

# Estratégias lúdicas para o ensino de Libras como segunda língua (L2): nível básico

---

*Aline Silva Moreira\**  
*Kelly Francisca da Silva Brito\*\**  
*kellyletraslibras@gmail.com*

Muitos profissionais do ensino de Libras buscam uma nova metodologia para ensinar seus alunos e muitas vezes não sabem onde pesquisar. Esse trabalho tem como objetivo auxiliar esses professores a construir um olhar mais informado e completo a respeito do lúdico como uma metodologia a ser aplicada em sala de aula. Destina-se principalmente a profissionais da educação de Libras que se interessam por trabalhar de forma lúdica e criativa, construindo um clima de descontração e prazer. São abordados autores que defendem o lúdico em sala de aula e acreditam ser fundamental para uma aprendizagem mais prazerosa e eficaz, são eles: Márcia Ferreira, José Osmando e Santa Marli dos Santos.

## O professor e o ensino de segunda língua

A partir da lei nº 10.436 de 22/04/02, a Libras é reconhecida como meio legal de comunicação e expressão. No decreto 5.626 de 22 de dezembro de 2005, a Libras deve ser inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de licenciatura e no curso de fonoaudiologia e como disciplina optativa nos demais cursos de educação superior. Com isso, o ensino de Libras como segunda língua ampliou, aumentando o número de cursos e gerando novas pesquisas e metodologias de ensino para essa segunda língua.

Muitos são os questionamentos de como ensinar Libras. Ensinar significa transmitir significados e, para que essa transmissão de significados ocorra com êxito, é necessária uma metodologia eficaz e para que isso ocorra, é preciso flexibilidade dos professores para buscarem estratégias diferenciadas.

Sendo assim, no processo de ensino-aprendizagem de Libras como segunda língua, assim como qualquer outra disciplina, o papel do professor é importante, ele não é o centro da aprendizagem, mas é ele quem cria os espaços, sendo

---

\* Acadêmica do Letras-LIBRAS UFG.

\*\* Pedagoga, Pós-graduada em Educação Especial, Acadêmica do Letras-LIBRAS UFG, Trabalha nas Redes Estadual e Municipal de Educação de Goiânia.

agradável ou não, disponibiliza materiais, estimula a atividade construtiva do educando e oferece a ele oportunidade de construir seu conhecimento. O professor tem grandes responsabilidades na construção de uma prática pedagógica de forma mais criativa e dinâmica, precisando então, buscar recursos renovadores e ferramentas propícias para atrair a atenção dos alunos.

Muitos dos profissionais da educação sabem a importância de utilizar a metodologia do lúdico, querendo afastar da metodologia tradicional e maçante, na qual o aluno é ouvinte passivo e não interage com o conteúdo.

Os profissionais de educação, na sua grande maioria, têm a intenção de fazer um trabalho pedagógico mais eficiente; por isso, nesse meio, a discussão sobre a melhoria do ensino tem se voltado para a busca de alternativas que tornem o ensino mais atraente e que proporcionem uma aprendizagem significativa pela via do prazer, do afeto, do amor e do despertar das emoções, pois a falta de concentração dos alunos, o desinteresse pelas aulas, a indisciplina, a ansiedade, a falta de capacidade de memorização, de lógica e de apropriação dos conteúdos tem sido a tônica das discussões escolares. (SANTOS, 2010, p.7).

Utilizar o lúdico no processo de aquisição da Libras como segunda língua, tanto para crianças como para os adultos, é oferecer um contato mais direto uma interação com a língua alvo e um maior aprendizado dos conteúdos. As atividades lúdicas trazem várias vantagens para o processo ensino-aprendizagem, como por exemplo, estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, pois elas trazem significados e contextualização, propiciando um ambiente de descontração para os alunos, fazendo com que esses aprendam brincando de uma maneira prazerosa ao invés de simplesmente depositar conhecimentos de forma mecanicista.

Ensinar utilizando como recursos atividades lúdicas como jogos, brincadeiras direcionadas e dinâmicas, propiciam aos alunos motivação em aprender, ajuda a memorização dos conteúdos, aumenta sua percepção visual e contribui para que o aluno sinta satisfação em aprender e ir à escola.

Ao levar o lúdico para as escolas está se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem, pois trabalhar com as emoções, além de contribuir na concretização de propostas cognitivas que levam a construir conceitos e dominar habilidades, pode transformar as metodologias do ensino. Assim, os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas são ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente, inovador e significativo. (SANTOS, 2010, p.12).

Outras vantagens de trabalhar com o lúdico em sala de aula, além do cognitivo e do emocional, é a questão que aborda a convivência, de aceitar o outro, trabalhar em equipe, adquirir a consciência de grupo, aprender a lidar e a respeitar as diferenças do outro. A ludicidade então, é uma ferramenta psicopedagógica que possui objetivos educacionais e cognitivos a serem alcançados e transforma o espaço de aprendizagem em um ambiente de autonomia, iniciativa, criatividade, senso crítico e responsabilidade. Segundo Santos (2009, p.5), "As dinâmicas provêm de aplicações comprovadas do princípio psicopedagógico de que todos nós aprendemos muito mais e melhor quando brincamos."

A atividade lúdica envolve três funções, segundo Ferreira (2001, p. 22): A função socializadora, pois através do jogo o indivíduo desenvolve hábitos de convivência; a função psicológica, pelo jogo o indivíduo aprende a controlar seus impulsos e a função pedagógica, o jogo trabalha a interdisciplinaridade, a heterogeneidade e trabalha o erro de forma positiva, tornando o indivíduo agente ativo no seu processo de desenvolvimento.

Além do objeto do conhecimento e do saber que constrói a partir do jogo, constrói também a modalidade de aprendizagem do aluno. A modalidade de aprendizagem é um molde, um esquema de operar que é utilizado nas diversas situações de aprendizagem.

O jogo é fundamental na construção deste molde, porque auxilia a obtenção do *insight* (a satisfação que a gente sente quando de repente aprende ou compreende o que estava confuso); fornece ambiente social tangível para a descoberta e experimentação; ensina as crianças que elas podem soltar suas defesas e continuar protegidas. (FERREIRA, 2001, p. 22)

Portanto o lúdico no processo de ensino-aprendizagem é fundamental, pois leva o educando a viver emoções, despertar curiosidades e a tomar consciência de si, da realidade e a esforçar-se na busca dos conhecimentos, sem perder o prazer em aprender.

## Metodologia

Essa pesquisa é resultado da Prática como Componente Curricular (PCC) obrigatória na Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás. Foi um trabalho realizado em grupo de seis alunos, sendo quatro do terceiro período e duas do quinto período de Licenciatura em Letras-Libras. Primeiramente os integrantes fizeram os estudos teóricos de livros e pesquisas de artigos na internet referentes ao lúdico na educação. Em seguida, reflexões e discussões

em grupo sobre o tema foram realizadas, a fim de sanar dúvidas e entrarem em consenso sobre os tipos de atividades e recursos a serem confeccionados. Após essa discussão, foi dividido para cada integrante os materiais a serem comprados e adquiridos. Quando juntaram todos os materiais, nova reunião foi realizada para a confecção das atividades lúdicas para o processo ensino-aprendizado da Libras como segunda língua e a realização dos objetivos e metodologia de cada atividade. Foram utilizados como materiais: madeira, papéis coloridos de E.V.A, cartolina, papel chamex, filmagem. No mesmo momento que confeccionavam as atividades, era também, realizado o trabalho escrito.

## **Resultados obtidos**

Os resultados obtidos mostram que para o ensino de Libras como L2 pode se adaptar vários jogos e brincadeiras. E que o ensino de adolescentes, jovens e adultos pode ser lúdico e prazeroso. O jogo foi testado com os participantes do grupo e houve um bom resultado, pois foi envolvente e a assimilação foi rápida. Pode-se perceber a variedade de estratégias que se tem para esse trabalho. A práxis pedagógica foi feita e o resultado foram jogos que podem ser usados com crianças, adolescentes e adultos através de diferentes conteúdos e níveis de dificuldades.

## **Conclusão**

O ensino de Libras como segunda língua(L2), será melhor assimilado pelo aluno, quando este torna parte da aprendizagem. O ensino terá maior resultado quando leva o aluno a agir e interagir com a L2, com isso o aluno da atualidade não é visto como um ouvinte/passivo, que simplesmente senta em sua carteira calado enquanto o professor fala e ensina. É um aluno participativo que sua mente encontra-se em atividade. Principalmente quando se refere ao aprendizado de Libras, onde o aluno precisa praticar e realizar os sinais. Percebendo o quanto as atividades lúdicas trazem benefícios para o processo ensino-aprendizagem, constatamos que é importante e fundamental os professores de Libras adotarem essa metodologia em suas aulas.

## **Referências**

BRASIL. *Decreto-Lei nº.5.626*, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº. 10436 de 22/04/02 e o art. 18 da Lei 10.098 de 19/12/00.

FERREIRA, Márcia. *Ação psicopedagógica na sala de aula: Uma questão de inclusão*. São Paulo: Paulus, 2001.

SANTOS, José O. G; RODRIGUES, Jader. *Aprender brincando: dinâmicas, muitas dinâmicas*. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

SANTOS, Santa M. P. dos. *O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.