



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O ENSINO- APRENDIZAGEM DE ALUNOS SURDOS

Valquíria da Conceição Silva*

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade mostrar a importância de recursos lúdicos como brinquedos, jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem de alunos surdos. A metodologia utilizada foi à pesquisa bibliográfica fundamentada na reflexão da leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como a pesquisa de autores referentes a este tema, entre os autores pesquisados estão Kishimoto (1997), Santos (1997) e Piaget (1975), onde procura se compreender as relações entre o uso de uma língua de modalidade gestual-visual e o uso de tais recursos como ferramenta fundamental para a melhoria dos resultados destes alunos no seu processo de construção do conhecimento. A última parte do trabalho apresenta algumas sugestões de atividades lúdicas para desenvolver conceitos por meio de brinquedos.

Palavras-chave: Lúdico. Jogo. Ensino. Aprendizagem. Surdo.

ABSTRACT

This study aims to show the importance of recreational resources such as toys, games, and activities in the teaching-learning process of deaf students. The methodology used was the literature based on the reading of the reflection of books, articles, magazines, and websites, as well as the authors of research related to this topic, among the authors surveyed, are Kishimoto (1997), Santos (1997), and Piaget (1975), which seeks to understand the relationship between the use of a language of gestural -visual modality and the use of such resources as a key tool for improving the results of these students in their knowledge construction process. The last part of the paper presents some suggestions for play activities to develop concepts through toys.

Keywords: Playfulness. Game. Teaching. Learning. Deaf.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo mostrar a importância do lúdico no ensino aprendizagem de alunos surdos. A metodologia utilizada foi de cunho bibliográfico fundamentada na reflexão da leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como a pesquisa de autores referentes a este tema, entre os autores pesquisados estão Kishimoto (1997), Santos (1997) e Piaget (1975), onde procura se compreender as relações entre as atividades lúdicas e a construção do conhecimento através de jogos, brincadeiras e brinquedos.

O tema escolhido surgiu por considerar os jogos, brincadeiras e brinquedos fatores fundamentais ao desenvolvimento físico e mental, facilitando a criança surda interagir com o mundo cognitivo e afetivo. Por meio destas, a criança sai de um mundo de faz de conta e

* Graduada em Língua Brasileira de Sinais. Professora Efetiva da Rede Municipal de Ensino de Cocal de Telha - PI

começa a despertar para a realidade, onde o brincar e o jogar passam a ter sentido de regras e limites, noção espacial e raciocínio lógico. Durante o crescimento e desenvolvimento da criança a ludicidade auxilia no desempenho de sua aprendizagem, estimulando estes de forma prazerosa a desenvolver suas habilidades motoras, cognitivas, afetivas e morais. Para o aluno surdo, o ato de “brincar” será a forma pelo qual ele pode se expressar, demonstrar o que está sentindo e também absorver o que acontece ao seu redor. Na construção do saber, é importante que consideremos a diversidade de fatores que permeiam o processo e a necessidade de quebrar o que está posto de forma cristalizada para que se criem novas possibilidades (PONTES, 2006).

A atividade lúdica no processo de ensino aprendizagem tem por finalidade contribuir na construção do conhecimento e no desenvolvimento da inteligência das crianças. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos são formas de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer. Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo, proporcionando assim ao aluno surdo uma efetiva aprendizagem. As brincadeiras instigam a criatividade do aluno, proporcionando que o mesmo faça descobertas e ao mesmo tempo aguace seu cognitivo.

Segundo o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998), o brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, além do mais as brincadeiras são uma forma de lazer no qual estão presentes as vivências de prazer e desprazer.

2 CONCEITUANDO O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Para falar do lúdico, é preciso definir o significado de brincadeira, jogo e brinquedo. No entanto, uma dificuldade que se encontra para as conceituações é o emprego de vários termos como sinônimos.

Silva (2007) afirma que “a brincadeira está relacionada com a ação de brincar. Essa ação está relacionada ao jogo porque ao brincarmos e jogarmos nos divertimos”. Oliveira (2002) faz a relação do brincar com o desenvolvimento. A autora comenta que ao brincar a criança se desenvolve, pois seus processos psicológicos são acionados e desenvolvidos. Para ela a “brincadeira infantil beneficia-se de suportes externos para sua realização: rituais interativos, objetos e brinquedos” (p.231).

O brinquedo, no senso comum, é definido como objeto utilizado na brincadeira, mas para Kishimoto (2002) é um objeto que dá suporte e orienta a brincadeira, tem uma atribuição lúdica e pode ser usado como recurso de ensino ou como material pedagógico; assim o brinquedo contribui, juntamente com a brincadeira, para o desenvolvimento e construção dos saberes da criança.

Segundo Antunes (2003, p. 11), “a palavra jogo em seu sentido etimológico expressa um entretenimento, brincadeira sujeito a regras que carecem ser advertidas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil e manobras”. Percebe-se que a brincadeira e o jogo têm o mesmo significado para o autor. Reafirmando isso, Kishimoto (2002, p. 1) pontua que:

Variedades de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores. Sensorio-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo.

O jogo desempenha um papel importantíssimo na educação. "Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança" (KISHIMOTO, 1994, p. 22). É através do jogo que o aluno tem a possibilidade de abrir espaço para a presença do lúdico na escola, não só como sinônimo de recreação e entretenimento. Muito mais do que um simples material instrucional, ele permite o desenvolvimento da criatividade, da iniciativa e da intuição. Enfim, do prazer, elemento indispensável para que ocorra aprendizagem significativa.

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

A ludicidade na educação é fundamentada de acordo com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB 9394/96 especificamente no art. 3º § no qual estabelece que um dos Princípios e Fins da Educação Nacional é a "liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento a arte e o saber”.

O termo liberdade de aprender pode ser interpretado como possibilidades da apropriação de diversos meios ou recursos didáticos que possibilite a construção do processo ensino aprendizagem. Para que isso aconteça é importante que as propostas pedagógicas de

educação tenham qualidade, definam-se no fundamento de princípios educativos. Então quando se faz uso do lúdico no processo de aprendizagem está se visando “compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais” (OLIVEIRA, 2002, p. 65).

Segundo Santos (2007) a atividade lúdica é uma atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o Brincar é um direito da criança reconhecida em declarações, convenções e leis a nível mundial. O fato é que a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons, e mais tarde representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a imaginação de forma natural.

3 O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO APRENDIZAGEM DE LIBRAS

Os benefícios do lúdico no ensino do aluno surdo será o desenvolvimento de uma situação educativa cooperativa e interacional, o aluno ao participar do jogo estará aprendendo a executar regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo. Dessa maneira é no momento de interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.

Enquanto recurso didático, os jogos didáticos podem dar efetivas contribuições ao processo de ensino aprendizagem, auxiliando o trabalho do professor, que com este recurso pode trabalhar conteúdos fundamentais, de acordo com sua necessidade, podendo tornar seu planejamento mais dinâmico e atrativo; Além de contribuir para aprendizagem dos alunos, que se sentem mais motivados a aprender e podem construir seus conhecimentos de uma forma mais interativa e prazerosa. A função educativa do jogo é favorecer a aquisição e ampliação de conhecimentos. Segundo o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (1998, v1. p.27) “as atividades lúdicas, através das brincadeiras favorecem a autoestima das crianças ajudando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa”.

Quando o assunto é ensino aprendizagem a interação professor e aluno é fundamental, principalmente quando o contexto é o ensino de crianças, ainda mais se estas têm a surdez como limitação física. Então, na utilização de jogos ou outras formas de brincadeira em Língua Brasileira de Sinais (Libras) o uso de estratégias lúdicas aparece como estratégia de somatória para possibilitar o desenvolvimento do cognitivo do indivíduo.

Em relação ao brincar frente ao ensino-aprendizagem de LIBRAS, algumas particularidades devem ser consideradas, como, por exemplo, o uso das mãos. Geralmente, durante as brincadeiras, as crianças utilizam as mãos para a manipulação dos brinquedos e dos objetos. Mas, em relação à LIBRAS, as mãos também são canais linguísticos, pois a língua é de natureza visuoespacial, percebida pelos olhos e produzida pelas mãos acompanhadas por expressões corporais e faciais. Logo, nessa condição, as mãos desempenham duas funções: uma linguística e outra sensorial.

A ludicidade no ensino de libras pode possibilitar a inserção mais rápida dos alunos ao universo do conhecimento, facilitando para que se chegue à efetiva aprendizagem do aluno surdo. No entanto, para que isso aconteça, é preciso um planejamento adequado, de forma a efetivar o trabalho pedagógico, aliando o lúdico com uma proposta de aprendizagem e desenvolvimento significativo. A socialização promovida por tais atividades também se configura como importante fator para o desenvolvimento do aluno. Tal fator possui impacto direto no processo de ensino aprendizagem como, mostra Piaget afirmando que “o conhecimento humano é essencialmente coletivo, e a vida social constitui um dos fatores essenciais da formação e do crescimento dos conhecimentos” (PIAGET, 1975 p.17).

Crianças surdas, assim como as demais crianças, brincam e se relacionam normalmente, não apresentando maiores dificuldades em interagir com seus pares. O que ocorre é que os jogos e brincadeiras infantis já estão inseridos no universo do simbólico, no qual a linguagem é lugar central na internalização de conteúdos. O brinquedo simbólico das crianças pode ser entendido como um sistema muito complexo de "fala" através de gestos que comunicam e indicam os significados dos objetos usados para brincar (VYGOTSKY, 1984).

O desenvolvimento da linguagem da criança surda é dependente da qualidade das interações a que a criança está exposta, sobretudo nos primeiros anos de vida. Pelo fato de mais de 90% das crianças surdas nascerem em famílias não surdas faz com que permaneçam por muito tempo em um ambiente de carência linguística e de acesso ao conhecimento, uma vez que o português não pode ser aprendido naturalmente, devido ao impedimento auditivo e ao desconhecimento da língua de sinais por parte dos pais. Ainda que os pais ouvintes tenham seus sentidos negociados apenas no restrito grupo familiar, essa forma de comunicação não serve a contextos mais abrangentes de interação.

Portanto, ao contrário da maioria das crianças, que normalmente aprendem sua língua materna com seus pais, as crianças surdas dependem da ação mediadora da escola para aprenderem a língua de sinais. São bilíngues por contingência, e não por opção. Por conta dessa especificidade, o espaço escolar amplia sua finalidade primeira de garantir acesso à

educação formal, estendendo para os domínios da educação linguística das crianças surdas, suprimindo a lacuna deixada pela família (ouvinte) na promoção de um ambiente favorável à apropriação da linguagem.

Nesse sentido, os jogos e brincadeiras cumprem uma função essencial nas atividades pedagógicas por seu caráter lúdico, permitindo a interação em Libras de forma natural, ainda que didaticamente planejada. Quando chega à escola, ainda que não use Libras, a criança surda se comunica por meio daquilo que chamamos de linguagem corporal, que assume um caráter simbólico importantíssimo, uma vez que será a primeira forma linguística de manifestar intenções e agir sobre o outro, voluntariamente. Para sinalização dos brinquedos o primeiro objetivo são objetos de seu cotidiano que funcionam como instrumentos para vivência do faz de conta.

Observa-se que na brincadeira os objetos são secundarizados, pois a criança passa a agir independentemente do real, inserindo-se em situações imaginárias, em que aprende sobre comportamento social e regras de interação e socialização, próprias do universo do mundo adulto. São essas as situações que devem ser exploradas pelo professor a partir do aprendizado do sinal convencional do brinquedo em Libras.

O segundo objetivo de aprendizagem serão os jogos e brincadeiras que envolvem a consciência de regras, de modo a desenvolver a capacidade simbólica, aliada à atividade prática. As situações que envolvem restrição da ação, mediante a compreensão do critério para fazer parte do jogo, possibilitam que a criança renuncie aos seus impulsos imediatos, subordinando-se a determinadas regras. Todos os jogos e brincadeiras do universo infantil podem ser praticados por crianças surdas: brincadeiras de roda, esconde-esconde, pique, lenço atrás, entre outras, desde que as regras estejam suficientemente claras. Isso apenas poderá ocorrer se houver um território linguístico comum entre criança surda, demais crianças e professora, por meio do aprendizado em Libras.

A brincadeira promove a capacidade do aluno surdo e também suas potencialidades mais que especiais na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a instituição de ensino. A partir dessa conscientização, todo e qualquer conteúdo pode ser apresentado frente aos jogos e brincadeiras, por exemplo, contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, entre outros. O ato de contar histórias propicia a criança surda uma maior independência da linguagem por meio da Libras, ou seja, a linguagem oral. Esta atividade, se praticada constantemente, também é capaz de fasciná-la para o mundo da imaginação, tornando a criança surda mais dinâmica e criativa.

O ato de dramatizar é uma das atividades mais completas, pois além de trabalhar a linguagem oral, desenvolve também o gestual e o corporal. As dramatizações podem se desencadear a partir da leitura de um livro de uma história criada pelos alunos, de um fato real que despertou a atenção da turma.

De acordo com Kishimoto (2002), o lúdico por meio do jogo com regras, estimula a socialização, os conceitos e, acima de tudo a participação com espírito esportivo, ou seja, o saber ganhar e perder. Esse é um ponto chave no processo de desenvolvimento psicológico infantil. Geralmente elas encaram a derrota como algo terrível, sentindo-se incapazes e até desestimuladas para próximas partidas. Nesse caso, a conversa é muito importante para que seja quebrada alguma barreira.

Como atividade lúdica que além de entreter a criança surda e proporcionar a aquisição da linguagem, pode-se citar o teatro, a literatura e outro conforme LULKIN (2006):

No contexto dessa atividade (surda) surgem às fontes para trabalhos e eventos familiares, históricos, datas comemorativas, lendas, fábulas, contos e histórias infanto-juvenis. Os temas são mediados por distintas práticas: movimento expressivo, jogos com regras, jogos com objetos imaginários, jogos miméticos, jogos teatrais de caracterização e personificação, atividades com uso de mascaras, figurinos, objetos do cotidiano e sucata, improvisações e dramatização de histórias que resultam em performances cênicas como um esquete, uma história ou piada sinalizada, uma pantomima, um espetáculo teatral (p. 37-38)

O desenvolvimento da percepção visual não pode ser desprezado no processo de emancipação do surdo. Ele é, antes de tudo, um ser visual, tudo o que aprende é a partir do que vê. O permanente aprimoramento de sua acuidade visual se constitui, portanto, como fator facilitador de todas as ações de aprendizado e diálogo com esse aluno. Hoje, a comunicação utiliza muito mais as imagens, e o surdo é fisicamente apto a explorar esse contexto. Precisa se, contudo, ajudá-lo a amplificar a sua análise dessas imagens, a decodificá-las, a fim de que ele possa enriquecer sua seleção e escolhas dos “textos” que vai ler, ampliando seu vocabulário e instrumentalizando-o a pensar e agir com maior autonomia (DOMINGUES, 2006, p. 23).

4 LUDICIDADE E SURDEZ: SUGESTÕES DIDÁTICAS

A criança poderá dramatizar uma história conhecida ou ser estimulada a desenhar ou contar uma história em língua de sinais, com base em brinquedos disponibilizados pela

professora. Vejamos algumas sugestões de atividades para desenvolver o conceito por meio de brinquedos:

- Sinalizar e descrever características de brinquedos e objetos em jogos de adivinhação é uma experiência interessante para estimular as expressões faciais e corporais, além da estruturação das primeiras narrativas em Libras.

- Os fantoches são ótimos instrumentos para a compreensão das regras e a participação nas brincadeiras de faz de conta, mas como sua utilização ocupa as mãos, dificultando a realização dos sinais, é oportuno utilizá-los com crianças mais velhas, que, pela maior fluência em Libras, poderão sinalizar com uma das mãos e com a outra segurar o fantoche.

- Com máscaras, indumentárias e outros objetos estimular jogos de representação, imitação de ações de um personagem de uma história infantil, de modo a estimular o universo imaginário do faz de conta e potencializar as narrativas em Libras.

- Além dos brinquedos convencionais, há a possibilidade de criação de novos brinquedos, utilizando materiais diversos como papéis coloridos, retalhos, caixas de garrafas pet, embalagens etc.

Propor variações de brincadeiras próprias para ouvintes, o que também pode ser uma atividade inclusiva interessante. O telefone sem fio, por exemplo, na versão para surdos, coloca a palavra sinalizada no lugar da palavra falada. As crianças ficam em fila, de costas para o primeiro. O primeiro faz um sinal para o segundo, que deve observar atentamente, pois seu objetivo é reproduzi-lo à pessoa seguinte. Cada participante repete o processo até o último, que deverá fazer o sinal ao grupo. No final do jogo, o primeiro participante reproduz para o grupo o sinal correto.

Pensando ser o brincar uma atividade natural da criança, propomos aos educadores o repensar da prática do lúdico voltado para o ensino aprendizagem de alunos surdos. A importância da inserção do lúdico na prática pedagógica voltada a estes alunos é uma realidade, isto porque são muitos os autores que tem destacado a importância das atividades lúdicas no contexto escolar, bem como o Referencial Curricular Nacional (1998) que salienta a participação ativa do educador no que diz respeito à utilização dos jogos e brincadeiras no cotidiano em sala de aula.

Para que o aluno se desenvolva e participe da construção do seu conhecimento, as atividades lúdicas trabalhadas pelos educadores, como os jogos e brincadeiras não devem ser explorados apenas como lazer, mas também como um elemento bastante enriquecedor para

promover a aprendizagem, pois são processos significativos na vida escolar. A criança que brinca está desenvolvendo-se num procedimento de edificação e reconstrução de si mesma investindo na sua história pessoal. Esta é a atitude mais completa da criança comunicar-se consigo mesma e produzir o seu próprio conhecimento.

5 CONCLUSÃO

A educação tem o objetivo de dar novos caminhos e estabelecer novos conceitos, visto que o saber pode variar de acordo com a cultura de cada lugar, de acordo com a necessidade de cada sociedade. Assim, professores, gestores precisam conhecer o universo do seu aluno surdo e ter consciência de que o trabalho com estes por meio do lúdico se torna um instrumento facilitador do processo ensino-aprendizagem, proporcionando atividades que sejam mais prazerosas e significativas para eles; Visto que os conteúdos, quando abordados a partir de brincadeiras, é um instrumento facilitador do processo de ensino aprendizagem.

Através do lúdico, estes alunos são capazes de pensar, levantar hipóteses, propor alternativas, estimular o seu raciocínio, desenvolver o intelecto, a autoconfiança, a organização, a cooperação. Então, trabalhar o lúdico para o desenvolvimento de alunos surdos pode trazer inúmeras vantagens; a criança aprende brincando e por isso cabe aos professores saberem aproveitar esses recursos como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. ´

Como foi visto, é através do jogo que o aluno tem a possibilidade de abrir espaço para a presença do lúdico na escola, não só como sinônimo de recreação e entretenimento. Muito mais do que um simples material instrucional, ele permite o desenvolvimento da criatividade, da iniciativa e da intuição. Enquanto recurso didático, os jogos didáticos podem dar efetivas contribuições ao processo ensino e aprendizagem, auxiliando o trabalho do professor, que com este recurso pode trabalhar conteúdos fundamentais, de acordo com sua necessidade, podendo tornar seu planejamento mais dinâmico e atrativo, além de contribuir para aprendizagem dos alunos, que se sentem mais motivados a aprender e podem construir seus conhecimentos de uma forma mais interativa e prazerosa; favorecendo a aquisição e ampliação de conhecimentos.

A ludicidade na educação é fundamentada de acordo com as Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB 9394/96, no qual estabelece que um dos Princípios e Fins da Educação Nacional é a "liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento a arte e o saber

De acordo com Vygotsky (1984) e Piaget (1975) o jogar para a criança tem grande importância no seu desenvolvimento, tendo em vista esta ser a principal atividade realizada na infância. Vygotsky (1984) enfatiza o jogo como atividade fundamental para o desenvolvimento de habilidades sociais. Dentre estes destaca os jogos de regras, que entre outras possibilidades, têm a capacidade de antecipar situações do dia-a-dia. As pesquisas de Piaget comprovaram a eficiência do jogo como atividade educativa que possibilita o desenvolvimento cognitivo da criança e não apenas o desenvolvimento motor e físico. Devido à descrição de Piaget sobre como os jogos atuam em cada fase do desenvolvimento das crianças, os jogos passaram a ser mais valorizados no cotidiano escolar, passando de simples brincadeiras do cotidiano infantil, para atividades promotoras de aprendizagem.

É importante entender e incentivar a capacidade criadora deles, pois isto constitui uma das formas de como se relaciona e recria o mundo, numa perspectiva da lógica da criança. Pode-se afirmar que as dificuldades existem, porém com força de vontade e persistência, elas são superadas e a recompensa pelo trabalho está no olhar de cada aluno que descobre um pouco mais da vida com a ajuda, o incentivo e o apoio do educador.

Diante do exposto através dessa pesquisa bibliográfica, acreditasse que trabalhar o lúdico voltado para alunos surdos é de extrema importância no ensino aprendizagem, pois irá proporcionar o desenvolvimento motor, físico e mental destes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA. P.N. O jogo no desenvolvimento e na formação da criança. In: ALMEIDA. P.N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9.ed. São Paulo: Editora Loyola, 2015.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. v. 15

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas**. 8. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6022**. Informação e documentação-artigo em publicação periódica científica impressa: apresentação. Rio de Janeiro, maio 2003.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da educação **Fundamental. Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. Introdução. Volume 01. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 10 fev. 2016.

DOMINGUES, José Maria Pugialli. **A facilitação da leitura de mundo e de textos escritos através da contação de histórias e de obras de arte.** In: Forum – Instituto Nacional de Educação de Surdos. Vol. 14, (jul./dez.), Rio de Janeiro, INES, 2006.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. A brincadeira do faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** (org.) – 2. ed. São Paulo. Cortez, 1997, p. 57-72.

LULKIN, S. A. Atividades dramáticas com estudantes surdos. In: SKLIAR, C. (Org.) **Educação & Exclusão: abordagens sócio-antropológicas em educação especial.** Porto Alegre: Mediação, 2006. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-em-libras/98728/#ixzz4BNjJ3LAA>>. Acesso em: 11 jan. 2016.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** 2. ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975a.

PONTES, E. A. **Diálogo sobre ensino, educação e cultura.** Rio de Janeiro, 2006.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999

SANTOS, Santa Marli P. dos **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 5. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

SILVA, Paulo Sérgio. **Jogar e Aprender: contribuições psicológicas ao método lúdico-pedagógico.** São Paulo: Expressão e Arte Editora, 2007.

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