

Aplicabilidade e utilização de jogos pedagógicos adaptados na Educação Básica para surdos

Maria Isabel Cristina Cardoso da Silva Dantas¹

Resumo:

A educação ofertada para estudantes surdos apresenta abordagens e estilo diferente quando comparada a educação ofertada ao público ouvinte. Ao longo da construção histórica, educadores utilizam diferentes alternativas metodológicas para o ensino. Alguns buscam aplicação de recursos mais tradicionais, outros incluem recursos visuais objetivando sanar as principais dificuldades no processo de ensino de estudantes surdos, assim como também de ouvintes. Atualmente, o ensino e suas adaptações na educação de estudantes surdos trazem muitas reflexões sobre métodos que possibilitam a visibilidade educacional valorizando o uso e a aplicação de jogos pedagógicos neste processo. Registros legais apresentam metodologias que podem ser mais apropriadas para instrução dos mais variados discentes. Em alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o docente deve oportunizar momentos interativos para que o estudante se permita interagir, manter uma convivência social obtendo autonomia e poder se tornar um cidadão crítico. Não longe da realidade ouvintista, os surdos também podem obter conhecimento através da prática docente com a utilização de jogos pedagógicos principalmente pelo meio visual. Vale ressaltar ainda que os recursos visuais permitem uma compreensão ampla e exitosa. Neste sentido, a presente pesquisa teve como objetivo apresentar informações sobre o uso de metodologias educacionais lúdicas aplicáveis a estudantes surdos e ouvintes. Foi identificado benefícios significativos na utilização desses recursos na educação de surdos e ouvintes.

Palavras-chave: Aplicabilidade, Ensino-aprendizagem, Adaptação, Acessibilidade.

Applicability and use of adapted pedagogical games in Basic Education for the deaf

Abstract:

The education offered to deaf students presents different approaches and style when compared to the education offered to the hearing public. Throughout the historical construction, educators use different methodological alternatives for teaching. Some seek the application of more traditional resources, others include visual resources aiming to solve the main difficulties in the teaching process of deaf students, as well as hearing students. Currently, teaching and its adaptations in the education of deaf students bring many reflections on methods that enable educational visibility, valuing the use and application of pedagogical games in this process. Legal records present methodologies that may be more appropriate for the instruction of the most varied students. In alignment with the National Common Curriculum Base (BNCC), the teacher must provide interactive moments for the student to allow himself to interact, maintain a social coexistence, obtaining autonomy and be able to become a critical citizen. Not far from the reality of hearing, the deaf can also obtain knowledge through teaching practice with the use of pedagogical games mainly through the visual medium. It is also worth mentioning that visual resources allow for a broad and successful understanding. In this sense, the present research aimed to present information on the use of playful educational methodologies applicable to deaf and hearing students. Significant benefits were identified in the use of these resources in the education of deaf and hearing people.

Keywords: Language Practices; Meaningful Learning; Methodology; Sequenced Pathways.

¹ Professora da Educação Especial da Prefeitura de Garanhuns. Pós-graduada nos cursos de Especialização em Atendimento Educacional e Especializado (2018 – 2019) e Especialização em LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais (2017 – 2018).

1. Introdução

Segundo Strobel (2009), na tentativa de se educar pessoas com deficiência, foram utilizados diversos métodos para ensinar os surdos. Pedro Ponce de Leon usou o oralismo enquanto L'Eppée introduziu seus estudantes a língua de sinais e percebeu neles um notável desenvolvimento. Diante disso, Girolamo (1500), relatou que era possível instruir a pessoas surda e identificou que a partir do treinamento da escrita eles conseguiriam obter o conhecimento. Em virtude disto foi analisado processos educativos oralista e espacial.

Atualmente a educação de surdos no Brasil apresenta avanços significativos em seus métodos educacionais para o ensino-aprendizagem. Esses avanços continuarão através da implementação de legislações cujo objetivo é, essencialmente, garantir o acesso escolar, o direito de aprender a ler e escrever, incluindo os deficientes auditivos e surdos na sua singularidade, ou seja, o uso da língua de Sinais (Brasil, 2002; Luchesi, 2017).

Ainda assim, os deficientes auditivos e surdos, enfrentam diversos empecilhos em concentrar conteúdos ministrados em sala de aula. Dessa maneira, sanar essas dificuldades se tornou fundamento de constante discussão entre os estudiosos da área, na busca de compor os entraves comunicacionais dos estudantes. Para Rosa e Cruz, o uso tecnológico traz a oportunidade das pessoas surdas se agregar e interagir por meio da comunicação permitindo contato com seus pares dentro ou fora do país, dessa forma o educador pode incorporar conteúdos fazendo uso dessa tecnologia de forma dinâmica (Rosa e Cruz p.38 a 54, 2001).

Sendo assim, a presente análise teve o propósito de repassar instruções que contemplam métodos educacionais capazes de proporcionar facilitação no ensino-aprendizagem a fim de que o desenvolvimento cognitivo do estudante surdo seja melhor desenvolvido durante seu processo educativo. Tal feito se torna possível mediante a inclusão de jogos, oficinas e momentos que permitam ao estudante ser protagonista do seu desenvolvimento escolar.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa se fez necessário o uso da Língua Brasileira de Sinais e materiais adaptados, baseando-se principalmente na incorporação desses recursos no processo educacional dos discentes. Foi realizada uma sondagem relacionada a relatos históricos de pessoas surdas a fim de identificar processos educativos para inclusão da língua Brasileira de sinais e reconsiderar métodos de ensino capazes de favorecer o desenvolvimento cognitivo dos discentes com surdez para demonstrar como os materiais adaptados favorecem na aquisição da linguagem para a criança surdas.

Dessa forma, o presente trabalho objetivou apresentar aspectos conceituais de jogos pedagógicos e suas aplicabilidades na educação básica para estudantes surdos.

2. Uso de Material Concreto

Apesar dos avanços no processo de ensino, os métodos tradicionalistas ainda são visíveis, pois o uso da metodologia mencionada não contempla estudantes que apresentam dificuldades no desenvolvimento cognitivo correlacionado a aprendizagem e social.

Além disso, os docentes ainda se deparam com grandes desafios. Nos ambientes escolares, os profissionais da educação precisam fazer mudanças para darem visibilidade à inclusão. Então, para Pimentel e Sabino (2014), para os estudantes serem inclusos se faz necessário, “mudança de atitudes do outro, uma vez que os alunos surdos necessitam de um maior apoio para entender o que se passa já que não conseguem ouvir.” (Pimentel, Sabino, 2014).

No entanto, os mestres ainda enfrentam grandes impedimentos para aplicar métodos educacionais relacionados ao ensino-aprendizagem do sujeito no que diz respeito à inclusão deles com a turma nos momentos interativos. As práxis pedagógicas na educação básica têm sido um eixo de discussões entre os pesquisadores da área buscando sanar falhas educativas.

Dessa forma, incorporar jogos ou recursos pedagógicos visuais no processo educativo é importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, a utilização desses recursos pode ofertar ao estudante uma autonomia significativa, tornando-o sociável que independem de sua condição física, psicológica, motora ou auditiva. Karen Strobel (2009), relata que o abade L'Épée fazia uso de sinais metódicos, incluindo regras sintáticas e o alfabeto manual (visualidade) pois, facilitava o desenvolvimento cognitivo de suas estudantes surdas da época. Desse modo, o contato visual facilita o desenvolvimento escolar do sujeito não somente no processo de aprendizagem, mas na interação social.

O envolvimento da ludicidade no processo educativo vem repercutindo há séculos. Sendo assim, é relevante que o professor seja estratégico, criativo e saiba mediar os momentos interativos que vai expor em suas aulas, como relata Nery e de Sá (2019). Por isso, se faz necessário que o docente se organize e inclua no seu planejamento a visualidade e aplique na sala de aula, demonstrando a relevância da participação e incentive os estudantes a interagir seja individualmente e/ou coletivamente, sendo assim, eles terão a oportunidade de se tornarem pessoas críticas e protagonistas.

2.1 Aplicabilidade e uso de jogos na educação básica de surdos

Para Viana e Barreto (2011), a partir do momento que o sujeito é exposto a algum jogo seu progresso educacional é visível, pois recursos visuais como imagens tornam-se fatores facilitadores permitindo o estudante se manter na ativa. De acordo com os autores já citados os procedimentos usados pelo educador podem ser impactantes para o desempenho educacional do estudante. Esses impactos nem sempre são positivos, por isso se faz necessário que o docente reavalie seu planejamento e sua didática para que os momentos interativos com o uso de imagens vídeos, trabalhos em grupo, jogos e brincadeiras, possam de fato serem meios que facilitem o adquirecimento e a ampliação do conhecimento.

A ludicidade na educação de surdo é de suma importante dentro dessa realidade. Lebedeff (2010), diz que: “As atividades de estratégias de letramento visual apresentadas e discutidas nas oficinas são apenas um tímido exemplo do que pode ser feito na prática pedagógica com crianças surdas”. Sendo assim, o autor ainda chama a atenção para que os educadores renovem seus atos pedagógicos valorizando e mantendo um ensino voltado para o surdo com foco na singularidade linguisticamente e culturalmente da comunidade surda. Então, o uso de jogos, oficinas, imagens não devem ser apenas um suporte, mas um aspecto que favoreça o seu desenvolvimento cognitivo. Strobel (2009), pontua ainda que a experiência visual é como um artefato primário para o desenvolvimento do surdo que busca obter o conhecimento sobre sua existência pois se trata da aprendizagem visual, visto que os ouvintes têm o estímulo 19 sonoro como o principal meio para seu desenvolvimento social, o surdo tem o estímulo visual para compreender o mundo ao seu redor.

Para Modesto e Rubio (2014), a implementação de jogos educativos deve ser bem pensada e elaborada de forma que possa atingir o perfil educativo do estudante. Entende-se que adaptar, criar e reformular não é uma tarefa fácil, mas faz parte da prática do profissional da educação. Então, o professor necessita ter conhecimento do nível de aprendizagem do estudante para que assim possa atingir seu objetivo no processo educacional. Sabendo que o uso de jogos pedagógicos é um aspecto imprescindível para o ensino-aprendizagem do surdo, o docente tem a incumbência de incluí-los em seu planejamento e aplicar em suas aulas, entre eles jogos de tabuleiro com uso de imagens, jogos digitais, cartazes, maquetes, quebra-cabeça, dentre outros. Esses recursos abrangem não somente o desenvolvimento de aprendizado do estudante surdo, mas também repercutem o benefício para estudantes ouvintes significativamente. Diante do exposto, o educador pode reanalisar o conhecimento e as experiências já vivenciadas pelo estudante valorizando seu meio social, sua cultura, e a partir desse contato o sujeito consegue detectar e ordenar seu estado emocional, psicológico e cognitivo.

Em alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), dentre outros registros legais, o docente deve oportunizar esses momentos para que o estudante se permita interagir e para que possa manter uma convivência social, obter autonomia e se tornar um cidadão crítico. Os jogos permitem o contato visual ampliando o meio comunicacional os ajudando a serem incluídos nas atividades escolares. Ainda nessa perspectiva, o estudante consegue se expor, montar sua equipe e fazer suas escolhas mostrando autonomia para vencer o jogo, seja de forma coletiva ou individual. A ludicidade traz para a criança um novo horizonte de aprendizagem, pois facilita o desenvolvimento educacional dela referente ao raciocínio lógico, uso de estratégia, a se manter atento, ou seja, se concentrando no que está fazendo se tornando um competidor, mas é relevante que o educador esteja conduzindo a situação para que o momento não se torne rivalidade e sim um momento de aprendizagem para o estudante, seja surdo ou não.

Porém o ambiente em que o sujeito está inserido e as experiências adquiridas também e o ato de brincar são influenciadores no desenvolvimento de aprendizagem do discente, Figueiredo (2019), expõe uma das ideias de Vygotsky, relatando que “... 20 o brincar contém todas as tendências do desenvolvimento sob a forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento” (Figueiredo, p. 76, 2019). Sendo assim, o desenvolvimento da criança depende do contato com outros sejam adultos ou adolescentes mais experientes e o jogo pode ser a ponte para essa mediação e interação social, facilitando o desenvolvimento cognitivo e o desempenho escolar dos estudantes.

3. Percurso Metodológico

3.1 A pesquisa

O referente trabalho é de caráter qualitativo e descritivo. Para sua realização se fez necessária uma busca bibliográfica, juntamente com elaboração dos jogos e aplicação em ambientes escolares e extra escolares.

Em relação à busca bibliográfica, foram pesquisados trabalhos em plataformas de busca, tais como Scholar Google, Scielo e Periódicos Capes com os descritores: jogos educacionais, jogos aplicados à educação surda e adaptação de jogos, no idioma português sem critério de ano de publicação.

A elaboração dos jogos, por sua vez, se deu mediante o uso de materiais recicláveis ou não e produção manual pela autora. Alguns dos materiais utilizados foram: folha E.V.A, papel foto, itens de pequeno valor de brinquedos, papelão, papel cartão, tesoura, cola, palito de picolé, TNT, tampas de garrafa PET e garrafas, estruturas de madeira, pincel e caixa de isopor.

Já a aplicabilidade dos jogos se deu através de oportunidades em eventos em ambientes escolares ou extraescolares. Como exemplos de momentos para aplicação dos jogos cita-se o Dia Nacional do Surdo, Semana Nacional da Pessoa com Deficiência e momentos correlatos. Esta aplicação, apesar de ser focada para estudantes surdos, se deu com alunos ouvintes também.

JOGO 1: Caça-Palavras Datilológico



Fonte: Arquivo pessoal

OBJETIVO GERAL: Revisar a estrutura gramatical relacionando palavra/sinal, facilitando a interação surdo e ouvinte para melhor ampliar o ensino da Libras como L2 na sala de aula.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender estrutura gramatical, com uso de sílabas datilológicas.
- Usar o jogo como meio de interação entre surdo e ouvinte, adquirindo a aquisição de linguagem.
- Manter a concentração na formação de palavras/Sinal.

HIPÓTESE: Prevê que o(a) estudante consiga compreender a forma estrutural da palavra/sinal através do caça-palavras datilológico.

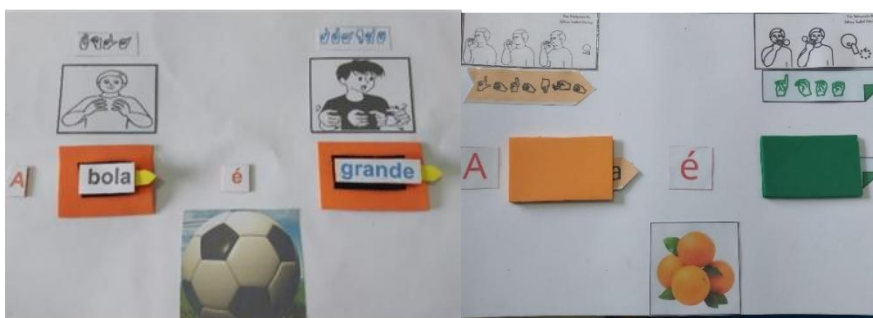
MATERIAL:

- 1 pedaço de caixa de papelão (Figura 1);
- Tampas de garrafa PET, média de 117 tampinhas cores variadas.
- TNT
- Cola quente;
- Tirinhas de EVA (cores diversificadas);
- Palitos de picolé para melhora a sustentação do tabuleiro.

REGRAS:

O caça-palavras datilológico geralmente é utilizado por um participante, o discente pode analisar as sílabas datilológica, ao encontrara a palavra ele(a) circula e em seguida transcreve para a língua portuguesa, e ainda mostra o sinal em libras. Caso ele(a) não relacione o sinal/palavra o professor usa o recurso visual como imagens. Também pode ser destacado o que são consoantes e vogais na palavra destacada, separação de sílabas e quantidade seja de letras, consoantes, vogais ou sílabas. Pode ser usado de forma Multidisciplinar. O recurso visual utilizado na sala bilíngue locada 22 em uma escola Municipal da cidade de Garanhuns-PE, o caça-palavras datilológico foi construído com a função de estudantes surdos identificar palavras, transcrever na língua portuguesa, podendo reproduzir o sinal relacionado(palavra/sinal), trabalhar de forma específica a separação de sílabas, vogais e consoantes envolvendo a quantidade (LETRAS, VOGAIS, CONSOANTES). Apesar do jogo está acessível percebeu-se que a estudante demonstrou dificuldades na identificação para formar as palavras, devido ainda está no processo de aprendizagem da Língua sinais.

Figuras 2,3 - Recurso visual pedagógico: Cartela de Frases



Fonte: Arquivo pessoal

OBJETIVO GERAL: Estimular o estudante a conhecer a formação de frases na língua de sinais e identificar o uso de conectivos na língua portuguesa.

OBJETIVO ESPECÍFICO: Analisar a compreensão do estudante, relacionado a estrutura da frase na língua de sinais que se diferencia da língua portuguesa,

HIPÓTESE: deseja que o discente assimile e entenda o estudo da sintaxe na língua de sinais e na língua portuguesa.

MATERIAIS:

- Papel cartão;
- EVA;
- Cola;
- Imagens impressa;
- Palavras datilológicas impressas;

REGRAS:

E distribuído a cartela de frases o estudante analisa os sinais em Língua de Sinais (Libras) reproduz a frases, observa a imagem abaixo, e em seguida vai retirando as palavras em português da caixinha de EVA, e a partir de então se explana a relação da frase em Libras e da frase em português, mostrando a diferença da estrutura gramatical entre as línguas visual e oral. O recurso usado em sala de aula também em uma escola municipal em turma de 4º ano com foco na estudante surda, no entanto, foi observado que a discente surda demonstrou dificuldades em entender que na língua portuguesa é importante estruturar as frases incluindo os conectivos. Visto que o desenvolvimento de aprendizagem do surdo ocorre visualmente a estrutura gramatical da língua de sinais se diferencia do português por adquirir o conhecimento via oral-auditiva.

Jogo 4- Sorveteria Silábica



Fonte: Arquivo pessoal

OBJETIVOS:

- Ampliar o conhecimento relacionado à formação de palavras;
- Ajudar na prática da sinalização, concentração, percepção e aprimorar o desenvolvimento cognitivo;

HIPÓTESE: Deseja-se que o(a) estudante repense, e faça relação da imagem associando as sílabas datilológicas, o jogo auxilia os estudantes a anexar e a defini temática que possibilite aprendizagem de forma autônoma e exitosa.

MATERIAIS:

- Imagem impressa com desenho de picolé;
- Sílabas com datilologia;
- Palitos de picolé;
- Uma caixinha de isopor;
- EVA;
- Cola.

REGRAS:

- A mesa ou a carteira estudantil deve estar livre para espalhar o jogo de picolé silábico;
- O jogo pode ser trabalhado de forma coletiva ou individual;
- Após a formação da palavra o estudante deve sinalizá-la;

● Vencerá o jogo quem forma mais palavras e fazer a sinalização de forma correta. A sorveteria silábica construída com sílabas datilológica (Alfabeto manual), foi ofertada para estudante surda conseguir entender o processo morfológico tanto na língua de sinais quando na língua portuguesa. O recurso visual trabalhado em uma sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE), em parceria com a professora do AEE. Tal ação objetivou ajudar estudante ter um melhor desempenho na aprendizagem, manter a concentração, e identificar o processo formativa das palavra/sinal, ainda nessa perspectiva treinar datilologia envolvendo configurações de mão. Com a sorveteria silábica foi possível e prazeroso perceber um melhor desempenho da estudante e ver sua sinalização coerente com o desejado.

JOGO 4: Acerte o Alvo



Fonte: Arquivo pessoal

OBJETIVOS:

- Analisar a jogada para acertar o alvo;
- Contribuir na percepção com foco, sem se distrair;
- Ofertar um momento que ajude o estudante ser um competidor sem rivalidade, podendo interagir coletivamente, mas manter a concentração.

HIPÓTESES: Presumir que os estudantes interajam com autonomia, demonstrando autocontrole, caso venha perder o jogo no momento.

MATERIAIS:

- Garrafa PET de 600ml;
- EVA recortado e colocado dentro de cada garrafa para deixar a cor semelhante das argolas;
- Círculos de madeira de 20cm de diâmetro;
- Um parafuso pequeno para deixar a garrafa mais fixa na madeira;
- Argolas de Plástico colorida.

REGRAS:

- Cada estudante recebe seis (6) argolas de cor semelhante a da garrafa;
- As garrafas são colocadas em um espaço livre e com um distanciamento entre elas, para não atrapalhar no momento de lançar as argolas.
- O discente que acertar mais argolas na garrafa vence o jogo. 25 O jogo “Acerte o Alvo”, foi exposto com a finalidade dos participantes sejam surdos ou ouvintes, manter o foco, a calma que é necessário manter a tranquilidade para assim acertar o maior número de argolas eficazmente, mesmo assim, no momento da ação alguns participantes se apressaram e não conseguiram o objetivo desejado, ou seja, acerta nenhuma argola na garrafa destinada aos envolvidos, desse modo, alguns precisaram ver na prática para que pudessem acertar o alvo. Este momento de interação foi realizado no dia 26 de setembro em alusão ao dia Nacional do surdo, em um parque municipal da cidade de Garanhuns-PE.

4. Proposta de Intervenção

A ação decorreu através de eventos voltados a pessoa com deficiência e para educação de surdos nas mediações da escola (sala de aula) em ambientes extraescolar, os jogos pedagógicos foram adaptados e construídos com objetivo de diminuir dificuldades apresentadas pelo (a) estudante envolvendo as duas línguas, a visual espacial e a oral-auditiva.

A aplicabilidade da ludicidade ajudou a desmistificar o que o tradicionalismo impõe por décadas, e comprovou a capacidade do estudante se manter na ativa, sendo um ser crítico e autônomo. Os jogos e as brincadeiras promoveram meios para se expressar, montar equipes para competição e tomar decisões ao escolher estratégias na expectativa de vencer o jogo. Métodos visuais promoveram autonomia, pois os estudantes passaram a tornarem protagonistas de sua vida pessoal, social e profissional.

5. Resultados pós-intervenção

Para relatar os efeitos, analisamos aspectos que surgiam a cada vivência, seja no decorrer da construção dos jogos ou em sua aplicabilidade, dessa forma foi possível ter uma percepção mais aguçada com relação ao desenvolvimento e desempenho dos estudantes no decorrer na trajetória do momento interativo.

Diante do exposto anteriormente um dos desafios enfrentados foi a frequência dos estudantes na sala de aula e nos eventos ofertado pela rede municipal, pois, alguns dos estudantes dependiam de transporte municipal enquanto outros são dependentes da família para os acompanhar até o local, e assim, efetivar sua participação no evento (Semana da pessoa com deficiência e dia Nacional do surdo) e na sala de aula, visto que se trata da educação básica.

Em contrapartida, os pontos de fortaleza da pesquisa foram significativos. A partir da aplicação dos recursos visuais e jogos, tanto estudantes surdos, como estudantes ouvintes aumentaram a interação entre si, como auxiliou na aprendizagem de termos e conceitos.

Mesmo sabendo que não existe receituário nem metodologia com cem por cento (100%) de eficácia, o trabalho realizado foi satisfatório levando em consideração a função proposta. Compreendemos que cada sujeito tem sua especificidade e aprende de forma diversificada, pois, cada um tem experiência única, e foi visível o empenho deles em participar, a interação coletiva e o desejo em aprender, então, a aplicabilidade de jogos, brincadeiras e recursos visuais ofertou para o discente surdo e ouvinte se conhecerem e poder compartilhar conhecimento.

6. Considerações Finais

Encontrar turmas heterogêneas com estudantes em níveis diferentes de aprendizagem, vivência e saberes diversos, requer do professor um trabalho de cuidado e muita dedicação.

Planejar aulas que animem e motivem estudantes que passam o dia todo de trabalho duro, não é uma tarefa simples e fácil. Incentivar o estudante seja surdo ou não participar de um momento dinâmico, divertido que o leve a uma reflexão e assimile conteúdos, não é uma função simples.

Inicialmente se faz necessário que o docente seja cauteloso e não exponha o jogo apenas para ter um momento divertido, ou porque está exausto e não conseguiu se planejar, é relevante pensar também que a falta de planejamento pode impactar negativamente o discente surdo. É necessário que o educador reavalie sua prática metodológica de forma que o uso do de recursos visual facilite assimilação de conhecimento de forma prazerosa.

Mediante os resultados mostrados, conclui-se que a intenção recomendada e o pressuposto da pesquisa foram detectados, ao ser analisado que os estudantes ouvintes compreenderam que o uso da língua de sinais, os jogos facilitam a comunicação e a interação entre eles, e os surdos passaram a ter maior compreensão da estrutura das línguas através do recurso visual. Os ouvintes não interagiam efetivamente com os estudantes surdos e a partir dos eventos ofertados passaram a perceber a relevância do contato direto com ele, ajudando no seu desenvolvimento social e cognitivo.

7. Referências

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com as alterações adotadas pelas emendas constitucionais nº 1/1992 a 99/2017, pelo decreto legislativo nº 186/2008 e pelas emendas constitucionais de revisão nº 1 a 6/1994.** 53. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2018. 408 p. (Série Legislação, n. 275). Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/536188/CF88_Livro_EC_99_2017.pdf. Acesso em: 29 set. 2024.

FIGUEIREDO, F. J. Q. de. **Vygotsky: a interação no ensino/aprendizagem de línguas.** 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019.

LEBEDEFF, T. B. Aprendendo a ler “com outros olhos”: relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos. **Cadernos de Educação**, Pelotas, v. 36, p. 175-195, maio/ago. 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/caduc/article/view/1606/1489>. Acesso em: 29 set. 2024.

LUCHESE, A. Política e a educação de surdos no Brasil. Indaial: Uniasselvi, 2017.

MODESTO, M. C.; RUBI, J. de A. S. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n. 1, 2014.

NERY, É. S. S.; SÁ, A. V. M. de. A deficiência visual em foco: estratégias lúdicas na Educação Matemática Inclusiva. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 32, p. 1-26, 2019.

PIMENTEL, I. F.; SABINO, E. B. **Jogos adaptados utilizados como recurso pedagógico facilitador para o ensino de Libras.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2014, Castanhal-PA. Anais [...]. GT7 - Educação de Surdos, Comunicação Oral, 2014. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2014/Modalidade_1datahora_03_11_2014_00_24_14_idinscrito_792_8be562e8fdf7fd84fc297832854691f2.pdf. Acesso em: 1 out. 2024.

ROSA, A. S. da; CRUZ, C. C. Internet: fator de inclusão da pessoa surda. *Revista Online da Biblioteca Prof. Joel Martins, Campinas*, v. 2, n. 3, p. 38-54, jun. 2001.

STROBEL, K. **História da educação de surdos.** Universidade Federal de Santa Catarina. Licenciatura em Letras-Libras na modalidade a distância. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7967617/mod_resource/content/1/TextoBase_HistoriaEducacaoSurdos-1.pdf. Acesso em: 30 set. 2024. _____. As imagens do outro sobre a cultura surda. Florianópolis: Ed. UFSC, 2009.

VIANA, F. R.; BARRETO, M. C. **A construção de conceitos matemáticos na educação de alunos surdos: o papel dos jogos na aprendizagem.** *Horizontes*, v. 29, n. 1, p. 17-25, jan./jun. 2011.