*ISBN 978-85-7846-455-4*

**ADAPTAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS SURDAS**

Antônio Aparecido de Almeida- IPE

Universidade Estadual de Londrina\_UEL

[tonideaf@hotmail.com](mailto:tonideaf@hotmail.com)

André Luis Onório Coneglian

Universidade Estadual de Londrina\_UEL

[andre.coneglian@gmail.com](mailto:andre.coneglian@gmail.com)

Cleusa Camargo de Oliveira

Universidade Estadual de Londrina

[cleusa\_loira@hotmail.com](mailto:cleusa_loira@hotmail.com)

Eixo 2: Educação, diversidade e direitos humanos

**Resumo:** O presente trabalho introduz uma reflexão acerca da importância dos jogos e brincadeiras para crianças surdas e ouvintes e propõe a adaptação de alguns jogos e brincadeiras que impossibilitariam a participação de crianças surdas no formato original. Para isso, foram coletados alguns jogos em um material pensado para crianças ouvintes e modificado seu formato para contemplar a participação de crianças surdas. O referencial teórico ressalta os benefícios dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil.

**Palavras- chave**: Jogos adaptados. Educação. Surdos.

**Introdução**

Os jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças e fazem parte da cultura infantil. Desde muito cedo, os adultos fazem brincadeiras com os bebês, interagindo por meio da língua falada, no caso de crianças ouvintes, e pela língua de sinais com os bebês surdos; e os bebês também interagem utilizando a linguagem corporal, do riso, das expressões corporais.

Assim, a brincadeira passa a fazer parte da vida das crianças e permanece ao longo da vida adulta, porém, de forma menos frequente e com características diferenciadas. Porém, a maioria das brincadeiras foi criada para crianças ouvintes, como os jogos cantados por exemplo.

Para que as crianças surdas não fiquem em desvantagem e possam expressar sua ludicidade é necessário que tais brincadeiras sejam adaptadas. Desse modo, pretendemos, com esse trabalho, coletar algumas brincadeiras, adaptadas em Libras para crianças surdas.

Primeiramente, faremos uma breve exposição literária contemplando a temática no sentido de demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, mediados pela língua de sinais.

**Concepções teóricas e aspectos históricos acerca dos jogos e brincadeiras**

Diversos autores discorrem acerca dos conceitos atribuídos aos jogos e brincadeiras. Kishimoto (1997) faz algumas considerações acerca das brincadeiras e dos brinquedos de acordo com os contextos sociais. Esses dois elementos são apresentados com sentidos opostos e até contraditórios. Enquanto a brincadeira é vista tanto como ação livre como atividade direcionada por um adulto, o brinquedo seria qualquer objeto que proporciona a brincadeira espontânea ou está relacionada ao ensino de conteúdos escolares. A diferença entre a espontaneidade e o direcionamento das brincadeiras, entre a ludicidade concebida como fim em si mesma ou visando a aquisição de conteúdos específicos é o que diferencia esses dois conceitos chave.

Para Wittgenstein (1999), “jogo, brinquedo e brincadeira” apresentam objetivos semelhantes em alguns momentos e diferentes em outros.

Esse autor, ao se referir aos jogos de tabuleiros, de bola, entre outros jogos, indaga sobre o que há de comum e o que há de divergente entre eles. Dá exemplos dos brinquedos de roda das crianças, em que “o elemento de divertimento está presente”, no que diz respeito aos jogos e brincadeiras, “mas quantos outros traços característicos dos jogos desapareceram?” (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52).

Outro autor que tece considerações acerca do jogo é Huizinga (2001). Ao tomar como ponto de partida o jogo como elemento da cultura, demonstra que a atividade lúdica não é inata, não é biológica e nem se dá de modo natural, na criança. Pondera que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente convertidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (HUIZINGA, 2001, p. 33)

Se considerarmos essa definição de Huizinga, podemos evidenciar que uma das principais características do jogo se refere à espontaneidade, trata-se de uma atividade livre, de modo que, ao sujeitar-se à ordens, não pode ser considerado mais como jogo; em segundo lugar, trata-se de uma atividade que possibilita à criança, acima de tudo, desligar-se por alguns momentos da vida cotidiana e penetrar no mundo da fantasia, do faz-de-conta; e um último aspecto a considerar é a existência das regras que orientam os jogos, as quais, uma vez desrespeitadas, invalidam-no como jogo. Ao infringir as regras de um jogo o jogador rompe com o contrato social entre os demais jogadores, quebra o pacto que é feito quanto ao adotar à ficção como realidade e penetrar no mundo da fantasia que rege as brincadeiras infantis.

Huizinga (2001) considera ainda que o jogo contribui para a formação dos grupos sociais, a convivência com os demais membros da comunidade e a capacidade do indivíduo de colocar-se no lugar do outro por meio da representação de papeis.

Embora no decorrer da história, o valor atribuído aos jogos e brincadeiras tenha se dado de forma diferenciada, sempre esteve presente na vida comunitária.

Sabemos que na contemporaneidade a brincadeira está muito mais ligada ao ócio, por isso voltada ao público infantil, embora se reconheça atualmente a importância dessas atividades para a vida do ser humano.

Medeiros (1990) resgata a origem de algumas brincadeiras e sua incidência no tempo e no espaço. De acordo com esse autor, a brincadeira de cabra-cega já existia entre os romanos desde o século III a.C. , porém com o nome de murinda; na Espanha essa brincadeira tem o nome de galinha cega; na Alemanha de vaca-cega; nos Estados Unidos de blindman´s buff e na França de ”colin maillard”.

Enquanto em Belém-PA temos o jogo de peteca, que é também utilizado nos demais estados brasileiros para diversão da comunidade como “bola de gude”, no mundo de língua inglesa esse jogo é conhecido como ”*game of marble”*. Embora se dê em momentos e espaços diversos, possui regras bastante semelhantes.

Esse mesmo tipo de jogo foi visto por Piaget (1977) como um fenômeno da oralidade. Nesse sentido, o jogo de bola de gude possibilitaria o estudo do desenvolvimento da moral na criança por meio da observação do modo como essa criança lidaria com tais regras. Ainda hoje esses jogos são utilizados com os mesmos objetivos por psicoterapeutas.

Kishimoto, traz algumas considerações, das quais no apropriamos para fechar nossa reflexão acerca das diferentes concepções de jogos e brincadeiras no tempo e no espaço. A autora pontua que:

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, coo mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário. Subentende todo um grupo social que o compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. [...] Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. (KISHIMOTO1996, p.16-17)

**A importância dos jogos e brincadeiras para crianças surdas**

Tomando como ponto de partida a linguagem como forma de expressar valores e modo de vida e o jogo como meio de expressão, vamos nos ater à importância dos jogos para crianças surdas e à Língua de Sinais como mediação nessas atividades.

Uma das primeiras pesquisas relacionadas ao brincar de crianças surdas foi realizada por Góes (1997). Essa autora propôs-se a investigar um grupo de crianças em processo de aquisição de língua de sinais. Suas pesquisas demonstraram que a experiência linguística é determinante na dinâmica de interação em jogos de faz-de-conta.

Góes desenvolveu sua pesquisa em um ambiente propício, a brinquedoteca, o que facilitou o contato das crianças com os brinquedos. Por meio de observações, evidenciaram que a criança surda tende a utilizar recursos gestuais e expressões corporais durante as atividades lúdicas em detrimento da língua (sinais e fala). Isso ocorreu, especialmente devido pouco contato das crianças com a língua de sinais.

Ferreira (1998) também desenvolveu um estudo sobre o brincar de crianças surdas em fase inicial de aquisição da língua de sinais e verificou duas dimensões da atividade simbólica: uma referente à flexibilização de significados na brincadeira e outra referente aos modos de representação de papéis sociais, citadas por Silva (2006, p.127):

No primeiro caso, observaram-se três formas significativas e diferenciadas de configuração do brincar:

1) Situações em que as crianças brincavam presas aos significados dos brinquedos, manipulando objetos e construindo ações retidas às características funcionais dos mesmos (restrita utilização de recurso lingüístico);

2) Situações em que as crianças organizavam cenas lúdicas com base no uso convencional dos brinquedos, mas inserindo contextos discursivos que estavam desprendidos do uso imediato e perceptivo dos objetos, consolidando diálogos, trazendo outros elementos imaginativos para a cena, por meio de sinais e expressão corporal;

3) Situações (mais raras) em que as crianças transgrediam as imposições perceptuais dos objetos, possibilitando, por exemplo, que uma cobra de tecido se transformasse em um carro e, depois, em uma moto. Esse formato de composição do brincar evidenciava uma forte presença da língua de sinais, já que a mediação simbólica possibilitava que os significados fossem negociados e alterados entre os pares nas brincadeiras (cobra/carro/moto).

O trabalho de Ferreira (1998) também possibilitou uma análise acerca dos papeis sociais assumidos pelas crianças nas brincadeiras de faz-de-conta. A pesquisadora observou que houve dois momentos distintos que caracterizaram as atividades lúdicas. O primeiro se refere aos momentos em que as crianças agiam solitariamente e o segundo aos momentos em que as crianças agiam coletivamente, interagindo com seus pares.

Ramalho e Zanandrea (2005) também realizaram um trabalho verificando a preferência das crianças surdas por determinado tipos de jogos. Ao transitar pelo inventário lúdico da criança surda, utilizando as categorias de observação de Van Der Kooij, as autoras constataram que as atividades de repetição e experiências exploratórias consideradas menos complexas apresentaram maior incidência, diferenciando-se somente na quantidade de atividades. As autoras verificaram que as crianças surdas do sexo masculino tendem a realizar um número mais expressivo de atividades que o daquelas realizadas por crianças surdas do sexo feminino. No entanto, as observações comprovaram que a sequência das atividades permaneceu a mesma.

As autoras concluíram que as atividades espontâneas realizadas no espaço de jogo dependerão das oportunidades de vivência, dos desafios, dos estímulos, da liberdade, da afetividade e dos espaços mediados, possibilitando a progressão qualitativa no desenvolvimento dessas crianças.

Considerando que a brincadeira pode ser entendida por meio de bases interpretativas e expressivas da infância, portanto embrionariamente artística (TEZZA, 1996), é *mister* indagar de que forma as crianças surdas utilizam os jogos e brincadeiras para se expressarem tendo em vista que estão inseridas em um contexto linguística predominantemente oral, e que, na maioria das vezes, ficam excluídas das atividades cotidianas e culturais.

Considerando que o contexto escolar é de suma importância para a aquisição de valores sociais e culturais e que o jogo é visto como meio de apropriação desses aspectos, portanto, muito presentes no contexto escolar, entendemos que cabe a adaptação e flexibilização das atividades, normalmente pensadas para crianças ouvintes, para que possam também se apropriar desses conhecimentos.

**Método**

Para realizar essa pesquisa utilizamos o material da coleção Brincando e Aprendendo, de Mattos (s/d). A partir da estrutura do jogo original, realizamos a flexibilização, pensando na criança surda em sua interação com crianças ouvintes na escola. Desse modo, as brincadeiras coletadas foram as que, de alguma forma, impediriam a criança surda de participar no formato original, considerando que há muitas brincadeiras que podem ser utilizadas com crianças surdas sem a necessidade de adaptar.

Foram escolhidos três brincadeiras para a realização desse trabalho. As quais serão dispostas a seguir.

**Adaptação de Jogos e brincadeiras para crianças surdas**

Nessa seção, apresentaremos três jogos selecionados, na configuração original, seguida de sua adaptação para crianças surdas.

1. Jogo de Alerta:

O jogo de Alerta é um jogo tradicional que contribui para o desenvolvimento da atenção, além dos movimentos que requerem a utilização dos lados diferentes do corpo.

|  |  |
| --- | --- |
| JOGO ORIGINAL | ADAPTAÇÃO |
| Procedimento: O jogador pega a bola, joga ela pra cima e grita o nome de uma pessoa. A pessoa que teve seu nome citado deve pegar a bola e gritar “Alerta!”. Imediatamente, todos devem ficar estátuas. O jogador dá 3 passos e, parado, deverá tentar acertar com a bola na pessoa que tiver mais próxima. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai. É uma espécie de queimada parada. | Ao invés de gritar o nome da pessoa, pode-se dizer em Libras o sinal da criança ou de uma fruta atribuída antecipadamente para cada criança. Ao verem o sinal realizado pelo jogador principal, o jogador que tiver seu sinal escolhido corre e pega a bola, enquanto os demais devem dar apenas 5 passos largos (correndo), parar e ficar de frente para o que está de posse da bola. Este deverá tentar acertar um dos participantes. Se acertar, a pessoa atingida sai da brincadeira. Se errar, ele é quem sai. É uma espécie de queimada parada. |

1. Telefone sem fio:

Essa brincadeira é extremamente importante para o desenvolvimento da atenção e principalmente da memória auditiva, no caso do jogo original. Quando adaptada proporciona o desenvolvimento da memória visual, tanto em crianças surdas como ouvintes. No caso das crianças surdas também pode favorecer muito a ampliação do vocabulário em Língua Portuguesa.

|  |  |
| --- | --- |
| JOGO ORIGINAL | ADAPTAÇÃO |
| Para desenvolver essa brincadeira serão necessárias, pelo menos, cinco pessoas, porém, quanto mais pessoas mais engraçado a brincadeira fica. Sentados em linha reta ou em círculo, a primeira pessoa inventa secretamente uma palavra e fala, sem que ninguém mais ouça o que ela está falando, nos ouvidos do próximo (à direita ou à esquerda). Assim, o próximo fala para o próximo e assim por diante até chegar ao último. Quando a corrente chegar ao último esse deve falar o que ouviu em voz alta. Geralmente o resultado é desastroso e engraçado, a palavra se deforma ao passar de pessoa para pessoa e geralmente chega totalmente diferente no destino. | As crianças deverão estar dispostas em uma coluna, uma atrás da outra.  O último da fila deverá tocar levemente o ombro do penúltimo que irá virar de frente para ele. O jogador iniciante (o último da fila) deverá soletrar uma palavra ou frase com o alfabeto manual da Libras. Em seguida este (penúltimo da fila) deverá realizar o mesmo procedimento com o que está a sua frente, repassando o que lhe foi dito em sinais até chegar ao primeiro da fila. O resultado final deverá proporcionar o mesmo efeito do jogo original, mas em Libras. |

1. Boliche do alfabeto/configurações de mãos:

Esse jogo tem o objetivo de contribuir para o desenvolvimento da praxia ampla (coordenação motora) além de levar a criança a identificar as letras e relacioná-las com o fonema inicial de cada palavra, no caso das crianças ouvintes. Quando adaptada, leva a criança a relacionar a configuração de mão ao sinal que é realizado com ela.

|  |  |
| --- | --- |
| JOGO ORIGINAL | ADAPTAÇÃO |
| São necessárias garrafas de refrigerante (pet), letras em fichas, cola e bola. Cada garrafa deverá ter uma letra do alfabeto. Enfileirar as garrafas em certa distância dos alunos. Cada criança deverá jogar a bola em direção às garrafas tentando derrubá-las. Ao derrubar as garrafas, as crianças devem dizer uma palavra que inicia com cada letra. | Ao invés de letras, pode-se utilizar configurações de mãos nas garrafas e ao acertá-las a criança deve fazer dizer um sinal em Libras que inicie com a configuração correspondente. |

**Conclusão**

O presente trabalho proporcionou uma reflexão acerca da importância dos jogos e brincadeiras, tanto para crianças surdas como para crianças ouvintes. No entanto, o foco de reflexão maior se deu sobre as condições para que as crianças surdas possam usufruir das mesmas experiências que as demais crianças para o desenvolvimento de habilidades sociais que são proporcionadas por meio de atividades lúdicas.

Os jogos e brincadeiras adaptados nesse trabalho proporcionarão a interação entre crianças surdas e ouvintes, a valorização da língua de sinais na escola, além de outras habilidades motoras necessárias.

Consideramos que a adaptação de jogos e brincadeiras deve ser feita de acordo com a necessidade de cada criança no contexto escolar e que cabe ao professor um olhar mais atento ao aluno surdo, especialmente na escola regular.

**Referências**

FERREIRA, D.N.S. **O brincar e a linguagem**: um estudo do jogo de faz-de-conta em crianças surdas. 1998. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

GÓES, M.C.R. **A formação do indivíduo nas relações sociais**: contribuições teóricas de Lev S. Vigotski e Pierre Janet. Educação & Sociedade, Campinas, v. 21, n. 71, p. 116-131, 2000.

GÓES, M.C.R. **O brincar de crianças surdas**: examinando a linguagem no jogo imaginário. Disponível em:<http://www.educacaoonline.pro.br/o\_brincar \_de\_ criancas\_surdas.asp>Acesso em: 23 jun. 2005.

GÓES, M.C.R. **A linguagem e o funcionamento imaginário no brincar da criança surda**. Relatório CNPq, 1997.

HUIZINGA, Johan**. Homo ludens**. 5a ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira. Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S; MARLI, P. (Org.). **Brinquedoteca**: O lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

MATTOS, E. L. **Brincando e Aprendendo**: O resgate do lúdico no desenvolvimento biopsicossocial das crianças. Vale das Letras: Blumenau-SC, (s/d).

MEDEIROS, E. B. M. (1990). **Brincadeiras e brinquedos como manifestação cultural**. Cadernos do EDM: Comunicações & Debates, 2, 132-140.

OLIVEIRA, Vera Barros de. (org.) **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

Piaget, J. (1977). **O julgamento moral da criança** (E. Lenardon, Trad.). São Paulo:Mestre Jou. (Origina1 publicado em 1932.

RAMALHO, M. H. S; ZANANDREA, M. F. Viver a infância: a criança surda no contexto da brincadeira**. Revista da Educação Física**/UEM Maringá, v. 16, n. 1, p. 79-84, 1. sem. 2005.

SILVA, Daniele Nunes Henrique. **Como brincam as crianças surdas**. São Paulo: Plexus, 2002.

SILVA, D. N. H. Surdez e inclusão social: o que as brincadeiras infantis têm a nos dizer sobre esse debate? **Cad. CEDES.** vol.26 n.69 Campinas May/Aug. 2006.

TEZZA, C. Sobre o autor e o herói: um roteiro de leitura. In: FARACO, C.A. et al. **Diálogos com Bakhtin**. Curitiba: UFPR, 1996.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.