

FACULDADE UNINA
JULIANA RODRIGUES PEREIRA

PROJETO DE APLICAÇÃO
Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou
professores.

ARAPONGAS
2023

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Juliana Rodrigues Pereira

Cidade: Arapongas

Estado: Paraná

Curso: Letras Libras

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO PAP

A importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem de crianças surdas

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

As atividades lúdicas são recursos pedagógicos muito importantes para a aprendizagem, porém observa-se que os estudantes surdos não tem acesso a essas atividades de maneira adequada em algumas escolas regulares inclusivas.

A falta de conhecimento por parte de professores e alunos acerca dos alunos surdos infelizmente são grandes, pois as crianças estão ficando muitas vezes excluídas ou participando por participar, sem objetivos, são fatos que vem ocorrendo de maneira nítida em algumas escolas regulares inclusivas.

Se nem uma atitude for tomada, as crianças surdas serão ainda mais prejudicadas em seu aprendizado.

5. JUSTIFICATIVAS

Pessoal, Brincar é um direito de toda criança e deve ser respeitado, a criança independente de sua classe social, idade, ou que possua alguma necessidade especial, tem o direito de brincar e de viver a sua infância com dignidade.

Como o lúdico contribui no desenvolvimento da criança surda? É a partir daí que ocorrem dúvidas, questionamentos, anseios e expectativas, que serão sanadas no decorrer do projeto.

As atividades lúdicas permitem um desenvolvimento social, intelectual, e emocional muito grande para as crianças surdas, pois quando brinca a criança consegue estimular a imaginação, a criatividade, a atenção, entre outros aspectos. Por acreditar nessa proposta, resolvi desenvolver o meu projeto para propor uma intervenção necessária na sala de aula citada em minha situação problema.

Teórica:

Segundo Almeida e Tavares (2009, p. 164-165)

O brincar desenvolve a imaginação, estimula a atividade motora, faz criar cumplicidade entre aqueles que jogam e dançam juntos favorecendo a socialização, independente de seus graus de habilidades/capacidades e das necessidades educacionais especiais. O brincar é indispensável para o desenvolvimento do potencial de todas as crianças. É brincando que a criança experimenta situações e emoções da sua realidade.

As brincadeiras e jogos se tornam uma ferramenta essencial para impulsionar a imaginação e desenvolvimento de todas as crianças, independente de suas necessidades especiais. Quando se trata de crianças surdas, ela utiliza a língua de sinais para se comunicar. Por isso, é importante que desde os primeiros anos a criança surda tenha contato com a língua de sinais (LIBRAS), para que ao se relacionar com crianças ouvintes ela consiga se expressar livremente durante as brincadeiras.

Prática:

Desta forma, desenvolver uma proposta com intervenções onde inclua as crianças surdas em brincadeiras e jogos em sala de aula é fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das mesmas, pois toda criança brinca independente de suas limitações, os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas de inclusão e ensino aprendizagem, desta forma as crianças ouvintes e professoras entenderão que é possível incluir sim as crianças surdas em brincadeiras e jogos, seja elas por meios de adaptações ou não.

6 OBJETIVOS

Geral: Incluir os alunos surdos em atividades lúdicas para um desenvolvimento e aprendizado mais eficaz.

Específicos:

- I. Dialogar com os professores e alunos sobre a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento da aprendizagem de todas as crianças.
- II. Estimular a criatividade e imaginação dos alunos surdos e ouvintes por meio de confecção de jogos e brincadeiras adaptadas para alunos surdos.
- III. Promover uma tarde agradável de jogos e brincadeiras com os materiais confeccionados pelos alunos.

7 REVISÃO DE LITERATURA

Através das brincadeiras específicas da infância, a criança recria situações do cotidiano de uma forma que facilita a compreensão, percebendo inclusive que pode modificá-las de acordo com suas necessidades.

A criança tem o direito de brincar assegurado pela lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990, o Estatuto da criança e do Adolescente [ECA] – capítulo II, art. 16º, item IV:

- I - Ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;
- II - Opinião e expressão;

- III - Crença e culto religioso;
- IV - **Brincar, praticar esportes e divertir-se;**
- V - Participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;
- VI - Participar da vida política, na forma da lei;
- VII - Buscar refúgio, auxílio e orientação.

Desse modo, independente da classe social, idade, ou que a criança possua alguma necessidade especial, todas as crianças tem o direito de brincar e viver sua infância com respeito e dignidade.

Conforme Pereira (2019), no momento que o aluno surdo joga ou brinca, ele consegue comparar a realidade desenvolvida e o brincar, ampliando sua criatividade. Desse modo, as brincadeiras se tornam uma ferramenta essencial para impulsionar a imaginação, a criatividade dos alunos surdos, facilitando a apropriação das funções sociais, e assim, construindo sua própria identidade. A imaginação está presente nas mais variadas formas de brincadeiras, principalmente nas de faz-de-conta. Nas brincadeiras de faz-de-conta, ela se utiliza de objetos que ganham outro significado a partir do uso da imaginação e através do que a criança conhece, vivencia ou mesmo sabe através de outras pessoas, ela consegue recriar aquela realidade.

As atividades lúdicas proporcionam para os alunos surdos uma aprendizagem mais prazeroso e eficaz, de acordo com MARTINS et al:

Estudar o brincar de crianças surdas em espaço de escola inclusiva bilíngue parece ser interessante para a análise de como elas vão significando o mundo entre surdos e ouvintes, entre língua de sinais e língua portuguesa, construindo sentido sobre o outro surdo ou ouvinte que interage com ela. (MARTINS et al 2015, p. 110).

As atividades lúdicas potencializam o desenvolvimento da criança surda e facilitam a interação e comunicação da mesma no ambiente em que está inserida, pois as brincadeiras desenvolvem a imaginação, constrói relações e toma conhecimento das regras de organização e convivência.

Para Vigotsky (1998), o jogo desenvolve a imaginação e a criatividade das crianças, motivando-as a buscarem a satisfação pelo desejo. Sendo assim, as brincadeiras e

Jogos permitem um desenvolvimento social, intelectual, e emocional muito grande, pois quando a criança surda brinca, consegue estimular a imaginação e o raciocínio de uma maneira prazerosa, fazendo com que a mesma se sinta realizada e feliz, que conseqüentemente resultará em um desenvolvimento e aprendizagem mais eficaz.

Conforme Moura, Silva e Ribeiro (2020), brincar é um instrumento importante para desenvolvimento da criança, pois se organizam, reorganizam suas experiências e aprendem a lidar com suas emoções. Desse modo, as atividades lúdicas para as crianças surdas são fundamentais em seu desenvolvimento, ela brinca, cria e recria com intuito de compreender o mundo a sua volta e também as ações humanas que tem de conviver diariamente, aprendendo organizar e expor suas ideias e pensamentos por meio das emoções.

As crianças surdas devem ser estimuladas pelas atividades lúdicas a desenvolver toda sua potencialidade e isso se dará com a ajuda do educador e de seus familiares. Portanto é de extrema importância que todas as crianças surdas brinquem, pois com o lúdico a criança cria e explora sua criatividade, aprende, socializa, aprende a respeitar regras e interage com os indivíduos ao seu redor.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1:

Nesse primeiro momento, será feito um círculo com os alunos em sala de aula para que os mesmos tenham mais visibilidades uns com os outros facilitando para as crianças surdas e intérprete, em seguida será feito uma roda de conversas, perguntando a opinião dos alunos sobre as brincadeiras e jogos na escola, se os mesmos gostam, questionando- os, explorando assim, o conhecimento prévio acerca das atividades lúdicas. Logo após será passado uma história por meio do data show: “A Fábrica de Brinquedos”, deixar as crianças opinarem sobre a história, em seguida concluir explicando da importancia das brincadeiras e jogos no desenvolvimento e na aprendizagem.

No final desse encontro propor para os alunos trazerem no próximo encontro materiais recicláveis (garrafas pet) para confeccionarem brinquedos e jogos educativos. Esse primeiro encontro terá aproximadamente a duração de uma hora.

Estratégia de ação 2:

Iniciar a aula com o jogo interativo por meio da brincadeira: “O telefone mudo”, será feito três grupos, os alunos deverão fazer filas indiana, onde será feito uma frase em libras (Eu gosto de brincar e estudar) para o primeiro aluno de cada fila, os mesmos irão repassar a frase em libras para os demais alunos de suas respectivas filas de um a um, até chegar no último. Ganha o jogo a equipe que conseguir fazer a frase em libras da maneira correta ou mais se aproximar dos sinais feitos na frase.

Por meio da criatividade dos alunos e orientações da professora, serão confeccionados brinquedos e jogos educativos com garrafas pet, a intérprete estará fazendo a mediação entre os alunos surdos e ouvintes quando necessário, se houver necessidade será feitas adaptações nos jogos e brincadeiras para as crianças surdas.

Precisará da ajuda das professoras no quesito de cortar as garrafas, colar com cola quente, entre outros auxílios se necessário para não promover nenhum perigo aos alunos.

O segundo encontro dará início com o jogo “ quente o frio”, a professora ensinará o sinal em libras de “quente e frio”, dividirá os alunos da sala em equipes, e explicará os comandos para as crianças, logo após esconderá um brinquedo no pátio da escola, em seguida os alunos saíram da sala para procurar, podendo ser feito somente o sinal em libras de quente e frio, ganha a equipe que encontrar o determinado brinquedo primeiro. Em seguida, dará continuidade na confecção dos brinquedos e jogos educativos com as garrafas pet.

As duas aulas terão em média a duração de uma hora cada , podendo se estender o tempo previsto.

Estratégia de ação 3:

Começar a aula com o jogo da força, usando apenas palavras relacionadas com brincadeiras e brinquedos. Dividir os alunos em duas equipes e explicar as regras,

sendo que as letras deveram ser soletradas em libras, para isso a professora irá ensinar as letras do alfabeto manual em libras antes de dar inicio, podendo também os alunos surdos auxiliarem, assim como, colocar um baner grande com as letras do alfabeto na frente do quadro. Ganha a equipe que obter mais acertos.

Para finalizar, será proporcionado um momento agradável entre os alunos da sala no pátio da escola, onde os mesmos irão brincar com seus brinquedos e jogar seus jogos, promovendo a interação dos alunos surdos com os demais alunos de uma maneira lúdica e prazerosa. No término, as crianças levarão seus brinquedos e jogos para casa, assim poderão brincar com seus familiares. Essa aula terá um tempo previsto de uma hora.

9 CRONOGRAMA

| Atividade | MARÇO | ABRIL | MAIO | JUNHO |
|----------------------|-------|-------|------|-------|
| Estratégia de ação 1 | X | | | |
| Estratégia de ação 2 | | X | X | |
| Estratégia de ação 3 | | | | X |

10 RECURSOS

| Atividade | Recursos |
|----------------------|---|
| Estratégia de ação 1 | Data show, pendrive com a história legendada: “A Fábrica de Brinquedos” com presença de intérprete. |
| Estratégia de ação 2 | Garrafas pet, tesoura, cola colorida, barbantes, sulfites, canetinhas, tintas guache, cola branca, cola quente, lápis coloridos e grampeador. |



| | |
|----------------------|--|
| Estratégia de ação 3 | Baner do alfabeto em libras, giz, quadro negro, espaço amplo na escola, brinquedos e jogos educativos confeccionados pelos alunos. |
|----------------------|--|

11 RESULTADOS ESPERADOS

Espero que no final do projeto consiga- se atingir todos os objetivos, que os professores compreendam que podem planejar e desenvolver atividades lúdicas que envolvam alunos surdos e ouvintes, assim como, promover interações de forma amigável e prazerosa entre ambas as partes, dessa forma estará contribuindo para um desenvolvimento e um aprendizado mais eficaz dos alunos surdos.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Clarita Claupero; TAVARES, Helenice, Maria. **O brincar da criança com deficiência.** Revista da Católica, Uberlândia, v. 1, n. 2, p. 159-168, 2009. Disponível em: catolicaonline.com.br/revistadacatolica168 . Acesso em: 08 out. 2023.

MARTINS, Vanessa Regina de Oliveira; ALBRES, Neiva de Aquino; SOUSA, Wilma Pastor de Andrade. **Contribuições da Educação Infantil e do brincar na aquisição de linguagem de crianças surdas.** Pro- posições. V.26, n. 3(78), p. 103-124, set-dez, 2015.

MOURA, Joyce S. S.; RIBEIRO, Mariana L. Q.; SILVA, Magda T. Q. da. **O uso de jogos no ensino da Libras.** Educação como (re) existência: mudanças, conscientização e conhecimentos. Centro Cultural de Exposições. Maceió. Alagoas, 2020.

PEREIRA, Aldéides G. **A ludicidade como recurso pedagógico para a aprendizagem da leitura e da escrita.** Trabalho de Conclusão de Curso na Acadêmica de Pedagogia na Universidade Federal de Roraima/ UFAR. 2019.



FACULDADE
UNINA

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

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 13 de outubro de 2023.

<https://periodicos.unir.br/index.php/RCTRN/article/view/6781/4401>. Acesso em: 14 de outubro de 2023.

https://monografias.ufop.br/bitstream/35400000/5230/6/MONOGRAFIA_Import%c3%a2nciaJogosBrincadeiras.pdf. Acesso em: 14 de outubro de 2023.

13 **LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL**

<https://youtu.be/yTeUtIJPp7U?feature=shared>