

# VIVER A INFÂNCIA: A CRIANÇA SURDA NO CONTEXTO DA BRINCADEIRA

## TO LIVE CHILDHOOD: THE DEAF CHILD INTO THE CONTEXT OF PLAYING GAMES

Maria Helena da Silva Ramalho\*  
Mirian de Fátima Zanandrea\*\*

---

### RESUMO

O objetivo dessa investigação é refletir sobre a magia do mundo infantil e mergulhar nos cenários vividos na nossa infância e, assim, ampliar nosso olhar para a criança surda no contexto da brincadeira, interpretando esse contexto a partir do referencial de Van De Kooij (1997). O contexto da brincadeira de 18 crianças surdas entre 5 e 6 anos de idade, na Escola Municipal Helen Keller, da cidade de Caxias do Sul, RS. Ao realizarem as atividades lúdicas, as crianças apresentam características de variabilidade e aproveitamento nesses momentos de atividades. A maioria das crianças participa de atividades lúdicas de seu interesse particular. Manuseiam e exploravam o material livremente, demonstrando muita concentração e alegria. Os gritos e a sinalização eram uma constante durante as observações. Ao transitar pelo inventário lúdico da criança surda, utilizando as categorias de observação de Van Der Kooij, constatamos que as atividades de repetição e experiências exploratórias consideradas menos complexas e, portanto, aquelas que representam um repertório de experiências bastante empobrecido, eram as que apresentavam a maior incidência, diferenciando-se somente na quantidade de atividades. Ao vislumbrar possibilidades diversificadas, os brinquedos e materiais disponibilizados no espaço de jogo da escola promoveram espaços de aprendizagem e convivência social, oportunizando a constituição de atividades cada vez mais complexas.

**Palavras-chave:** Criança surda. Brincadeiras. Espaço de jogo.

---

### INTRODUÇÃO

Se eu pudesse voltar a viver minha infância e a partir dela construir o mundo infantil, as crianças seriam só crianças, os adultos olhariam para elas com outras lentes, e nada, nada seria absurdo. Ao desvelar a nossa história, olhando os fatos que ostentam os ensinamentos do cotidiano, podemos dizer que, dia após dia, nega-se às crianças o direito de ser criança. Isso acontece à medida que se limitam os espaços do outro lado das janelas das casas e dos apartamentos e colocam-se as crianças atadas à mesa do televisor. Restringe-se o tempo de descobertas, das risadas, das tentativas e erros para conviver com os diferentes equipamentos, para aproximar-se ou distanciar-se das demais pessoas, para responder ou silenciar com a ausência de respostas ainda não conhecidas. Educadas na realidade virtual, elas são deseducadas da realidade fatícia. As crianças

ricas ou pobres, incluindo-se as do meio - as que não são ricas nem pobres - todas necessitam de muita magia e muita sorte para conseguir ser crianças.

A temática espaço e tempo de viver a infância nos remete o olhar para o nosso passado, nossa infância. Leva-nos a descrever o presente, os contextos nos quais as crianças de hoje estão vivendo, e a perspectivar o futuro, esboçando um caminho para recuperar a infância cuja existência muitas crianças talvez não tenham oportunidade de perceber. Leva-nos também a deliciar-nos com a magia das brincadeiras, da construção dos brinquedos, das descobertas das cores, dos sons, dos gostos e desgostos, a transformar a realidade, a escutar o passado, e assim imaginar o seu futuro.

Gostaria de convidar à reflexão sobre a magia do mundo infantil e mergulhar nos cenários vividos na nossa infância e, assim, ampliar o olhar para a criança surda no contexto

---

\* Universidade de Caxias do Sul - UCS e Faculdade da Serra Gaúcha - FSG.

\*\* Faculdade da Serra Gaúcha - FGS e Escola Municipal Helen Keller.

da brincadeira, interpretando esse contexto a partir do referencial de Van De Kooij (1997), objetivo então desta investigação.

### ENCAMINHANDO A METODOLOGIA

Este estudo é marcado pelo caráter de síntese crítico-reflexiva, e nele investigamos o contexto da brincadeira de 18 crianças surdas entre 5 e 6 anos de idade, na Escola Municipal Helen Keller, da cidade de Caxias do Sul, RS. As brincadeiras espontâneas das crianças foram gravadas em VT, durante cinco dias consecutivos. Nos dois primeiros dias a movimentação das crianças foi observada como acontecia na sua rotina diária, no recreio, local de realizações espontâneas, sem nenhum material ou objeto inserido propositamente, além dos brinquedos no espaço de jogo. Nos outros três dias foram introduzidos, no espaço de jogo utilizado para as brincadeiras espontâneas, materiais e objetos existentes na escola, tais como bolas de couro e borracha, arcos, corda, bastões, trave de equilíbrio, tabela de basquete móvel, colchões e cones. Essas atividades espontâneas foram gravadas durante um tempo de aproximadamente 15 minutos pelas pesquisadoras. As gravações foram transcritas em forma de narrativa, e para a interpretação dos acontecimentos utilizamos as categorias de observação de

Van Der Kooij (1997): jogo de repetição; de imitação; de construção e de agrupamento e suas respectivas categorias.

As atividades vivenciadas no espaço de jogo escolar transcorreram de maneira livre, ou seja, as crianças as realizavam de modo espontâneo, utilizando-se de brinquedos e pares escolhidos sem a intervenção de adultos. Consideramos a atividade como espontânea sempre que a criança pode ou não fazer, durante determinado tempo, inclusive não jogar. Apesar de não impor a participação de ninguém, a pesquisadora disponibilizava os materiais pelo espaço de jogo, criando ambientes nos quais as crianças poderiam brincar. As crianças realizaram as atividades lúdicas escolhidas por elas e participavam das brincadeiras de seus pares se o quisessem.

### RESULTADOS

As atividades foram analisadas através das categorias e subcategorias de acordo com a escolha das crianças. Na figura 1 visualizamos as categorias realizadas pelas crianças surdas durante as observações: repetição, imitação, construção e agrupamento. Visualizamos também as subcategorias, com o total de inserções por par e o percentual, considerando como 100% as 1345 atividades que cada criança executou no período analisado.

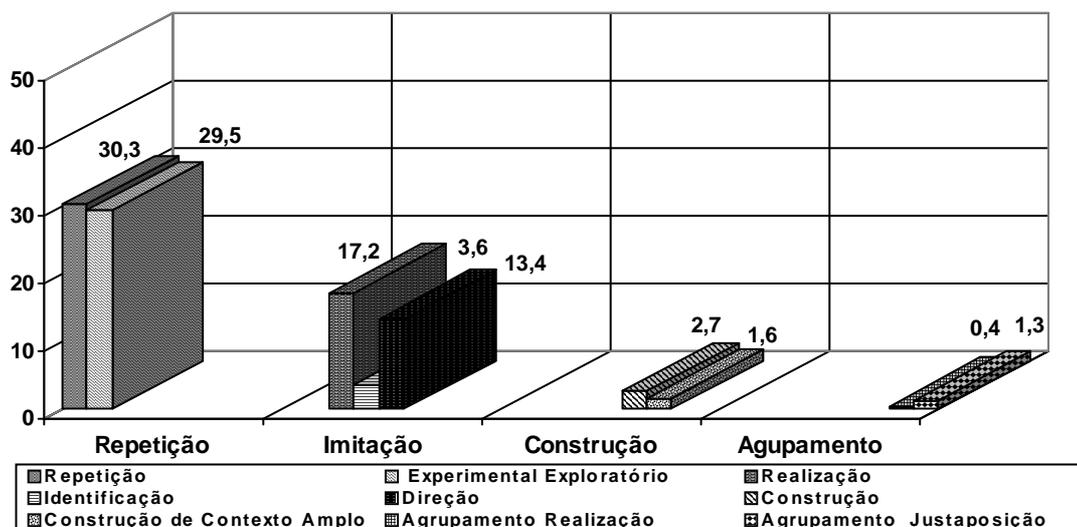


Figura 1 - Distribuição dos diferentes tipos de categorias realizadas pelas crianças no espaço de jogo espontâneo.

Os dados apresentados na figura acima sinalizam que a maior preferência entre as quatro categorias de jogos incidiu sobre os jogos do tipo de *repetição* (59.7%); a segunda preferência foi pelos jogos de *imitação* (34.2%); a terceira, pelos jogos de *construção* (4.3%), e a quarta, pelos jogos do tipo de agrupamento (1.7%), com uma porcentagem pequena em relação à primeira escolha. Percebemos que as crianças demonstraram uma clara preferência pelos *jogos de repetição*, que representavam servindo-se de objetos desprovidos de significado real.

A primeira preferência demonstrada pelas crianças foi pelo *jogo de repetição* (59.7%), que se caracteriza pelo exame e exploração da situação lúdica e dos objetos e pelo caráter manipulativo dos objetos, sem que a criança lhes atribua grande importância. Mesmo longe da construção, categoria mais aperfeiçoada de jogo, a criança necessita explorar e considerar as propriedades reais dos materiais, a fim de, gradativamente, ir relacionando-as e transformando-as em função de diferentes argumentos de faz-de-conta (Bomtempo, 1997).

Essa preferência foi atribuída ao fato de que essa categoria de jogo se caracteriza por ter como principal aspecto o elemento repetitivo no comportamento lúdico. Nele a criança manipulava os brinquedos e objetos, sem atribuir-lhes grande importância. Nos jogos da idade pré-escolar, as operações e ações são sempre reais e sociais. É através deles que a criança assimila e internaliza a realidade. O jogo representa a maneira como as crianças percebem o mundo e as outras crianças. Nesse sentido, a sua atividade inicial é sempre mais genérica, uma vez que ela não quer ser esta ou aquela pessoa, mas poder executar uma determinada função que as pessoas realizam, ou seja, executar uma ação em relação a um objeto. Leontiev (1992) aponta que a base da percepção da criança sobre o mundo dos objetos humanos determina o conteúdo de suas brincadeiras. Para ele, nos primeiros jogos surge a necessidade da criança em dominar o mundo dos objetos humanos no caminho da descoberta da realidade.

Na categoria *jogo de repetição*, (59.7%), analisamos as subcategorias *movimento de repetição* (30.3%) e *movimento experimental-*

*explorativo* (29.5%) (KOOIJ, 1997). Na subcategoria *movimento de repetição* a criança executava movimentos com brinquedos, repetidos mais que duas vezes, sem estar concentrada na execução em si. Na subcategoria *movimento experimental e explorativo*, a criança explorava ou examinava os brinquedos, ou tentava descobrir as qualidades e possibilidades dos objetos de jogo.

As crianças demonstraram conhecer os jogos ou dominar as dificuldades que se apresentavam. Observamos que algumas crianças, quando executavam movimentos de repetição, procuravam realizar as atividades sozinhas, demonstrando claramente um caráter exploratório e experimental. Também percebemos que algumas crianças executavam movimentos de repetição sem prender a atenção no brinquedo, como uma maneira de integrar-se em algum grupo que já estava estabelecido. Aproximavam-se discretamente, com algum objeto, executando movimentos de repetição, até que surgisse alguma oportunidade de participar da brincadeira do grupo. Assim, trocavam o jogo de repetição e juntavam-se ao grupo.

A repetição no jogo tem um caráter exploratório, pois essa manipulação pode levar a criança a comportamentos surpreendentes. O resultado de um jogo que apresenta caráter repetitivo pode conduzir, ocasionalmente, a uma forma de construção. Essa construção, que se processa durante as atividades repetitivas, é considerada por Kooij (1997) como contemplação objetiva. Para Bühler apud Kooij (1997), esta descoberta é tão importante como a descoberta do processo de signos. Através da repetição de determinados comportamentos imaginários, que se baseiam nos extremos dos contínuos presença/ausência, bom/mau, prazer/desprazer, passividade/atividade, dentro/fora, grande/pequeno, feio/bonito, coragem/covardia, entre outros, as crianças também podem internalizar e construir suas emoções e sentimentos, desenvolvendo um sentido próprio de moral e de justiça (Leontiev, 1978).

Observando as atividades lúdicas realizadas pelo grupo, constatamos que as crianças que demonstraram mais dificuldades de relacionar-se com o grupo eram as que mais executavam jogos de repetição e experimental-exploratórios, por

estes serem realizados quando elas se encontravam a sós. O jogo de repetição, para essas crianças, pareceu representar um caminho para a participação nas atividades com os outros. Essas crianças, quando estavam executando movimentos de repetição, não se concentravam na execução de seus movimentos, ficando atentas ao que os outros colegas estavam fazendo. Quando o jogo era novo ou a dificuldade ainda desconhecida das crianças, primeiro passavam por um momento de repetição e posteriormente de exploração e experimentação; mas ao superar esta fase buscavam os amigos para compartilhar a atividade. Algumas crianças demonstraram preferência pelos jogos de repetição, com movimento experimental e exploratório, como uma maneira de ficar sozinha, inclusive recusando a participação de algum colega que tentasse aproximar-se. Após o domínio do brinquedo com suas propriedades e características conhecidas, essas crianças procuravam os colegas e demonstravam dominar o grupo, determinando regras, explicando aos colegas as características, como se o momento de exploração fosse o acréscimo de conhecimentos necessários para poder compartilhar com os colegas as suas realizações.

A menor preferência demonstrada pelas crianças foi em relação ao *jogo de imitação* (7,3%). Nesse tipo de jogo a criança servia-se da atividade lúdica para imitar as pessoas e reproduzir acontecimentos do cotidiano. É a idade em que as crianças da Educação Infantil possuem interesse em reproduzir tarefas dos adultos. Elas demonstram interesse em dirigir, nadar, cozinhar, etc. Pareceu-nos que essa foi a menor preferência demonstrada pelas crianças, pois os outros tipos de jogo lhes oferecem uma preparação para esse tipo de jogo mais simbólico. Elkonin (1998) considera que no princípio o jogo está unicamente ligado às ações, à relação com o objeto, à possibilidade de realizar a ação, e não à preocupação com os resultados. Esta só se dará mais tarde, quando os jogos já serão mais estruturados, regrados, com papéis e objetivos mais definidos. O jogo de imitação pode ser considerado também como o jogo de papéis ou faz-de-conta ou jogo simbólico.

Dessa classificação inicial surgiu uma mais pormenorizada, com os dados analisados através das subcategorias. Na categoria *jogo de Imitação* (7,3%), as subcategorias, segundo Kooij (1997), são as de *movimento de realização* (3,18%), *movimento de identificação* (0,88%) e *movimento de direção* (3,25%). O movimento de realização foi a categoria onde se procurou analisar até que ponto a criança estava copiando a execução de movimentos com ou sem brinquedos (exemplo; vestir uma boneca, conduzir um automóvel). O *movimento de Identificação* foi a subcategoria onde se procurou analisar se a criança estava copiando a execução de movimentos com brinquedos e ao mesmo tempo produzindo sons relacionados com os brinquedos utilizados (exemplo: imitar o barulho de um carro de polícia em andamento). O *movimento de direção* foi o tipo de jogo onde se procurou analisar se a criança estava utilizando brinquedos e desempenhando diferentes “papéis”, ao mesmo tempo ou um após o outro (exemplo: brincando de pai ou mãe em uma casa de bonecas). As experiências prévias obtidas nos outros tipos de jogo associam-se imediatamente à situação presente.

O jogo de imitação apresentou baixa percentagem de ocorrência, confirmando os resultados de Pedro e Neto (1994) em uma pesquisa realizada com crianças de 5 anos, as quais também apresentaram baixa incidência nessa categoria.

Através da imitação, as crianças transformam os objetos disponíveis, impingindo-lhes uma função diferente. Assim sendo, resgatando gestos e/ou objetos transformados anteriormente, elas assumem diversos papéis sociais que conhecem ou experimentam em sua própria vivência. As crianças, através das atividades lúdicas, demonstraram claramente suas preferências, seguidas de seus desejos. Estas características do brincar permitem às crianças introduzir-se no mundo das idéias e das representações.

Na categoria *jogo de construção*, onde os dados apontaram uma pequena preferência pelos jogos desse tipo, esse comportamento lúdico não provém, para Leontiev (1992), da situação imaginária. Não é a imaginação que determina a ação, mas são as condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela.

Dessa forma, verificamos a preferência pelos jogos de construção simples em detrimento dos jogos de construção em contexto amplo, pois as crianças com 5 anos de idade ganham espaço desenvolvendo habilidades manuais, enriquecendo a habilidade sensorial, além de favorecer a autonomia e sociabilidade. No período pré-escolar, os jogos de construção, para as crianças, são reais e sociais, pois através deles é que elas assimilam e compreendem a realidade humana e o mundo em que vivem e que serão chamadas a mudar.

A última preferência analisada foi pelo o *jogo de agrupamento* (1.7%). Nesse tipo de jogo a criança agrupava os brinquedos figurativos e organiza-os representando o mundo real. As

características principais foram a seleção, combinação e organização de brinquedos. Através do agrupamento a criança vai representando o seu mundo. Na categoria *jogo de agrupamento*, (1.7%), foram analisadas as subcategorias *agrupamento de justaposição* (1.3%) e *agrupamento de realização* (1.3%) (KOOIJ, 1997).

Ao analisarmos as atividades lúdicas realizadas pelas crianças categorizadas por sexo, constatamos que os meninos investigados tenderam a realizar percentuais maiores em todas as categorias de jogo. Esses resultados também são visualizados na figura 02.

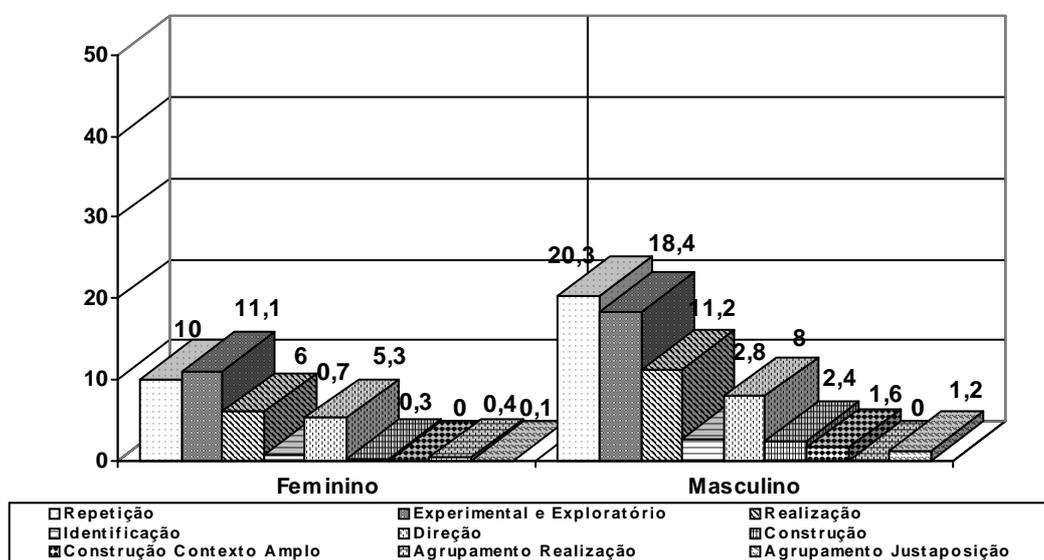


Figura 2 - Tipo de jogos realizados pelas meninas e meninos

Constatamos que, desde o mais simples ao mais complexo objeto, do menos ao mais organizado jogo que as crianças realizavam, cada um possuía um impacto próprio. Todos eles mostraram-se maneiras para o brincar e elementos que demonstram seu desenvolvimento. Através da repetição ou imitação daquilo que já conheciam, as crianças atualizavam seus conhecimentos prévios para compreendê-los e ampliá-los.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo como foco de interesse, nesta investigação, o jogo da criança surda, buscamos elucidar as atividades espontâneas vivenciadas

pelos crianças no espaço de jogo, considerando a matriz de observação de Van Der Kooij.

O espaço de jogo para viver a infância era um ambiente aconchegante; com materiais bastante diversificados, um contexto freqüentado livremente pelas crianças. Assim, o espaço de jogo da escola tornou-se um espaço sem riscos, onde se pôde experimentar, inventar, vivenciar atividades variadas sem ser reprimido.

Ao realizar as atividades lúdicas, as crianças apresentaram características de variabilidade e aproveitamento nesses momentos de atividades. A maioria das crianças participava de atividades lúdicas de seu interesse particular. Manuseavam e exploravam o material livremente, demonstrando

muita concentração e alegria. Os gritos e a sinalização eram uma constante durante as observações.

Ao transitar pelo inventário lúdico da criança surda, utilizando as categorias de observação de Van Der Kooij, constatamos que as atividades de repetição e experiências exploratórias consideradas menos complexas - portanto, aquelas que representam um repertório de experiências bastante empobrecido - apresentavam a maior incidência, diferenciando-se somente na quantidade de atividades. As crianças surdas do sexo masculino tendem a realizar um número mais expressivo de atividades que o daquelas realizadas pelas meninas

surdas. Entretanto, a seqüência das atividades permanece a mesma.

Assim, as atividades espontâneas realizadas no espaço de jogo serão tanto menores ou maiores quanto, na mesma proporção, o forem as oportunidades de vivência, os desafios, os estímulos, a liberdade, a afetividade e os espaços mediados, possibilitando a progressão qualitativa no desenvolvimento da criança.

Ao vislumbrar possibilidades diversificadas, os brinquedos e materiais disponibilizados no espaço de jogo da escola promoveram espaços de aprendizagem e convivência social, oportunizando a constituição de atividades cada vez mais complexas.

---

## TO LIVE CHILDHOOD: THE DEAF CHILD INTO THE CONTEXT OF PLAYING GAMES

### ABSTRACT

The goal of this investigation is to make a reflection in the magic of the children world and dive into the scenery lived in the childhood and then enlarge our sight to the deaf child into the context of playing games, interpreting from a reference of Van de Kooij (1997), presenting games to 18 deaf children from 5 to 6 years old of the Escola Municipal Helen Keller, from the city of Caxias do Sul, RS, Brazil. During ludic activities, the children presented characteristics of variability and utilization of these moments of activities. The majority of the children participate in the ludic activities with personal preference. They manipulate and explore the material freely showing much concentration and joy. The screams and the signalization were constant during observations. When transferring the ludic protocol to a deaf child and using the categories of observation of Van der Kooij, it was noticed that activities of repetition and the exploratory experiences considered less complexes and then, those ones represent a repertory of experiences very poor, presented more incidence, differentiating only in the quantity of activities. When observed several possibilities, toys and materials available in the playing environment of the school, promoted spaces of learning and social coexistence, constituting in activities more and more complex.

**Key words:** Deaf child. Games. Game environment.

---

### REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1997. p. 57-71.

ELKONIN, B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FERREIRA, C. A. N. **Motricidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Sprint, 1995.

KOOIJ, R. V. D. O Jogo da criança. In: NETO, C. **Jogo e desenvolvimento da criança**. Lisboa: Edições Universidade Técnica de Lisboa. Faculdade de Motricidade Humana, 1997. p. 32-56.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar In: VYGOTSKY, L. et al. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 4. ed. São Paulo: Icone, 1992. p.

NETO, C. A. Tempo e espaço para brincar: o dilema das crianças dos nossos dias. In: CONGRESSO NACIONAL DE LUDOTECAS DO PORTO, 5., 1992, Porto. **Actas...** Porto: UP, 1992. p. 149-150.

PEDRO, M. C.; NETO, C. O jogo e a exploração do espaço lúdico. **Ludens**, Lisboa, v. 4, n 1, p. 23-27, 1994.

RAMALHO, M. H. S. Os brinquedos enquanto mediadores de atividades significantes para a criança surda no contexto do jogo. In: RODRIGUES, D.; KREBS, R. J.; FREITAS, S. N. **Educação inclusiva e necessidades educacionais especiais**. Santa Maria: Editoraufsm, 2005. p. RAMALHO, M. H. **A educação física e a espontaneidade da criança pré-escolar**. Cinergis, Santa Cruz do Sul, v. 1, n. 1, p. , jan./jun. 2000.

ZANANDREA, M. F. **A competência interpessoal: um estudo da comunicação da criança ouvinte descortinando o mundo da criança surda na perspectiva da atividade motora**. 2000. Dissertação (Mestrado)-Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

Recebido em 11/01/05

Revisado em 20/04/05

Aceito em 10/05/05

---

**Endereço para correspondência:** . Maria Helena da Silva Ramalho. Faculdade da Serra Gaúcha, curso de Educação Física. Rua dos 18 do Forte, 2366, São Pelegrino, CEP 95020-472, Caxias do Sul-RS. E-mail: mbramalho@fsg.br