

**A CRIAÇÃO DE JOGOS PARA O ENSINO DE LIBRAS E DA ESCRITA DE SINAIS
(ELiS): VERIFICAÇÃO E PRÁTICA**

**CREATING GAMES FOR TEACHING BRAZILIAN SIGN LANGUAGE AND SIGN
WRITING (ELIS): VERIFICATION AND PRACTICE**

*Guilherme Gonçalves De Freitas**
*Andréa dos Guimarães de Carvalho***

Resumo

O uso de jogos tem sido uma das práticas pedagógicas mais utilizadas no ensino de línguas orais e sinalizadas. As pesquisas mostram que esse recurso ajuda os alunos a compreenderem o conteúdo e promove um ambiente de descontração e prazer durante a realização das tarefas. Este trabalho teve como objetivo principal apresentar quatro jogos para o ensino de Língua Brasileira de Sinais (Libras) e de Escrita das Línguas de Sinais (ELiS), descrever a forma de jogá-los em sala de aula e expor a verificação de sua eficácia. Para tanto, após a aplicação de quatro jogos, foi realizada uma pesquisa com a utilização de diários de campo como instrumento de coleta de dados, que assinalaram os resultados positivos dessas atividades.

Palavras-chave: Jogos. Ensino e aprendizagem. ELiS. Libras.

Introdução

Ao nos depararmos com a temática de ensino de línguas, a primeira imagem que provavelmente se sobressai em nossa mente está articulada a elementos característicos do ensino tradicional, isto é, a uma sala de aula com carteiras enfileiradas, um professor ministrando as aulas, reprodução da escrita e pouca interação dos alunos durante a realização das tarefas.

Com os avanços teóricos voltados para as metodologias de ensino de línguas, os docentes têm optado pela valorização das manifestações socioculturais e interacionais na constituição e desenvolvimento do sujeito (VYGOTSKY, 2007; WIDDOWSON, 1991). Assim, as práticas metodológicas do processo de ensino-aprendizagem têm sido repensadas, fazendo o

* Universidade Federal de Goiás (UFG), Goiânia, Goiás, Brasil. E-mail: guilhermefreitaslibras@gmail.com

** Universidade Federal de Goiás (UFG), Goiânia, Goiás, Brasil. E-mail: andrea.cenaudio@gmail.com

professor criar estratégias que levem os discentes a dialogar, a construir e desconstruir hipóteses em tarefas realizadas em sala de aula.

Dentre essas práticas, jogos e brincadeiras têm sido criados e utilizados como recurso didático. A criação de jogos, conforme explica Almeida (2009), promove um processo de ensino-aprendizagem mais eficaz do conteúdo apresentado em sala de aula. Além disso, desencadeia novas percepções quanto ao ato de aprender, visto que se torna uma prática prazerosa para o desenvolvimento de capacidades mentais e socialização do aprendiz.

Flemming e Collaço de Mello (2003, p.85) observam a importância dos jogos no cotidiano da sala de aula como recurso didático complementar do ensino, que deve ser adotado em sala de aula por ocorrer, segundo esses autores, “de forma mais dinâmica, menos traumática e mais interessante. [...] O jogo contribui para que o processo de ensino-aprendizagem seja produtivo e agradável tanto para o educador quanto para o educando”.

Neste trabalho buscou-se realizar uma pesquisa com estudantes matriculados nas disciplinas de Língua Brasileira de Sinais (Libras) e Escrita das línguas de sinais (ELiS) na Universidade Federal de Goiás (UFG). O objetivo principal foi criar jogos para o ensino de Libras e ELiS, verificando a sua eficácia. O presente estudo está delimitado pela seguinte pergunta: de que forma os jogos criados nesta pesquisa ajudam os alunos na aprendizagem de Libras e ELiS?

Além desta parte introdutória, este estudo está organizado em quatro seções. Na primeira apresentamos o sistema brasileiro de escrita das línguas de sinais – ELiS (BARROS, 2015). Na segunda trazemos a metodologia do estudo. Na terceira fazemos a apresentação dos jogos criados e discorremos sobre os resultados obtidos e a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem de línguas (ALMEIDA, 2009; ARAÚJO, 2016, 2018; VYGOTSKY, 2007). Na quarta e última parte apresentamos algumas considerações por meio de reflexões sobre os resultados dos jogos.

1. O sistema brasileiro de Escrita das Línguas de Sinais (ELiS)

Você já observou que quase sempre iniciamos o dia lendo alguma notícia nas redes sociais e que quase tudo que executamos envolve a escrita? Sob essa perspectiva de supremacia da escrita das línguas orais, será mesmo importante um sistema de escrita de sinais?

A Libras é reconhecida pela Lei nº 10.436 (BRASIL, 2002) como uma língua de comunicação e representação da comunidade surda. Embora seja uma língua que não apresenta

um sistema oficial de escrita, há diferentes propostas de escritura que sustentam e representam a Libras, a partir das características linguísticas que as línguas de sinais (LS) apresentam.

De acordo com Freitas (2020), a utilização da escrita de sinais é uma forma de valorização da cultura surda. Além disso, é uma possibilidade de o aluno estar motivado para escrever na língua que está aprendendo, não dependendo, assim, de rabiscos criativos para descrever um sinal em língua de sinais. O autor explica que o professor, fazendo uso da escrita de sinais (ELiS) em suas aulas, possibilitará ao aluno novas estratégias de aprendizagem, pois os aprendizes poderão tirar vantagens das propriedades visuais que o sistema de escrita apresenta, não dependendo apenas de recursos como, por exemplo, a escrita da língua portuguesa, apostilas, aplicativos de celular ou vídeos.

Além da importância da ELiS nas aulas de Libras, essa forma de escrita tem “o objetivo de dar ao sujeito Surdo¹ o direito de se expressar em sua própria língua, proporcionando a ele uma maior independência linguística ao registrar qualquer sentimento e emoção na modalidade escrita” (FREITAS, 2020, p. 205, apud FERNANDES, 2015). A escrita de qualquer língua traz ao aluno oportunidades de reflexão e consciência metalinguística sobre a língua que estão aprendendo. Quando escrevemos, temos a oportunidade de criar e (re)criar ideias, de formular estratégias para resolver um exercício de sala de aula, de registrar um documento para lembrar em uma eventual situação, bem como de reforçar algum conteúdo para estudo.

Dessa forma, pensando na possibilidade de criar caracteres que representassem a posição dos dedos, a orientação da palma, o ponto de articulação, o movimento e as expressões não manuais, a professora Mariângela Estelita Barros criou um sistema de escrita que registra essas características, presentes em qualquer língua de sinais. A ELiS foi criada em 1996 quando Barros estava cursando mestrado em Letras e Linguística na Universidade Federal de Goiás. Nessa época, ela registrou em ELiS o hino da Associação de Surdos de Goiânia, que contava apenas com a sua modalidade sinalizada. A fase de verificação e prática do sistema de escrita aconteceu em 2008, quando a professora cursava o doutorado na Universidade Federal de Santa Catarina. Nesse período, ela ministrou um curso de ELiS que contou com a participação de vários Surdos adultos, fluentes em Libras, e alunos do curso de Letras: Libras da UFSC. No decorrer desse curso, ela percebeu que os alunos conseguiam escrever e fazer leituras, usando a ELiS. Anos depois, a ELiS começou a ser ensinada como disciplina obrigatória no primeiro curso presencial de Letras: Libras, na UFG, e ganhou expansão em outras Universidades e

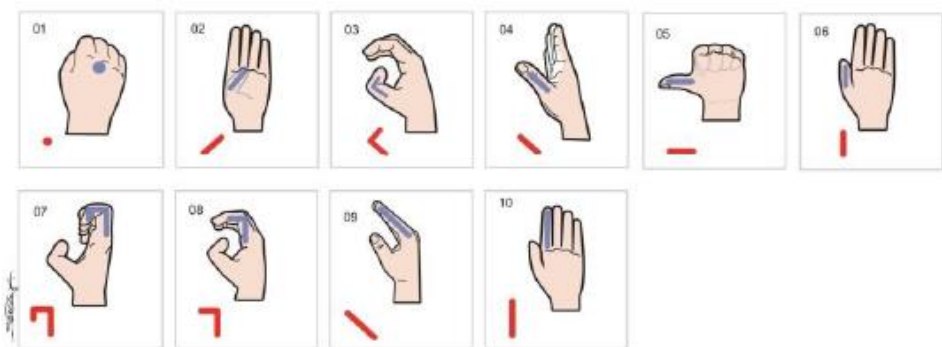
Institutos Federais do Brasil (BARROS, 2015; FREITAS, 2020). A ELiS, conforme explica Freitas (2020, p. 40),

[...] é um sistema de escrita alfabética que registra separadamente os cinco parâmetros da Libras, que são: a configuração de mão, a orientação da palma, o ponto de articulação, o movimento e as expressões não manuais. É um sistema de escrita em que as letras são representadas na horizontal, de forma linear, e contém 95 visografemas.

Os símbolos da ELiS são chamados de visografemas e “correspondem respectivamente ao conceito de fonemas, letras e alfabeto nas línguas orais” (BARROS, 2008, p. 14). Essas letras são divididas da seguinte maneira: 10 para registrar a posição dos dedos; 6 para registrar a orientação da palma; 35 para representar o ponto de articulação; e 44 para representar o grupo de movimento e expressões não manuais.

As letras que indicam o grupo de configuração de dedos mostram a posição em que o dedo polegar e demais dedos são representados. O dedo polegar é representado da seguinte maneira: polegar ou demais dedos fechados ² (ex. 1), polegar na palma (ex. 2), curvo (ex. 3), estendido paralelamente a palma (ex. 4), na horizontal (ex. 5) e na vertical (ex. 6). Já os demais dedos são representados da seguinte maneira: muito curvo (ex. 7), curvo (ex. 8), inclinado (ex. 9) e na vertical (ex. 10), conforme é ilustrado ³ a seguir:

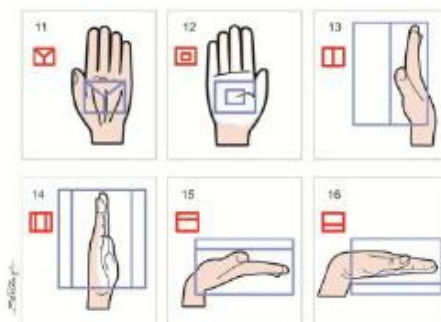
Figura 1 - Visografemas de Configuração de dedos.



Fonte: Barros (2015).

As letras que indicam o grupo de orientação da palma mostram se ela está para frente (ex. 11), para trás (ex. 12), para medial (ex. 13), para distal (ex. 14), para cima (ex. 15) ou para baixo (ex. 16), como é ilustrado a seguir:

Figura 2 - Visografemas de Orientação da palma.



Fonte: Barros (2015).

As letras que indicam o grupo de ponto de articulação mostram o espaço ou a região do corpo onde os sinais são feitos. Em ELiS, quinze letras são responsáveis por representar partes da cabeça, sendo: espaço à frente do rosto (ex. 17), alto da cabeça (ex. 18), lateral da cabeça (ex. 19), orelha (ex. 20), testa (ex. 21), sobrancelha (ex. 22), olhos (ex. 23), maçã do rosto (ex. 24), nariz (ex. 25), buço (ex. 26), boca (ex. 27), dente (ex. 28), bochecha (ex. 29), queixo (ex. 30) e abaixo do queixo (ex. 31). Cinco letras são responsáveis para indicar partes do tronco, sendo: pescoço (ex. 32), espaço neutro (à frente do tórax) (ex. 33), tórax (ex. 34), abdômen (ex. 35) e lateral do corpo (ex. 36). Oito letras indicam os sinais que são feitos nos membros do corpo, sendo: braço inteiro (ex. 37), ombro (ex. 38), axila (ex. 39), braço (ex. 40), cotovelo (ex. 41), antebraço (ex. 42), punho (ex. 43) e perna (ex. 44). E, por último, sete letras são responsáveis para mostrar os sinais que são feitos nas mãos, sendo: palma da mão (ex. 45), dorso (ex. 46), dedos (ex. 47), lateral de dedo (ex. 48), intervalo entre dedos (ex. 49), articulação de dedo (ex. 50) e ponta de dedos (ex. 51), como ilustrado a seguir:

Figura 3 - Visografemas de Ponto de articulação.



Fonte: Barros (2015).

As letras que representam o grupo de movimento são responsáveis por indicar a forma como o braço, a mão, os dedos, os punhos e as expressões não manuais que se movimentam no espaço de sinalização. Em ELiS, vinte letras são responsáveis para representar o movimento dos braços, sendo: para frente (ex. 52), para trás (ex. 53), para frente e para trás (ex.54), para cima (ex. 55), para baixo (ex. 56), para cima e para baixo (ex. 57), para direita (ex. 58), para esquerda (ex. 59), para direita e para esquerda (ex. 60), para o meio (ex. 61), para fora (ex. 62), para cima e para direita (ex. 63), para cima e para esquerda (ex. 64), para baixo e para direita (ex. 65), para baixo e para esquerda (ex. 66), arco (ex. 67), flexão de braços (ex. 68), circular vertical (ex. 69), circular horizontal (ex. 70) e circular frontal (ex. 71). Oito letras são responsáveis por mostrar o movimento dos dedos, sendo: abrir a mão (ex. 72), fechar a mão (ex. 73), abrir e fechar a mão (ex. 74), flexionar a base do dedo da primeira articulação (ex. 75), flexionar ponta dos dedos (ex. 76), unir e separar os dedos (ex. 77), tamborilar de dedos (ex. 78) e friccionar de dedos (ex. 79). Quatro letras são responsáveis para indicar o movimento do punho, sendo: dobrar o punho (ex. 80), mover o punho lateralmente (ex. 81), girar o punho (ex.

82) e girar o antebraço (ex. 83). Por fim, doze letras indicam os movimentos que não precisam utilizar as mãos, sendo: negação com a cabeça (ex. 84), afirmação com a cabeça (ex. 85), língua na bochecha (ex. 86), língua para fora (ex. 87), corrente de ar – soprar (ex. 88), vibração dos lábios (ex. 89), movimento lateral do queixo (ex. 90), murchar bochechas (ex. 91), inflar bochechas (ex. 92), boca aberta (ex. 93), piscar os olhos (ex. 94) e girar o tronco (ex. 95), conforme ilustrado a seguir:

Figura 4 - Visografemas de Movimento.



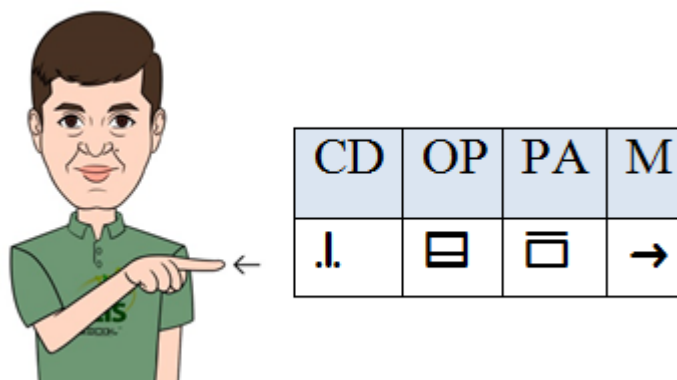
Fonte: Barros (2015).

De acordo com Freitas (2020, p. 41), para registrar um sinal em qualquer língua de sinais,

é preciso escrever da esquerda para direita e respeitar a ordem básica utilizada para representar uma palavra em língua de sinais: a configuração de dedos (CD), a orientação da palma (OP), o ponto de articulação (PA) e o movimento (M). A partir dessa sequência, é possível formar estruturas gramaticais, em nível visêmico, morfológico e sintático de qualquer língua de sinais.

De modo a verificar o registro dessa escrita, observe, na Figura 5, o pronome /VOCÊS/ em sua modalidade sinalizada e escrita em Libras/ELiS.

Figura 5 - Sinal /VOCÊS/ em sua modalidade sinalizada e escrita em Libras/ELiS.



Fonte: os autores.

Após discutir sobre os princípios teóricos da ELiS, apresentamos a metodologia.

2. Metodologia

Este trabalho se configura como uma pesquisa de caráter qualitativo do tipo participante (MARTINS, 2004), realizada com estudantes que cursavam, na época, o 3º, 4º e 5º períodos do curso de licenciatura em Letras: Libras da Universidade Federal de Goiás, bem como estudantes de outras licenciaturas matriculados na disciplina de Introdução a Libras.

A escolha desse método se deve ao fato de que, quando usado em contexto educacional, indica “uma atividade orientada à compreensão de fenômenos educativos e sociais, à transformação de práticas e cenários socioeducativos, e à tomada de decisões” (ESTEBAN, 2010, p. 127). Optamos por esse método porque vimos a necessidade primária de investigar, por meio da observação em sala de aula, as dificuldades que alunos Surdos e ouvintes apresentavam para aprender o sistema de escrita de sinais (ELiS), bem como a ausência de conhecimento desses alunos em relação a sinais da Libras.

Por essa razão, decidimos criar quatro jogos na intenção de contribuir para a apreensão escrita da língua, bem como de seu uso no cotidiano. Os jogos criados foram: VirELiS, ELiS sem Fronteiras, jogo da memória e o AlfaELiS. O eixo das escolhas e ideias dos jogos teve como critério principal atender as demandas que permeassem os três níveis linguístico de aprendizagem de Libras: nível básico (alunos com certo domínio da Libras, mas iniciantes de ELiS), nível intermediário (alunos com domínio fluente da Libras e com certo domínio da ELiS) e nível avançado (alunos fluentes na Libras e na ELiS).

Esta pesquisa aconteceu no primeiro e segundo semestre de 2019 e os jogos sempre eram aplicados com o objetivo de reforçar o conteúdo trabalhado nas aulas anteriores. Para a coleta de dados, foram feitas observações sistemáticas das aulas ministradas por um dos autores deste artigo, com o registro em diários de campo.

3. Resultados e discussões sobre os jogos criados

Uma técnica muito utilizada atualmente no contexto de ensino-aprendizagem de línguas é o uso de jogos nas aulas. De acordo com Almeida (2009, p. 34) o jogo é caracterizado por “um conjunto de regras e conceitos complexos”. O autor também observa que todos os fenômenos aos quais chamamos “jogo” apresentam semelhanças e alguns princípios, comuns a todos os jogos, tais como:

- O envolvimento consciente do sujeito de que está jogando e sua manifestação comportamental compatível com a situação interacional;
- O entendimento das regras estabelecidas e definidas que possibilitem a situação contextual do jogo, um roteiro que deverá ser seguido e aceito pelos jogadores;
- A empatia do sujeito em relação a questões éticas, de solidariedade e, ao mesmo tempo, de limite e liberdade, que permeiam a conduta humana como um todo.

Desse modo, levando em consideração a importância do jogo e da brincadeira na aprendizagem de línguas, foi proposta a criação de quatro jogos com regras estabelecidas para cada um. Almeida (2009) explica que as regras permitem desenvolver no indivíduo o espírito de cidadania, associado ao sentimento de pertencimento a um grupo social, mesmo que momentaneamente, no qual a adaptação coletiva se faz necessária. Mas essa adaptação acontece de forma prazerosa e intencional, com todos se envolvendo numa mesma atividade lúdica. Os resultados das interações realizadas em sala de aula mostram que as regras de cada jogo foram muito importantes para a realização das atividades, pois exigiu certo grau de concentração, adequação e respeito mútuo dos alunos.

3.1 VirELiS

Criamos o título “VirELiS” por ser um jogo de cartas, no decorrer do qual os alunos precisam virar cada carta e descobrir o que está escrito. Sendo assim, o morfema ‘Vir’ é

entendido como uma abreviação da palavra “virar”, completado pelo termo “ELiS”, referente ao sistema de escrita utilizado nos jogos.

Esse jogo foi criado com o objetivo de revisar os sinais referentes a países, frutas, cores, animais e verduras. Além disso, é um jogo que busca testar o conhecimento de leitura da escrita em ELiS dos alunos, isto é, verificar se eles são capazes de compreender o que está escrito nas cartas. No Quadro 1 podemos observar as características, o público, os objetivos, as regras e os procedimentos para realização do jogo:

Quadro 1 - Características do jogo VirELiS.

O que é?	O VirELiS é um jogo de leitura com 170 cartas que apresentam sinais escritos em Libras/ELiS: 43 cartas na categoria “países”, 36 cartas na categoria “frutas”, 23 cartas na categoria “cores”, 44 cartas na categoria “animais” e 24 cartas na categoria “verduras”. É jogado com dados.
Público recomendado	Alunos que tenham, no mínimo, conhecimento intermediário ou avançado de Libras e ELiS.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Trabalhar o conhecimento dos alunos acerca dos sinais escritos em Libras/ELiS; - Revisar e ampliar o conhecimento dos alunos a respeito dos sinais de países, frutas, cores, animais e verduras; - Trabalhar a atenção e a percepção visual dos alunos, o raciocínio lógico, a assimilação, a memória visual, a competência linguística e, principalmente, a leitura.
Regras do jogo	O VirELiS deve ser jogado entre quatro a seis participantes. Inicialmente, forma-se um semicírculo com todos os alunos. O professor, tendo em mãos todas as cartas, pode trabalhar qualquer das categorias do jogo. As cartas deverão estar no meio do círculo, com a face voltada para baixo e todas as categorias misturadas. Cada categoria é representada por cores diferentes. A categoria “cores” é representada pela cor amarela; a categoria “animais”, pela cor azul; a categoria “países”, pela cor verde; a categoria “frutas” pela cor rosa e a categoria “verduras” pela cor branca. Fica a critério do professor trabalhar todas as categorias (caracterizando como uma atividade de revisão), bem como trabalhar de forma isolada, uma a uma.
Procedimentos	<p>1º Para iniciar o jogo, cada participante deverá jogar um dado, que definirá a ordem de início das jogadas. O jogador que obter o número maior, no lance do dado, será o primeiro a jogar e terá a missão de escolher a ordem dos participantes subsequentes a ele.</p> <p>2º O primeiro participante escolherá uma carta do baralho e mostrará a carta para os demais participantes. Os demais alunos deverão apenas observar, pois a pessoa que retirou a carta deverá ler o sinal correspondente. Em seguida, ele deverá fazer a datilologia do sinal e depois representá-lo em Libras. Caso o participante não consiga ler, ele deverá deixar a carta na mesa, dando a oportunidade do outro colega jogar.</p> <p>3º Em situações em que o participante conseguir ler o sinal, mas não saber o significado, o professor entra como figura mediadora dando pequenas dicas sobre a característica que constituem o objeto.</p>

	<p>4° O jogo terminará apenas quando não restar nenhuma carta sobre a mesa. O participante que tiver o maior número de cartas será o grande vencedor.</p> <p>5° Após o jogo terminar, o professor pede que os participantes de cada grupo sinalizem, juntos, cada sinal revisado e aprendido em sala.</p>
--	---

Fonte: Os autores.

A Figura 6 mostra, à esquerda, algumas cartas do jogo e, à direita, um grupo de alunos jogando VirELiS em sala de aula.

Figura 6 – Jogo VirELiS.



Fonte: os autores.

O jogo VirELiS também foi aplicado aos alunos, em outra dinâmica. Nessa atividade o professor dividiu a turma em grupos de quatro pessoas. Foram trabalhados sinais relacionados aos animais, com o uso de novas regras e novos procedimentos, apresentados no Quadro 2.

Quadro 2 – Outra dinâmica para o jogo VirELiS.

Regras do jogo	<p>O professor terá em mãos 44 cartas referentes à categoria “animais” e, após dividir a turma em grupos de quatro pessoas, entregará uma carta a cada grupo. Um dos componentes de cada grupo ficará com os olhos vendados, até que os seus colegas consigam fazer a leitura</p>
-----------------------	---

	da carta escrita em Libras/ELiS. Após lerem a carta, deverão dar dicas em Libras para que o colega descubra o nome do animal.
Procedimentos	<p>1º Para o início do jogo, o professor dividirá a turma em grupos de quatro pessoas. Em seguida, entregará um dado aos participantes. O dado deverá ser jogado para definir a ordem das jogadas. O jogador que obtiver o número menor será o primeiro a jogar e terá a missão de descobrir o animal.</p> <p>2º Após definir o participante que irá descobrir o animal, o professor entregará uma faixa a cada grupo, solicitando que os colegas do grupo vendem os olhos do colega selecionado.</p> <p>3º O professor entrega uma carta para os três colegas fazerem a leitura da palavra e, em seguida, retira a faixa dos olhos do aluno e pede para os demais participantes, responsáveis pela leitura da palavra, deem dicas, em Libras, para que o colega descubra qual é o animal. Nesse momento de interação, os alunos serão proibidos de usar o português e terão dois minutos para dar indícios do animal ao colega. Caso ele acerte, receberá 1 ponto. Além disso, ele poderá continuar no jogo até que erre e dê lugar a outro colega.</p> <p>4º O jogo terminará apenas quando não restar nenhuma carta. O participante que descobrir o maior número de cartas, recebendo mais pontos, será o vencedor.</p>

Fonte: os autores.

3.2 ELiS sem Fronteiras

Esse jogo foi criado para envolver o ensino interdisciplinar⁴ de Libras/ELiS e Geografia. A atividade buscou relacionar o conhecimento geográfico dos alunos com o conhecimento dos sinais em Libras dos /ESTADOS/ do Brasil e de suas respectivas /CAPITAIS/. Além disso, é um jogo que dá aos alunos a oportunidade de aprenderem tanto a forma escrita em Libras/ELiS, como a compreensão dos sinais, durante a leitura. No Quadro 3, estão descritos: objetivos, público, regras, características e os procedimentos para realização do jogo:

Quadro 3 - Características do jogo ELiS sem Fronteiras.

O que é?	O jogo utiliza uma placa metálica com o mapa do Brasil e 53 fichas magnéticas, com 26 nomes dos estados, 26 nomes das capitais e um Distrito Federal, todos escritos em Libras/ELiS.
Público recomendado	Alunos que tenham conhecimento básico ou intermediário de Libras e ELiS.
Objetivos	Revisar e ampliar o conhecimento dos alunos a respeito dos estados e capitais do Brasil; Trabalhar a capacidade de identificar a localização de estados e cidades, memorização e leitura em ELiS, bem como o aperfeiçoamento dos sinais em Libras/ELiS.
	O jogo ELiS sem Fronteiras pode ser trabalhado de maneira individual, com a participação de três a seis pessoas, ou de maneira coletiva, com seis a doze pessoas. Antes de se iniciar o jogo, a placa metálica com o mapa do Brasil deverá ser colocada em posição vertical

Regras do jogo	<p>para os jogadores. Nesse mapa, as regiões devem estar destacadas, em cores distintas: o Centro-Oeste em amarelo, o Sudeste em vermelho, o Norte em verde, o Sul em azul e o Nordeste em laranja. As 53 fichas são misturadas e espalhadas sobre uma superfície plana, com a parte escrita em Libras/ELiS virada para baixo.</p> <p>Os participantes deverão se posicionar ao redor das cartas e combinar, entre eles, uma ordem de jogada. O professor ficará responsável pelo registro da pontuação dos jogadores. Também é possível combinar entre os jogadores uma forma de contagem de pontos num local único, onde todos possam visualizar e acompanhar suas pontuações.</p>
Procedimentos	<p>1º Cada jogador escolhe uma das fichas e, após virá-la, faz a leitura do registro escrito em Libras/ELiS. Após a leitura, o participante deverá reconhecer o sinal em Libras e colocar no mapa a ficha correspondente ao estado ou cidade. Caso o jogador acerte, um ponto lhe será concedido e terá o direito de dar continuidade à jogada. Caso o jogador erre, a ficha volta para o seu lugar de origem, junto às demais cartas, com dorso para cima e é passada a vez para o próximo jogador.</p> <p>2º Somente contará como pontuação o posicionamento correto da ficha. Cada ficha que for posicionada corretamente tem o valor de um ponto. As fichas erradas não devem receber pontuação.</p> <p>3º Após todas as fichas serem colocadas na placa com o mapa do Brasil, o jogo estará encerrado. O professor, juntamente com todos os jogadores, deverá conferir se todas as fichas foram dispostas no local correspondente. Após esta confirmação, os pontos de cada participante serão somados. O vencedor será aquele cuja soma for a maior. Caso haja empate, a placa será retirada da vista dos jogadores que empataram e eles serão desafiados a escolher uma das regiões para, em Libras, fazerem os sinais de todos os estados pertencentes à região escolhida. Além disso, deverão escolher quatro deles e escrevê-los em ELiS na forma correta. Cabe lembrar que, no caso de empate, os jogadores não poderão receber pistas visuais.</p>

Fonte: os autores.

Na Figura 7 está a fotografia do mapa do Brasil utilizado no jogo ELiS sem Fronteiras.

Figura 7 – Jogo ELiS sem Fronteiras.



Fonte: os autores.

3.3 Jogo da memória

O jogo da memória foi pensado para auxiliar alunos na leitura e na sinalização de enunciados referentes à categoria “cores”. Como alguns alunos têm dificuldades com a leitura de imagens, nesse jogo criamos um código para facilitar a identificação do enunciado apresentado nas imagens. Para isso, foram criados vários Qr Code, com a intenção de facilitar o entendimento das imagens. A leitura é feita com um celular móvel, que faz a leitura do sinal em tempo real, por meio de um vídeo. No Quadro 4 podemos observar as características, o público, os objetivos, as regras e os procedimentos para realização do jogo:

Quadro 4 - Características do jogo da memória.

O que é?	O jogo tem 46 cartas, sendo 23 com sinais da Libras (imagens e vídeos) e 23 com a escrita em Libras/ELiS desses sinais.
Público recomendado	Alunos que tenham conhecimento básico de Libras e ELiS.
Objetivos	Revisar e ampliar o conhecimento dos alunos a respeito do conteúdo cores; Trabalhar a capacidade de memorização e assimilação do conteúdo, a reflexão metalinguística, a compreensão, a atenção e a agilidade do aluno.
Regras do jogo	Participam desse jogo de três a cinco alunos. Antes de iniciar, o professor deve apresentar as regras, mencionando o tempo para cada participante e a forma de conduzir a brincadeira. Os alunos se posicionam ao redor das cartas, todas viradas com a face para baixo. A ordem da jogada ficará sob a responsabilidade dos jogadores
Procedimentos	1º As cartas devem ser embaralhadas e dispostas de forma que nenhuma fique em cima da outra. Após isso, inicia-se o jogo. 2º Cada participante, na sua vez, deverá escolher uma a uma, duas cartas, que precisam formar um par. Os pares serão formados por meio da combinação dos sinais escritos em Libras/ELiS e as suas representações por imagens. Ao retirar as cartas, o participante deverá mostrar para os demais colegas as suas combinações, em caso de acerto, ele continua a jogar, se errar, o outro participante assume a condição de jogador principal. 3º O jogo será finalizado quando todos os pares forem eliminados. O vencedor será o participante com o maior número de cartas. Persistindo empate entre os jogadores, o professor deverá escrever frases no quadro em Libras/ELiS, e eles deverão responder as perguntas em Libras.

Fonte: os autores.

Na Figura 8 tem-se um painel com fotografias. À direita, estão três cartas com as cores escritas em Libras/ELiS, à esquerda, estão as suas combinações por meio de registros de imagens e os seus respectivos códigos Qr Code.

Figura 8 - Jogo da memória envolvendo a categoria de Cores.



Fonte: os autores.

3.4 AlfaELiS

O jogo AlfaELiS foi criado com o objetivo de trabalhar o alfabeto da Libras e da ELiS. Nessa atividade, a estratégia utilizada pelo professor levou os alunos a terem contato com as letras do alfabeto escrito em Libras/ELiS e as configurações do alfabeto em Libras. O uso desse jogo pôde contribuir para que os alunos refletissem sobre as duas modalidades, a escrita e a sinalizada, do alfabeto. No Quadro 5 podemos observar as características, o público, os objetivos, as regras e os procedimentos para realização do jogo AlfaELiS:

Quadro 5 - Características do jogo AlfaELiS.

O que é?	O jogo tem um tabuleiro, 27 bocais de garrafas pet com imagens do alfabeto em Libras e 27 tampinhas com a escrita do alfabeto em Libras/ELiS.
Público recomendado	Alunos que tenham conhecimento básico de Libras e ELiS.

Objetivos	Revisar e ampliar o conhecimento dos alunos a respeito do alfabeto da Libras e da ELiS. Trabalhar a capacidade de memorização e assimilação do conteúdo dos alunos, estimulando sua compreensão, atenção e agilidade mental.
Regras do jogo	O jogo AlfaELiS pode ser trabalhado de maneira individual ou coletiva, com a participação de duas a três pessoas. Antes de iniciar o jogo, o tabuleiro com as tampinhas será colocado sobre a mesa diante dos jogadores, que deverão se posicionar ao redor do tabuleiro, onde serão espalhadas as 27 tampinhas, com a parte escrita em Libras/ELiS voltada para baixo. O professor deverá identificar os que terminarem em primeiro lugar de fixar as tampinhas nos locais corretos, checando se as tampinhas foram posicionadas corretamente. Após a dupla vencedora levantar as mãos, fica proibido aos demais participantes mexerem no tabuleiro.
Procedimentos	<p>1º As tampinhas deverão ser embaralhadas e posicionadas com a escrita em Libras/ELiS voltada para baixo.</p> <p>2º O jogo começa com os participantes posicionados ao redor do tabuleiro, com as mãos para trás. Em seguida, o professor conta de um a três para dar início ao jogo.</p> <p>3º Os alunos deverão colocar as tampinhas com as letras escritas em Libras/ELiS sobre o seu par, com imagens do alfabeto em Libras.</p> <p>4º O jogo será finalizado quando o primeiro jogador levantar as mãos e posicionar as tampinhas no local correto.</p> <p>5º Caso o participante que levantou a mão primeiro tenha colocado as tampinhas na posição incorreta, o jogo é reiniciado.</p>

Fonte: os autores.

Na Figura 9 é possível observar de que forma os bocais das garrafas pet são dispostos sobre o tabuleiro e o uso das tampinhas pelos jogadores.

Figura 9 - Jogo AlfaELiS e jogadores.



Fonte: os autores.

Vários autores recomendam a utilização de jogos em sala de aula, por considerarem esse recurso uma forma de contextualizar a linguagem de maneira dinâmica e eficaz (ALMEIDA,

2009; ARAÚJO, 2016, 2018; BROUGÈRE, 2002; FLEMMING; COLLAÇO DE MELLO, 2003, REZENDE, 2020; VENÂNCIO, 2005; VYGOTSKY, 2007; WIDDOWSON, 1991). O professor quando utiliza essa metodologia em suas aulas, permite que os alunos interajam em situações conversacionais, de modo a praticar e aprender novas estruturas linguísticas.

Após a criação dos jogos, pudemos verificar que todos tiveram importância significativa na aprendizagem dos alunos, no que se refere a Libras e a ELiS. Dentre os benefícios oriundos da utilização dos jogos, podemos citar que:

- os alunos puderam revisar os conteúdos que já tinha sido trabalhado nas aulas anteriores e, posteriormente, aprenderam novos sinais;
- os alunos repetiram palavras que já conheciam e usaram novos vocábulos aprendidos de maneira descontraída;
- alunos iniciantes de Libras e de ELiS puderam aprender o conteúdo através das duas modalidades, a escrita e a sinalizada;
- alunos com conhecimento intermediário e avançado puderam refletir sobre a língua no momento que faziam as leituras das cartas;
- os alunos puderam criar estratégias de comunicação (uso da L1 - primeira língua, uso de datilologia, uso de classificadores e uso de gestos e mímicas) quando interagem com os seus colegas no momento das brincadeiras.

Resultados semelhantes também foram encontrados na pesquisa de Rezende (2020) que utilizou jogos no ensino de Libras para alunos iniciantes. A autora explica que o uso de jogos os levou a interagir mais durante as aulas e que puderam recorrer a várias estratégias de interação com os seus colegas e com a professora. Além disso, o uso de jogos proporcionou aos alunos a aprendizagem de alguns sinais que não conheciam, ou que haviam esquecido.

Frente a esses resultados, podemos verificar que o uso de jogos em sala de aula tem permitido um novo olhar estratégico envolvendo as metodologias de ensino-aprendizagem de Libras. De acordo com Nascimento (2008), essa prática permite não apenas a aprendizagem da língua, mas a socialização de ideias que proporcionam uma real necessidade de comunicação. Além disso, a autora destaca a possibilidade de construção de momentos valiosos que contribuem para a constituição dos sujeitos envolvidos no jogo, pois os aprendizes, ao se depararem com situações novas, envolvendo outra língua que não a sua, têm uma sensação de estranhamento sobre a língua que estão aprendendo e experiências interculturais, pois esse aprendizado desencadeia novas posturas e valores.

Nesta pesquisa, vimos que os jogos e brincadeiras puderam contribuir para a formação dos alunos e para a assimilação de concepções linguísticas sobre a língua que estavam aprendendo. Desse modo, concordamos com as palavras de Almeida (2009), quando afirma que o uso de jogos em sala de aula deixa de ser uma tradicional rotina de memorização, pois os alunos tornam-se mais participativos durante a realização das atividades.

Considerações finais

Ensinar línguas é fazer com que os alunos sejam literalmente abraçados e envolvidos, tanto pelo professor e colegas, como também pelo conteúdo. É necessário que o professor possa ofertar oportunidades e condições apropriadas à sua forma de ser e agir durante qualquer atividade realizada em sala de aula. Este estudo procurou cumprir o objetivo de contribuir para a área de ensino-aprendizagem de Libras e ELiS, por meio da criação de jogos para ensino das duas modalidades, verificando o alcance desses jogos na aprendizagem dos alunos.

Após a aplicação dos jogos, notou-se um ambiente mais favorável à aprendizagem. Constatou-se que a aplicação desses jogos permitiu aos alunos um aprendizado mais eficaz e, ao mesmo tempo, mais descontraído. No decorrer do processo, os grupos de alunos interagiram mais ativamente, usando a língua que estavam aprendendo. Fizeram a leitura de pequenos textos em Libras e aprenderam novos sinais.

Os resultados obtidos apontam para a necessidade de se tecer reflexões sobre novas estratégias para o ensino de Libras, pois a partir da criação dos jogos, vimos que a modalidade escrita, embora que muito esquecida pela grande maioria dos professores, foi uma importante ferramenta para o ensino e para a aprendizagem. Frente as nossas observações e aos registros do diário de campo, vimos que os jogos proporcionaram melhor interação entre os alunos, desencadeando ações e comportamentos colaborativos. Além disso, os alunos puderam ampliar o conhecimento de Libras e de ELiS.

Nessa perspectiva, convidamos os professores de Libras e de ELiS a fazer o uso de jogos em suas aulas. Por meio da criação desse material, acreditamos que a utilização desses recursos pode ser uma importante ferramenta para uso de professores que trabalham com as duas modalidades, pois os jogos facilitam o processo de aprendizagem, justamente por estimular os indivíduos a falar a língua que estão aprendendo.

Abstract

The usage of games has been one of the most utilized pedagogical practices in the teaching of oral and sign languages. Research shows that this resource helps students understand the content and promotes a pleasant and entertaining environment during tasks. The main goal of this work was to present four games for the teaching of Brazilian Sign Language (Libras), and the Writing of Sign Language (ELiS), describe how to play them in the classroom and show their efficacy. In order to do so, after the application of four games, a research was done with the utilization of field diaries as an instrument for data collection, which highlighted the positive results of these activities.

Keywords: Games. Teaching and learning. ELiS. Libras.

Referências

ARAÚJO, M. A. F. de. **Let's Play Games!:** o jogo como atividade interativa e colaborativa na aprendizagem de inglês por alunos adolescentes de uma escola pública. 2016. 153f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2016.

_____. O jogo como atividade interativa e colaborativa na aprendizagem de inglês por alunos adolescentes de uma escola pública. **Revista Humanidades e Inovação**. v. 5, n. 1 – 2018. p. 76 – 85.

ALMEIDA, P. N. **Sorriso da Linguagem:** brincadeiras e jogos para o ensino de língua portuguesa. São Paulo: Loyola, 2009.

BARROS, M. E. **ELiS – escrita das línguas de sinais:** proposta teórica e verificação prática. 2008. 192 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

_____. **ELiS:** sistema brasileiro de escrita das línguas de sinais. Porto Alegre: Ed. Penso, 2015.

BRASIL. **Lei 10.436**, de 24 de abril de 2002. Diário Oficial da União – publicado em 25 de abril de 2002; 18 1º da Independência e 114º da República. Brasília, DF: Senado, 2002. Disponível em: < www.leidelibras.gov.br>. Acesso em: 08 nov. 2018.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T.M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: pioneira, 2002.

ESTEBAN, M. P. S. **Pesquisa qualitativa em educação:** fundamentos e tradições. Porto Alegre: AMGH, 2010.

FERNANDES, L. A. **internacionalização da escrita das línguas de sinais**. Saarbrücken, Alemanha: novas Edições Acadêmicas, 2015.

FREITAS, G. G. de. **Escrevendo em Libras/ELiS:** estratégias de produção colaborativa de textos, análise de erros e percepção dos alunos surdos e ouvintes. 2020. 257 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2020.

FLEMMING, D. M.; COLLAÇO DE MELLO, A. C. **Criatividade Jogos Didáticos**. São José: Saint-Germain, 2003.

LÜCK, H. **Pedagogia interdisciplinar**: fundamentos teórico-metodológicos. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

LUZ, R. D. **Cenas surdas**: os surdos terão um lugar no coração do mundo? São Paulo: Parábola, 2013.

MARTINS, H. H. T. de S. Metodologia qualitativa de pesquisa. **Rev. Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 30, n. 2, 2004, p. 289-300.

NASCIMENTO, C. E. R. O jogo na aula de língua estrangeira: espaço aberto para a manifestação do eu. **Alfa: rev. de linguística**, São Paulo, v. 52, n. 1, 2008, p. 149 – 156.

REZENDE, J. R. S. **O uso de jogos na aprendizagem colaborativa de Libras como L2**. 2020. 135 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2020.

VENÂNCIO, S. O movimento humano no brincar. In: FREIRE, J.B. (Org.). **O jogo dentro e fora da escola**. São Paulo: autores associados, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WIDDOWSON, H. G. **O ensino de línguas para a comunicação**. Trad. José Carlos P. de Almeida Filho. Campinas: Pontes, 1991. p. 41-68.

Submetido em 23 de abril de 2020.

Aceito em 09 de julho de 2020.

Publicado em 01 de outubro de 2020.

NOTAS

¹ Neste artigo, escrevemos a palavra Surdo, com “S” maiúsculo, pela identificação socioantropológica e não clínica de enxergar o Surdo não como uma pessoa com deficiência, mas, sim, como uma pessoa que tem uma cultura e uma identidade linguística específica (LUZ, 2013).

² Na ELiS há um visografema de CD que é representado por um círculo maior *. Esse visografema indica que os todos os dedos estão fechados, polegar e demais dedos.

³ Para mais detalhes referente aos visografemas da ELiS, consulte Freitas (2020). Nessa pesquisa é possível verificar vários exemplos de sinais que são feitos para cada visografema.

⁴ A interdisciplinaridade é vista como a prática que permite ao professor trabalhar diversas áreas do conhecimento em um contexto específico. Lück (2010, p. 47) afirma que a interdisciplinaridade tem como objetivo obter “a integração e o engajamento de educadores, num trabalho conjunto, de interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade, de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, a fim de que possam exercer criticamente a cidadania, mediante uma visão global de mundo, e serem capazes de enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade atual”.