LOPES, Maura Corcini (org.) e colaboradores. **Cultura surda e Libras.** São Leopoldo – RS: Ed. UNISINOS, 2012. P. 11-25.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JOGO DA MEMÓRIA. Surdo cidadão. Disponível em: http://www.surdocidadao.org.br/institucional/jogos/. Acesso em 29 de Nov. de 2019.

JOGO MEMORIA DOS ANIMAIS EM LIBRAS. **Educa jogos,** 2011. Disponível em: https://educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/jogo-da-memoria-dos-animais-libras/. Acesso em 29 de Nov. de 2019.

JOGO MEMORIA NÚMEROS EM LIBRAS. **Educa jogos,** 2011. Disponível em: https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/matematica/jogo-da-memoria-numeros-libras/. Acesso em 29 de Nov. de 2019.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de. **Um pouco da história das diferentes abordagens na educação de surdos.** Caderno Cedes, vol. 19, n 46. Campinas, 1998.

LIBRAS EDUCANDO SURDOS. **Atividades em libras realizadas em sala de aula no ensino fundamental em turmas biligue com alunos surdos**. Disponível em: http://libraseducandosurdos.blogspot.com/2010/01/jogo-da-memoria-das-expressoes-faciais.html. Acesso em: 06/11/2020

LODI, Ana Claudia Balieiro; ROSA, André Luís Matiolli; ALMEIDA, Elomena Barboza de. **Apropriação da Libras e o constituir-se surdo**: a relação professor surdo-alunos surdos em um contexto educacional bilíngue. ReVEL, v. 10, n. 19, 2012. [www.revel.inf.br].

LOPES, Maura Corcini. **Surdez e educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LULKIN, Sérgio Andrés. **O silêncio disciplinado**. A invenção dos surdos a partir das representações ouvintes. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Faced/PPGEDU, 2003.

LULKIN, Sérgio Andrés. O discurso moderno na educação dos surdos: práticas de controle do corpo e a expressão cultural amordaçada. In: SKLIAR, Carlos (org). **A surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 1998, p. 33-49.

LUNARDI-LAZZARIN, Márcia Lise. **A produção da anormalidade surda nos discursos da educação especial**. Tese (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: Faced/PPGEDU, 2003.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MARCHESI, A. **Comunicação, linguagem e pensamento das crianças surdas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. 190-194 p.

Moldes para atividades com palitos de picolé. **Criando com apego,** 2019. Disponível em: https://www.criandocomapego.com/moldes-para-atividade-com-palito-de-picole/. Acesso em 01 de novembro 2020.

MOZZER, G. N. S. **A criatividade infantil na atividade de contar histórias**: uma perspectiva histórico-cultural da subjetividade. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

NASCIMENTO, F. A. A. A. C. **Saberes e práticas da inclusão**: dificuldades de comunicação e sinalização : surdocegueira/múltipla deficiência sensorial. [4. ed.] / elaboração profª ms. Fátima Ali Abdalah Abdel Cader Nascimento - Universidade Federal de São Carlos – UFSC/SP, prof. Shirley Rodrigues Maia – Associação Educacional para a Múltipla Deficiência - AHIMSA. – Brasília: MEC, Secretaria de Educação Especial, 2006.

NUNES, A. I. B.L. **Psicologia da aprendizagem**. 3.ed. Fortaleza: EDUECE, 2015.

PARTEN, M. B. **Social participation among preschool children**.

Journal on abnormal and social psychology, vol. 33, pp. 243-269. 1932

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão**: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores, 2005, 388p. Tese (doutorado) Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PIAGET, Jean. **La formation du symbole chez l'enfant**. Paris. Delachaux et Niestlé. 1985.

PIAGET, J. **A psicologia**. 2. Ed. Lisboa: Livraria Bertrand, 1973.

QUADROS, R.; KARNOPP, L. **Língua de sinais brasileira**: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

RANGANATHAN, S. **Elements of library classification**. Londres, B.I. Palmer. 1973.

REGO, Teresa Cristina. **Brincar é coisa séria.** São Paulo: Fundação Samuel, 1992.

SANTOS FILHA, D. A. Atividades Físicas para Surdos 2006 (Texto para curso de capacitação de docentes da Prefeitura de São Paulo).

SANTOS, Rosângela Pires dos. **Psicomotricidade**. São Paulo: IEditora, 2001.

SCHELP, Patrícia Paula. **Praticas de letramento de alunos surdos em contexto de escola inclusiva**. Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Ijuí, 2008.

SKLIAR, Carlos (org.). **A surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 1998.

STAATS, W. A. Social behaviorism. Homewood. Dorsey Press. 1975.

STROBEL, Karin Lílian. **Surdos**: vestígios culturais não registrados na história. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis: UFSC, 2006.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Declaração de permissão da pesquisa.

PREFEITURA MUNICIPAL DE GADO BRAVO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
CNPJ: 01.612.651/0001-03
E-mail: seduc.gadobravo2009@gmail.com

DECLARAÇÃO

Declaro para os devidos fins que o pesquisador Vandinaldo Ribeiro Leite licenciado e cursando Especialização em Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva executou sua pesquisa intitulada: "**O professor de Educação Física sinalizando em Libras as Brincadeiras e Jogos no processo educacional de alunos surdos"**, durante o ano letivo de 2019 na Escola Municipal de Educação Infantil e de Ensino Fundamental Bilíngue Para Surdos "Pe. Edwards Caldas Lins, com o objetivo de investigar as contribuições que o componente curricular Educação Física chega a promover durante as aulas com a temática Brincadeiras e Jogos .

Gado Bravo, 13 de dezembro de 2019

Clênia Rossele Germano Barbosa Neri
Secretária de Educação

Clênia Rossele Germano Barbosa Neri
SECRETÁRIA DE EDUCAÇÃO
Mat. 1202048 - Port. 1371/2017

RUA: JOSÉ MARIANO BARBOSA, S/N – CENTRO, Gado Bravo, PB Cep: 58.492.000

ANEXOS

ANEXO A - Modelo de uma ficha do Sistema ESAR de classificação de jogos e brinquedos

Sistema Esar de classificação de brinquedos e jogos

A – ATIVIDADES LÚDICAS

1 – **Jogo de exercitamento**
- Jogo sensorial visual
- Jogo sensorial auditivo
- Jogo sensorial tátil
- Jogo sensorial olfativo
- Jogo sensorial gustativo
- Jogo motor
- Jogo de manipulação

2 – **Jogo simbólico**
- Jogo do faz-de-conta
- Jogo de papéis
- Jogo da representação

3 – **Jogos de construção** (*assemblage*)
- Jogos de montagem
- Arranjo de peças
- Jogos de montagem mecânica
- Jogos de montagem eletromecânica
- Jogos de montagem elétrica
- Jogos de montagem científica
- Jogos de montagem artística

4 – **Jogos de regras simples**
- Jogo de loto
- Jogo de dominó
- Jogo de seqüência
- Jogo de circuito
- Jogo de destreza
- Jogo esportivo elementar
- Jogo estratégia elementar
- Jogo de azar
- Jogo questões/resposta elementar
- Jogo de vocabulário
- Jogo de matemática
- Jogo de teatro

5 – **Jogos de regras complexas**
- Jogo de reflexão
- Jogo esportivo complexo
- Jogo estratégia complexa
- Jogo de azar
- Jogo questões/respostas complexas
- Jogo vocabulário complexo
- Jogo de análise matemática complexa
- Jogo de montagem complexa
- Jogo de representação complexa
- Jogo de cenas complexas

B – CONDUTAS COGNITIVAS

1 – **Conduta sensoriomotora**
- Repetição
- Reconhecimento sensoriomotor
- Generalização sensoriomotora
- Raciocínio prático

2 – **Conduta simbólica**
- Evocação simbólica
- Ligações imagens/palavras
- Expressão verbal
- Pensamento representativo

3 – **Conduta intuitiva**
- Triagem
- Pareamento
- Discriminação de cores
- Discriminação de tamanhos
- Discriminação de formas
- Discriminação de texturas
- Discriminação temporal
- Discriminação espacial
- Associação de idéias
- Raciocínio intuitivo

4 – **Conduta operatória concreta**
- Classificação
- Seriação
- Correspondência de agrupamento
- Relação imagens/palavras
- Enumeração
- Operações numéricas
- Conservação de quantidades físicas
- Relações espaciais
- Relações temporais
- Coordenadas simples
- Raciocínio concreto

5 – **Conduta operatória formal**
- Raciocínio hipotético
- Raciocínio dedutivo
- Raciocínio indutivo
- Raciocínio combinatório
- Sistema de representações complexas
- Sistema de coordenadas complexas

C – HABILIDADES FUNCIONAIS

1 – **Exploração**
- Percepção visual
- Percepção auditiva
- Percepção tátil
- Percepção gustativa
- Percepção olfativa
- Localização visual
- Localização auditiva
- Preensão
- Deslocamento
- Movimento dinâmico no espaço

2 – **Imitação**
- Reprodução de ações
- Reprodução de objetos
- Reprodução de eventos
- Reprodução de papéis
- Reprodução de modelos
- Reprodução de palavras
- Reprodução de sons
- Aplicação de regras
- Atenção visual
- Atenção auditiva
- Discriminação visual
- Discriminação auditiva
- Discriminação tátil
- Discriminação gustativa
- Discriminação olfativa
- Memória visual
- Memória auditiva
- Memória tátil
- Memória gustativa
- Memória olfativa
- Coordenação olho-mão
- Coordenação olho-pé
- Orientação espacial
- Orientação temporal

3 – **Performance**
- Acuidade visual
- Acuidade auditiva
- Destreza
- Flexibilidade
- Agilidade
- Resistência
- Força
- Rapidez
- Precisão
- Paciência
- Concentração
- Memória lógica

4 – **Criação**
- Criatividade expressiva
- Criatividade produtiva
- Criatividade inventiva

D – ATIVIDADES SOCIAIS

1 – **Atividade individual**
- Atividade solitária
- Atividade paralela

2 – **Participação coletiva**
- Atividade associativa
- Atividade competitiva
- Atividade cooperativa

3 – **Participação variável**
- Atividade solitária ou paralela
- Atividade solitária associativa
- Atividade solitária competitiva
- Atividade solitária cooperativa

E – HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

1 – **Linguagem receptiva oral**
- Discriminação verbal
- Pareamento verbal
- Decodificação verbal

2 – **Linguagem produtiva oral**
- Expressão pré-verbal
- Reprodução verbal de sons
- Nomeação verbal
- Seqüência verbal
- Expressão verbal
- Memória fonética
- Memória semântica
- Memória léxica
- Consciência da linguagem
- Reflexão sobre a língua

3 – **Linguagem receptiva escrita**
- Discriminação de letras
- Correspondência letra-som
- Decodificação silábica
- Decodificação de palavras
- Decodificação de frases
- Decodificação de mensagem

4 – **Linguagem produtiva escrita**
- Memória ortográfica
- Memória gráfica
- Memória gramatical
- Memória sintática
- Expressão escrita

F – CONDUTAS AFETIVAS

1 – **Confiança**
- Não diferenciação
- Sorriso como resposta social
- Apego a um objeto transacional
- Angústia frente ao desconhecido

2 – **Autonomia**
- Conhecimento do nome
- Conhecimento do corpo
- Reconhecimento de si

3 – **Iniciativa**
- Diferenciação de sexos
- Identificação parental
- Aprendizagem de papéis sociais

4 – **Trabalho**
- Curiosidade intelectual
- Reconhecimento social
- Identificação extrafamiliar

5 – **Identidade**
- Procura de uma personalidade
- Aprendizagem de formas de aprendizagem social