

Ideias para conversar sobre o surdo e a Libras na escola regular



Organizadores:
Adriana Moreira de Souza Corrêa
Egle Katarinne Souza da Silva
Edilson Leite da Silva

Ideias para conversar sobre o surdo e a Libras na escola regular

**Adriana Moreira de Souza Corrêa
Egle Katarinne Souza da Silva
Edilson Leite da Silva
(Organizadores)**

**Ideias para conversar sobre o
surdo e a Libras na escola
regular**

Copyright © Autoras e autores

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos das autoras e dos autores.

Adriana Moreira de Souza Corrêa; Egle Katarinne Souza da Silva; Edilson Leite da Silva [Orgs.]

Ideias para conversar sobre o surdo e a Libras na escola regular.
São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. 165p. 16 x 23 cm.

ISBN: 978-65-265-0617-2 [Digital]

1. Ideias. 2. Conversa. 3. Surdo. 4. Língua Brasileira de Sinais. I. Título.

CDD – 370

Capa: Petricor Design

Ficha Catalográfica: Hélio Márcio Pajeú – CRB - 8-8828

Diagramação: Diany Akiko Lee

Editores: Pedro Amaro de Moura Brito & João Rodrigo de Moura Brito

Conselho Científico da Pedro & João Editores:

Augusto Ponzio (Bari/Itália); João Wanderley Geraldi (Unicamp/Brasil); Hélio Márcio Pajeú (UFPE/Brasil); Maria Isabel de Moura (UFSCar/Brasil); Maria da Piedade Resende da Costa (UFSCar/Brasil); Valdemir Miotello (UFSCar/Brasil); Ana Cláudia Bortolozzi (UNESP/Bauru/Brasil); Mariangela Lima de Almeida (UFES/Brasil); José Kuiava (UNIOESTE/Brasil); Marisol Barenco de Mello (UFF/Brasil); Camila Caracelli Scherma (UFFS/Brasil); Luís Fernando Soares Zuin (USP/Brasil).



Pedro & João Editores

www.pedroejoaoeditores.com.br

13568-878 – São Carlos – SP

2023

“Se a educação sozinha, não transforma a sociedade, sem ela tampouco a sociedade muda.” (FREIRE, 2000, p. 67)¹

¹ FREIRE, P. **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

Sumário

Apresentação	11
Adriana Moreira de Souza Corrêa Egle Katarinne Souza da Silva Edilson Leite da Silva	
Prefácio	15
José Gorete Pedroza de Lacerda	
Capítulo 1	21
Qual o papel da comunidade escolar na inclusão da pessoa surda?	
Adriana Moreira de Souza Corrêa	
Capítulo 2	41
Quiz do gestor: atitudes inclusivas	
Emilly Loizy Oliveira de Lima Vitória Maria Cavalcanti da Silva Lira	
Capítulo 3	55
Sinal sem fio: um jogo para surdos e ouvintes	
Camilla Cartaxo Oliveira Daniely Soares João Vitor Duarte Gomes Maria Alane Rodrigues Braga Maria Tereza Ferreira de Azevedo Samuel Ramalho da Silva Thaíssa Abrantes Gonçalves Valeria Felipe Braga	

Capítulo 4 **67**

Caminho da inclusão

Jéssica Rodrigues Alves
Laryssa Barbosa Martins da Silva
Maria Clarice de Sousa
Maysa Sousa Viana
Thaysa Bonfim Vieira da Silva

Capítulo 5 **83**

**Jogo pedagógico para discutir os desafios
enfrentados pelos professores na educação
de surdos**

Ana Livia Barroso Muniz
Beatriz Sousa Costa
Sabrina Batista Gadelha
Sabrina da Silva Luciano

Capítulo 6 **95**

Seja um professor inclusivo

Ana Livia Lira Gomes
Kéren Hapuke Estrela Maciel
Lauanny Vieira Nunes
Luis Henrique Ferreira do Nascimento
Maria Kelmilly Gomes de Abreu
Pedro Lucas Ferreira da Silva
Wanildo Pinheiro Leite Ferreira

Capítulo 7 **109**

De quem é a sombra?

Cícero Marcos Meneses da Silva
Laira Leandro Barbosa de Araújo

Capítulo 8 **123**

Memória em ação - Libras

Alessandro Rayan de Oliveira
Ana Vitória Victor Alves
Daniela Feitosa Bernardo
Diego Silvério de Lima
Edson Victor Alves Machado

Capítulo 9 **131**

Quiz em Libras

Antonio Carlos de Oliveira
Luis Fernando Silvestre
Thaynara Vieira da Silva
Vitória Regina Mendes

Capítulo 10 **143**

Jogo interativo: formação e inclusão

Cinthya Pereira Parnaíba
Jessica Maria Nunes da Silva
Kaio Alisson Alves Morais
Maria Eduarda Tomé dos Santos
Maria Elidiane da Costa Oliveira
Manoel Gomes da Silva Neto

Capítulo 11 **155**

Brincando e aprendendo: Quiz como alternativa para o ensino de direitos de pessoas surdas para a família

Joyce Lorena Pinto Gomes
Thais Emilly Ferreira da Silva
Hellen Ferreira Lima
Aretusa Freire da Silva
Jonathas David de Brito
Jaqueline Fonseca dos Santos

Palavras finais **165**

Apresentação

Caros leitores,

É com alegria que compartilhamos a produção “Ideias para conversar sobre o surdo e a Libras na escola regular” que tem como objetivo socializar ações e jogos para discutir a temática com os participantes da comunidade escolar.

Este *e-book* é resultado de uma atividade desenvolvida na disciplina de Língua Brasileira de Sinais (Libras) realizada em turmas de licenciados da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras/PB, para abordar questões sobre o surdo e a sua língua materna junto à comunidade escolar, com o intuito de favorecer as práticas inclusivas nas instituições de ensino. Ele nasce da inquietação de socializar propostas idealizadas por estudantes dos cursos de licenciatura em Ciências Biológicas, Física, Química e História, em uma das atividades avaliativas da referida disciplina, que buscou incentivar a reflexão sobre a relevância de discutir questões sobre a pessoa surda e a Libras através de jogos.

As páginas desta publicação trazem propostas originais e releituras que podem ser aplicadas nas salas de aula e na formação de professores, gestores e funcionários, bem como mediar a compreensão da temática junto aos responsáveis e familiares sobre as características do surdo que é usuário de uma língua visual espacial como a Libras. Assim, os educadores que recebem surdos na sua escola podem tratar do assunto de maneira diferenciada, a partir das sequências, sugestões de vídeos, jogos e de leitura que estão elencadas neste escrito.

Este volume é composto por um capítulo teórico, seguido de 10 propostas com abordagens diversas, que são apresentadas detalhadamente e com materiais de apoio gratuitamente na *internet* ou disponibilizado neste material. Cada capítulo traz informações como os objetivos, a faixa etária, o público-alvo, o passo a passo, os materiais, as estratégias utilizadas, sugestões de leituras, músicas, vídeos, filmes, acesso a ambientes virtuais,

dentre outros para favorecer a aplicação por educadores que trabalham em escolas inclusivas com surdos.

Acreditamos que este material pode contribuir com a educação básica e superior, no sentido de estimular e indicar caminhos para o desenvolvimento de práticas que promovam o acolhimento e a inclusão dos surdos em todas as atividades oferecidas pela escola.

Os organizadores.

Galeria dos organizadores

Adriana Moreira de Souza Corrêa



Formação: Mestra em ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) *campus* Pau dos Ferros/RN. Graduada em Letras Libras pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

Atuação: Professora de Libras do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e membro do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA).

E-mail:

adriana.moreira@professor.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7748176565683643>

Egle Katarinne Souza da Silva



Formação: Mestra em Sistemas Agroindustriais no Programa de Pós-Graduação em Sistemas Agroindustriais (PPGSA) do Centro de Ciências e Tecnologia Agroalimentar (CCTA) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Atuação: Gestora da Escola Cidadã Integral Técnica Cristiano Cartaxo. Colaboradora do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA).

E-mail: eglehma@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8869987622346680>

Edilson Leite da Silva



Formação: Doutorado em Ciência da Informação pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Atuação: Professor do Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Coordenador do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA). Coordenador do Projeto de Extensão: 3Rs (Reduzir, Reutilizar, Reciclar) resíduos eletrônicos.

E-mail:

edilson.leite@professor.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1381000357023652>

Prefácio

O ato de educar perpassa a ação compartilhada de diferentes componentes da comunidade escolar sejam eles os pais, responsáveis, funcionários, professores e gestores, em outras palavras, envolve a ação e os ensinamentos compartilhados no ensino formal ou informal que são vivenciados no âmbito escolar ou em outros espaços sociais.

Diante disso, trabalhar os conhecimentos sobre o surdo, a sua língua e a inclusão com estes educadores são atividades que precisam ser oferecidas pelas instituições de ensino a fim de proporcionar um ambiente acolhedor para a pessoa surda. Neste sentido, realizar esta discussão na formação inicial dos docentes e indicar caminhos de transposição deste conhecimento para a escola é uma iniciativa salutar para o engajamento dos educadores nas atividades inclusivas.

Assim, este livro, organizado por professores do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA), compila produtos didáticos (jogo ou dinâmica) desenvolvidos por licenciandos, além de delinear os processos formativos para fomentar a inclusão. Cada proposta está organizada em três momentos - sensibilização, aplicação e avaliação - com vista a desenvolver conhecimentos e promover atitudes inclusivas relacionadas à pessoa surda.

Desse modo, este *e-book* se constitui em um espaço no qual os estudantes do Centro de Formação de Professores (CFP), *campus* Cajazeiras/PB, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), socializam as atividades planejadas e desenvolvidas durante as aulas de Língua Brasileira de Sinais (Libras) com outros educadores envolvidos na tarefa de tornar a escola um local de respeito e de valorização da diversidade de línguas, culturas e formas de aprender. Neste processo, o estudante, à medida que se forma, contribui na tarefa de compartilhar esses aprendizados com os colegas de profissão que serão os leitores deste escrito, revelando que o educador aprende e ensina em cada momento da sua vida.

Este *e-book*, busca valorizar o saber dos licenciandos e estimulá-los no processo de socialização (seja no período da formação inicial ou no exercício da docência) das práticas inclusivas planejadas e desenvolvidas por eles, porque, como afirma o célebre educador Paulo Freire (2011, p. 108) “Não é no silêncio que os homens se fazem, mas na palavra, no trabalho, na ação-reflexão”. E é este o convite deste *e-book* que foi organizado em 11 capítulos, sendo eles um relato de experiência e 10 propostas de sequências de atividades.

No primeiro capítulo, escrito pela professora Adriana Moreira de Souza Corrêa, a docente que propôs a atividade avaliativa que gerou este livro, discorre sobre a experiência de planejamento e execução das atividades descritas nos capítulos deste *e-book*.

Os três capítulos seguintes apresentam propostas a serem realizadas com os gestores das instituições de ensino. O segundo, intitulado *Quiz do gestor: atitudes inclusivas* e escrito por Emilly Loizy Oliveira de Lima e Vitória Maria Cavalcanti da Silva Lira, aborda conhecimentos sobre a ação do gestor para a promoção da inclusão e, simultaneamente, proporciona o contato com o alfabeto manual e números em Libras.

No terceiro capítulo, nomeado *Sinal sem fio: um jogo para surdos e ouvintes*, Camilla Cartaxo Oliveira, Daniely Soares, João Vitor Duarte Gomes, Maria Alane Rodrigues Braga, Maria Tereza Ferreira de Azevedo, Samuel Ramalho da Silva, Thaíssa Abrantes Gonçalves e Valeria Felipe Braga apresentam uma proposta de adaptação da brincadeira Telefone sem fio que foi usada para ensinar a Libras e sensibilizar os gestores acerca das dificuldades de comunicação dos surdos com os ouvintes.

No quarto capítulo, que tem como título *Caminho da inclusão*, as autoras Jéssica Rodrigues Alves, Laryssa Barbosa Martins da Silva, Maria Clarice de Sousa, Maysa Sousa Viana e Thaysa Bonfim Vieira da Silva propõem uma sequência de atividades com enfoque em um jogo de trilha associada a cartas de perguntas e respostas que envolvem as temáticas o surdo, a Libras e a inclusão.

Os dois capítulos seguintes foram planejados para a promoção da formação continuada do professor com o intuito de

receber e incluir o estudante surdo. O quinto capítulo, de autoria de Ana Livia Barroso Muniz, Beatriz Sousa Costa, Sabrina Batista Gadelha e Sabrina da Silva Luciano foi denominado *Jogo pedagógico para discutir os desafios enfrentados pelos professores com turmas com surdos* e, nesta proposta, as autoras trabalham perguntas e respostas (em Português) e o alfabeto manual (que é a representação das letras do alfabeto utilizando sinais da Libras).

O sexto capítulo, com o título *Seja um professor inclusivo*, foi elaborado por Ana Livia Lira Gomes, Kéren Hapuke Estrela Maciel, Lauanny Vieira Nunes, Luis Henrique Ferreira do Nascimento, Maria Kelmilly Gomes de Abreu, Pedro Lucas Ferreira da Silva e Wanildo Pinheiro Leite Ferreira. Nele é apresentado um jogo de trilha com perguntas e respostas sobre as características do surdo e o uso da Libras.

O sétimo capítulo, de autoria de Cícero Marcos Meneses da Silva e Laira Leandro Barbosa de Araújo, recebeu o título *De quem é a sombra?* A proposta deste capítulo é voltada para os estudantes e se fundamenta no ensino da Libras e no desenvolvimento da atenção visual através da análise de sombras.

O oitavo capítulo, intitulado *Memória em ação – Libras*, foi escrito por Alessandro Rayan de Oliveira, Ana Vitória Victor Alves, Daniela Feitosa Bernardo, Diego Silvério de Lima e Edson Victor Alves Machado e busca ensinar o alfabeto manual através da relação entre a imagem dos profissionais da escola e o seu nome.

Os três capítulos seguintes trazem propostas para a formação dos funcionários. No nono capítulo, que recebeu como título *Quiz em Libras*, Antonio Carlos de Oliveira, Luis Fernando Silvestre, Thaynara Vieira da Silva e Vitória Regina Mendes apresentam uma proposta de atividade para ensino de Libras.

O décimo capítulo, com título de *Jogo interativo: formação e inclusão*, foi elaborado por Cinthya Pereira Parnaíba, Jessica Maria Nunes da Silva, Kaio Alisson Alves Moraes, Maria Eduarda Tomé dos Santos, Maria Elidiane da Costa Oliveira e Manoel Gomes da Silva Neto e se constitui em um jogo da memória para ensino de Libras.

O décimo primeiro e último capítulo é voltado para a sensibilização de familiares e responsáveis e foi intitulado *Brincando e aprendendo: Quiz como alternativa para o ensino de direitos de pessoas surdas para a família*. Neste capítulo, Joyce Lorenna Pinto Gomes, Thais Emilly Ferreira da Silva, Hellen Ferreira Lima, Aretusa Freire da Silva, Jonathas David de Brito e Jaqueline Fonseca dos Santos propõem um jogo (Quiz) para abordar os direitos dos estudantes surdos.

Diante disso, entendo este livro como uma oportunidade de reflexão que subsidia a ação. Como afirma Freire (2000, p. 40) “A educação tem sentido porque mulheres e homens aprenderam que é aprendendo que se fazem e refazem, porque mulheres e homens se puderam assumir como seres capazes de saber”. E é neste espírito que este livro precisa ser lido, como uma possibilidade de despertar o interesse de saber sobre o outro e de ensinar sobre o outro, bem como de identificar maneiras para a formação de diferentes partícipes da escola para a promoção da acessibilidade e do acolhimento do surdo nas instituições de ensino e em outros espaços sociais.

Compreender para agir e agir para incluir, essas são as palavras que sintetizam as iniciativas descritas neste *e-book*. E, junto aos autores, reafirmo o convite à leitura do livro e ao engajamento na construção de uma educação inclusiva. Sigamos juntos na construção desta realidade!

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: UNESP, 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

Sobre o prefaciador

José Gorete Pedroza de Lacerda



Formação: Graduado em Licenciatura em Ciências – Habilitação em Química pela Universidade Federal da Paraíba/ Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Cajazeiras. Especialização em Ciências com concentração na área de Química Analítica pela Universidade Federal da Paraíba. Mestrado no programa de Pós-Graduação em Sistemas Agroindustriais (PPGSA) do Centro de Ciências e Tecnologia Agroalimentar da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Atuação: Atualmente é Professor Adjunto IV da UFCG, no Centro de Formação de Professores (CFP) em Cajazeiras/PB. Leciona as disciplinas: Química Analítica Qualitativa, Química Analítica Quantitativa, Instrumentação para o Ensino de Química e Estágio Curricular Supervisionado em Química. É coordenador do Laboratório de Química.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/9020729411280913>

E-mail: zegorete@mail.com

CAPÍTULO 1



Capítulo 1

Qual o papel da comunidade escolar na inclusão da pessoa surda?

Adriana Moreira de Souza Corrêa¹

SOBRE A INCLUSÃO DO SURDO NA ESCOLA REGULAR

A inclusão escolar é um paradigma² educacional em destaque nas discussões internacionais há décadas, contudo, foi a partir de 1981, proclamado pela Organização das Nações Unidas (ONU) como o Ano Internacional da Pessoa Deficiente³ (BRASIL, 1981), que são elencados os marcos significativos na organização de eventos para discussão sobre o tema, a construção de documentos e a implementação de práticas que favorecem o acesso e a permanência dos estudantes que precisam de suportes e profissionais específicos para a participação, em condições equânimes, das atividades ofertadas pelas instituições de ensino e em outros espaços sociais.

Nesse sentido, a educação brasileira e, conseqüentemente, a formação dos educadores para atuação nas práticas de ensino precisa ser repensada para que sejam realizadas de maneira inclusiva, conforme observamos no compromisso do Brasil em vários eventos internacionais. Muttão e Lodi (2018, p. 49) destacam que:

As décadas de 1990 e 2000 foram marcadas pela publicação de diversos documentos internacionais e nacionais que influenciaram

¹ Professora de Libras do Centro de Formação de Professores, *campus* Cajazeiras/PB, da Universidade Federal de Campina Grande. Mestra em ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (*campus* Pau dos Ferros/RN). Membro do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA). E-mail: adriana.moreira@professor.ufcg.edu.br

² De acordo com Madeiro e Santos (2020, p. 74) “Paradigma refere-se a modelo ou a padrões compartilhados que permitem a explicação de certos aspectos da realidade”.

³ Nomenclatura utilizada na época para se referir às pessoas com deficiência.

as atuais políticas educacionais de nosso país. Por meio delas, foi instituído um novo olhar para educação especial, que deixou de ser pensada de forma paralela ao sistema comum e passou a integrar a proposta pedagógica da escola regular.

Entre estes eventos e documentos que criaram bases para a educação inclusiva citamos: a Conferência Mundial sobre Educação para Todos, realizada em Jomtien, na Tailândia, em 1990, que gerou o documento Declaração Mundial sobre Educação para Todos; e a Conferência Mundial sobre Educação Especial, em Salamanca, na Espanha, em 1994, que, na Declaração oriunda deste evento, forneceu diretrizes para a organização da educação na perspectiva inclusiva nas legislações e planos nacionais de educação brasileiros.

Com essas informações percebemos que a mudança na escola para atender os estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e síndromes, é necessária e urgente. Para isso, a socialização de possibilidades didáticas para atingir tal objetivo pode ser produtiva e precisa ser divulgada pelas instituições de formação de professores, bem como pelas escolas que realizam estas práticas. Entre as ações que podem ser desenvolvidas para despertar o interesse da comunidade escolar pela temática e formar os educadores⁴ presentes no ambiente escolar, destacamos o uso de jogos e dinâmicas que abordem a inclusão e, em se tratando das pessoas surdas, que versem sobre a sua identidade, língua e cultura.

A pessoa surda é descrita no Decreto nº 5.626, no Art. 2º, como “aquela que, por ter perda auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de **experiências visuais**, manifestando sua cultura principalmente pelo **uso da Língua Brasileira de Sinais - Libras.**” (BRASIL, 2005, p. 1, grifos nossos). Deste modo, entender as necessidades do surdo implica em concebê-lo como um indivíduo que interage pela visualidade e que, por isso, constitui-se em uma minoria linguística usuária de uma língua de sinais.

⁴ A efeito deste escrito consideraremos todos os membros da comunidade escolar como educadores à medida que suas ações, seja de maneira formal ou informal, intencional ou não implicam na formação dos estudantes.

A Libras, por sua vez, é conceituada no parágrafo único, do Art. 1º da lei que a reconhece como “[...] a forma de comunicação e expressão, em que o sistema lingüístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constituem um sistema lingüístico de transmissão de idéias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil.” (BRASIL, 2002, p. 1). Notamos, deste modo, que é fundamental incentivar a comunicação em Libras na escola tendo em vista que o uso deste sistema linguístico pode contribuir para a construção identitária do surdo, para o sentimento de pertencimento a um grupo linguístico e, conseqüentemente, para a sua formação individual e o exercício da cidadania, como pressupõe a atual Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) (BRASIL, 1996).

Silva e Conrado (2013) indicam que é preciso reconhecer que os estudantes aprendem em momentos diferentes e, por isso, faz-se necessário compreender as suas particularidades e proporcionar atividades que possibilitem, além da socialização, o aprendizado destes estudantes. No que se refere à prática do professor, as autoras explicam que:

O principal papel do professor diante da inclusão é reestruturar seu plano de ensino e sua didática na sala de aula, organizar pequenos projetos, dinâmicas, leituras, filmes, dramatizações que propiciem um espaço para desenvolver, aprimorar e ampliar posturas adequadas, bem como a saúde emocional e social entre os próprios alunos, enaltecendo o respeito às diferenças, a solidariedade, a amizade, fortalecendo as atitudes e os resultados positivos. Sendo assim, esta convivência entre o grupo em sala de aula permite a consciência da diversidade favorecendo um preparo para a cidadania e um desenvolvimento humano muito maior para todos. (SILVA; CONRADO, 2013, p. 49).

Pautada na reflexão das autoras, buscamos ampliar estas ações através de sequências de atividades que envolvessem o lúdico e que abrangessem os diferentes grupos integrantes da comunidade escolar (estudantes, professores, funcionários, gestores, família e/ou responsáveis), pois acreditamos que o docente é somente um dos educadores que precisa desenvolver atividades que contemplam as especificidades dos educandos e, neste processo, precisa contar com a participação de toda a escola. Para tanto, realizamos uma atividade avaliativa com o

escopo de desenvolver práticas voltadas ao assunto e que analisaremos através da perspectiva de avaliação voltada para investigar a realidade e redirecionar os caminhos da aprendizagem, conforme orienta Hoffmann (2011, 2013).

Entendemos que, geralmente, os textos científicos apresentam a fundamentação teórica antes de descrever a ação, entretanto, a efeito deste escrito, pretendemos pedir licença ao leitor para apresentá-lo em uma organização pouco usual, ou seja, destacando a função da disciplina de Libras no ensino superior, seguida do relato para, na sequência, associá-lo à teoria da avaliação por acreditarmos que, neste caso, contribuirá para compreender a proposta integralmente.

DISCIPLINA DE LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS OU CURSO DE LÍNGUA DE SINAIS?

A disciplina Língua Brasileira de Sinais, oferecida aos cursos de licenciatura do Centro de Formação de Professores (CFP), *campus* Cajazeiras/PB, da UFCG visa formar os educadores para receberem os estudantes surdos em salas inclusivas. Logo, a formação ofertada está voltada para o professor capacitado descrito na Resolução nº 2/2001, do Conselho Nacional de Educação (CNE) e da Câmara de Educação Básica (CEB) como o profissional da educação capaz de:

I – perceber as necessidades educacionais especiais dos alunos e valorizar a educação inclusiva; II - flexibilizar a ação pedagógica nas diferentes áreas de conhecimento de modo adequado às necessidades especiais de aprendizagem; III - avaliar continuamente a eficácia do processo educativo para o atendimento de necessidades educacionais especiais; IV - atuar em equipe, inclusive com professores especializados em educação especial (BRASIL, 2001, p. 5).

Desta forma, para realizar tais ações o conhecimento sobre a conceituação de inclusão, da pessoa surda, da sua língua, da sua identidade, da sua cultura, do seu processo educativo, dos profissionais que atuam em parceria com o educador da classe regular, das tecnologias e dos procedimentos didáticos realizados são relevantes e devem ser trabalhados juntamente com a

aquisição da Libras. Além disso, de acordo com Duboc (2005, p. 4, grifos nossos):

A formação do educador, que tem como preocupação essas questões [a inclusão], deve compreender a história dos sujeitos surdos; as restrições sociais e familiares e escolares a que sempre foram submetidos, os **nexos políticos com a sociedade e as formas de constituição do saber escolar**, resgatando a educação como um bem social e instrumento para sair-se da condição marginal e fundamentada no “direito de todos” terem acesso a um ensino de qualidade.

Diante do exposto, consideramos que as atividades realizadas pela escola abrangem aprendizados provenientes do ensino formal e informal e, portanto, pode envolver as interações com os demais integrantes da comunidade escolar. Desse modo, é fundamental que, na escola, gestores, professores, funcionários e responsáveis se compreendam como educadores, tendo em vista que as suas ações serão internalizadas de maneira consciente ou reproduzidas de forma inconsciente pelos educandos que vivenciam as experiências na escola.

Ressaltamos que o uso da Libras pela comunidade escolar é fundamental para o acolhimento do surdo na escola regular. Desta maneira, o ensino superior precisa contribuir com a formação inicial do docente para uso desta língua, o que deve ocorrer na disciplina de Libras e em outros momentos didáticos. Sobre isso, Almeida e Vitaliano (2012) e Costa e Lacerda (2015) advertem que a disciplina de Libras é um dos espaços para a discussão, no ensino superior, sobre a pessoa surda e a sua educação, todavia, é preciso destacar que é preciso dar continuidade a este processo formativo para o aprendizado ou rememoração de outras especificidades dos surdos.

Assim, a formação na universidade oferece as bases para a prática inclusiva que deverá ser ampliada a partir das demandas observadas pelo educador na sua prática. Deste modo, caberá ao professor e à escola na qual trabalha dar continuidade ao aprendizado desta língua de sinais, em outros momentos formativos, a exemplos dos cursos de Libras que são espaços voltados, especificamente para esta finalidade.

Corrêa e Silva (2020, p. 289, grifos nossos) explicam que esta disciplina precisa:

[...] mais do que ensinar Libras, esclarecer os pensamentos errôneos que levam a disseminação dos mitos e apresentar dados a favor da escola inclusiva ou da escola bilíngue para surdos, é necessário organizar o planejamento e as atividades da disciplina de maneira a fornecer as informações essenciais para que os licenciandos **analisem a realidade educativa na qual se encontram, identifiquem os recursos disponíveis para ensinar os surdos em determinada localidade** e, a partir disso, **planejem e executem atividades que favoreçam a educação do surdo no contexto em que se encontram.**

Deste modo, a disciplina em que foram propostas as atividades descritas neste livro buscou, além de ensinar Libras e procedimentos de ensino que visam ampliar a participação do surdo, indicar maneiras de realizar a formação da comunidade escolar a fim de que a escola seja um ambiente inclusivo. Outro ponto a ser destacado que incentivou a escolha desta proposta como um dos momentos avaliativos foi o pensamento de que é necessário relacionar as discussões teóricas da disciplina a um dos instrumentos de avaliação. Dito isso, a seguir, discorreremos sobre a proposta apresentada aos licenciandos de Libras da UFCG das turmas de licenciatura em Ciências Biológicas, Física, Química e História.

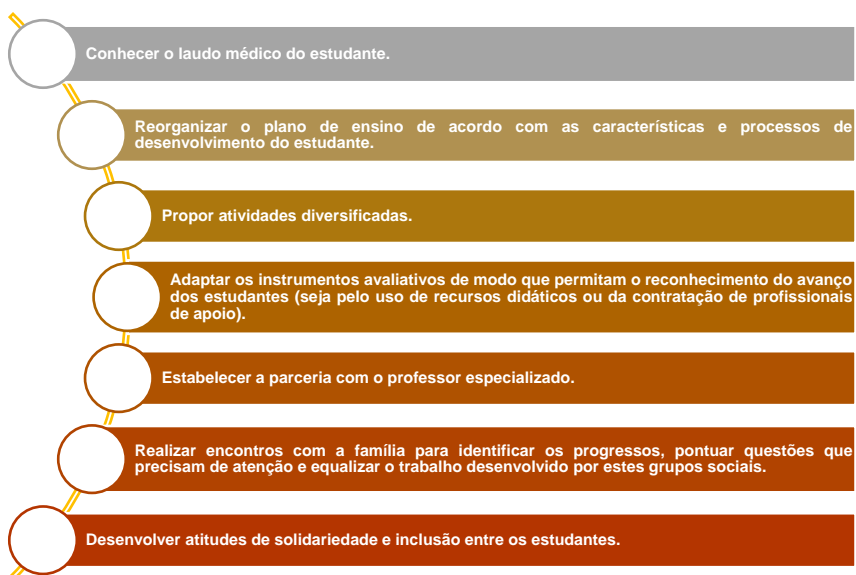
ATIVIDADES PARA A FORMAÇÃO E INFORMAÇÃO DA COMUNIDADE ESCOLAR SOBRE A LIBRAS E A PESSOA SURDA

A proposta de planejamento de atividades de formação da comunidade escolar para acolher a pessoa surda na escola visou contribuir para repensarmos formas de cumprir o Art. 205 da Constituição Federal (BRASIL, 1988) que diz: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Diante do exposto, o processo educacional deve acontecer na escola, mas precisa ter desdobramento em outros espaços sociais, sobretudo nos grupos de

socialização primária dos estudantes para que possamos pensar em uma sociedade inclusiva para além dos muros da escola.

Para tanto, Silva e Conrado (2013) indicam que se deve realizar as ações descritas na Figura 1.

Figura 1 – Ações que favorecem a inclusão.



Fonte: Adaptado de Silva e Conrado, 2013.

Neste livro, focaremos nesta última ação elencada pelas autoras que envolvem a discussão e a formação da comunidade escolar para a proposição e execução de atividades e ações de inclusão.

A experiência de formação utilizando-se da produção de jogos para ensino de surdos foi relatada em pesquisas como a de Cardoso e Cardoso (2018), que promoveram uma oficina de produção e jogos para os estudantes universitários utilizarem em turmas com surdos; Pimentel e Sabino (2014) que produziram jogos para a utilização nas aulas de Libras em uma escola de Castanhal/PA; e Silva e Santos (2019) que realizaram uma intervenção com jogos produzidos, a partir de materiais recicláveis em uma escola em Arapiraca/AL. Ao analisar a literatura científica

foi percebida uma lacuna na discussão de momentos formativos e informativos sobre o surdo e a Libras nas escolas regulares que envolvessem os diversos grupos da comunidade escolar, tendo em vista que as pesquisas, a exemplo da revisão sistemática de Muttão e Lodi (2018), versaram sobre a formação dos professores, sem discorrer sobre os demais educadores que convivem com o surdo na escola.

Silva e Conrado (2013) explicam que, para a realização de atividades inclusivas, é preciso estabelecer um plano contendo os objetivos, critérios, tempo estimado e recursos necessários para a implementação. Estas atividades devem ainda considerar a estrutura, o perfil da pessoa que participará e o contexto a ser trabalhado a fim de atingir o objetivo desejado. Desse modo, no semestre 2022.1, ocorrido entre setembro de 2022 e fevereiro de 2023, uma das docentes de Libras da UFCG, *campus* Cajazeiras/PB propôs aos estudantes o planejamento e apresentação para a turma de jogos e dinâmicas para envolver a comunidade escolar nas discussões sobre Libras.

Essa proposta considera que o licenciando formado por esta instituição pode ocupar diferentes cargos e realizar funções variadas na escola, a exemplo da docência, a formação de professores e da gestão. Por isso, é preciso discutir, na formação inicial, as ações que precisam ser implementadas na escola para que o educador modifique as percepções e as ações das pessoas que convivem na escola e, assim, promover a formação para a inclusão escolar que, conseqüentemente, pode ter desdobramentos em outros espaços sociais nos quais estas pessoas convivam.

Deste modo, o objetivo foi analisar a capacidade de transposição didática dos conhecimentos discutidos e/ou pesquisados pelos estudantes acerca das temáticas teóricas abordadas nas aulas. Diante disso, a escolha da proposta fundamentou-se na afirmação de Hoffmann (2011, p. 62) ao dizer que:

Avaliar competências significa observar o aluno em sua capacidade de pensar e agir eficazmente em uma situação, buscando soluções para enfrenta-la, apoiado em conhecimentos, mas sem limitar-se a eles. O aprender envolve situações interativas, engajamento

pessoal e a busca por conhecimentos em momentos sucessivos e complexos.

A proposta foi apresentada aos estudantes como atividade avaliativa e, para aqueles que desejassem, foi acordada a possibilidade posterior de publicação desde que a equipe realizasse a os ajustes orientados pelos organizadores deste *e-book*. Os textos ora produzidos são fruto das criações de licenciandos em Ciências Biológicas, Física, Química e História do CFP, que foram analisados por três integrantes do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA)⁵ no sentido de contribuir para que as propostas relatadas sejam compreendidas pelos leitores.

A atividade avaliativa que gerou a produção dos capítulos que compõem este livro foi realizada da seguinte forma: no primeiro momento foi apresentada a proposta aos estudantes; em seguida eles se organizaram em grupos, sendo a escolha dos membros feita pelos próprios estudantes; logo após, a docente realizou o sorteio do segmento da comunidade escolar que cada grupo iria planejar e apresentar a proposta.

A fim de que houvesse uma padronização da ordem das informações e, assim, manter a continuidade no *e-book*, a docente disponibilizou um *template* com as informações básicas que deveriam ser disponibilizadas. Desse modo, além de possibilitar a reflexão e a organização para os estudantes, aqueles que participam deste *e-book* puderam vivenciar as etapas de publicação em um capítulo de livro e construir um material didático distribuído gratuitamente que pode contribuir para a reflexão e a realização destas atividades na escola regular.

O *template* disponibilizado pela docente dispunha dos elementos descritos no Quadro 1.

⁵ Os organizadores deste livro, juntamente com a docente da disciplina, são participantes do GEDOVA.

Quadro 1 – Elementos do *template* e informações correspondentes.

Apresentação	<ul style="list-style-type: none">• Explica a relevância do jogo para a constituição da inclusão na escola a partir do enfoque utilizado para formar/informar o grupo sorteado. (Justificativa)
Desenho da proposta	<ul style="list-style-type: none">• Informa o nome do jogo, seu objetivo, o grupo da comunidade escolar participante, o número de participantes possível no jogo, a carga horária, o local e os recursos necessários para a sua aplicação.
Passo a passo	<ul style="list-style-type: none">• Descreve as ações para a realização da atividade.• Foi dividido em dois momentos: planejamento da proposta e execução da proposta.
Atividades relacionadas e materiais pedagógicos complementares	<ul style="list-style-type: none">• Indica os materiais que podem ser utilizados pelo mediador do estudo para aplicação da proposta e/ou pelos participantes para aprofundamento da temática.
Conclusão	<ul style="list-style-type: none">• Busca responder as seguintes questões:• Por que a proposta é relevante? Quais atitudes e ações que se espera alcançar com a proposta?
Referências	<ul style="list-style-type: none">• Relaciona os autores e materiais citados no decorrer do texto.
Galeria de imagens	<ul style="list-style-type: none">• Apresenta as imagens que não foram contempladas no decorrer do texto.
Galeria dos autores	<ul style="list-style-type: none">• Traz informações sobre os estudantes que elaboraram a proposta, tais como nome completo, formação e link para o currículo lattes.
Anexos	<ul style="list-style-type: none">• Disponibiliza os documentos e <i>templates</i> produzidos pelos participantes.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

O planejamento da proposta descrito no **passo a passo** visa compreender a organização do espaço, a seleção e/ou a confecção do material necessários para ocorrer a ação. Conforme observamos no Quadro 1, a execução da proposta foi organizada em três momentos: sensibilização, aplicação e avaliação.

A **sensibilização** foi descrita como o momento no qual o grupo deveria propor ações que poderiam impactar os participantes de modo que eles despertassem o interesse pelo conteúdo. Como exemplos de sensibilização, foram indicados: uma conversa inicial orientada por perguntas sobre o tema, a apresentação e a discussão de imagens, a análise ou o estudo de um vídeo, entre outros. A **execução** da proposta compreende a enumeração das ações a serem realizadas e as orientações dos

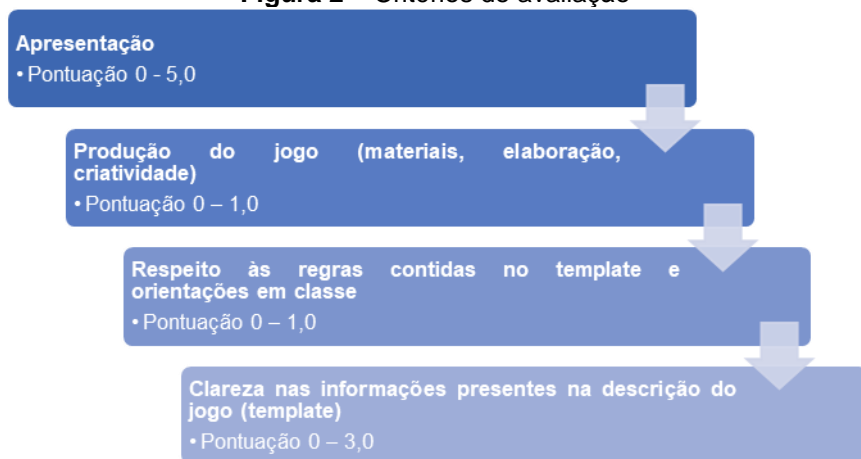
elaboradores para que o mediador realize a proposta para alcançar o objetivo esperado.

A **avaliação** remete ao momento de fechamento que enlaça a relação entre o conhecimento desenvolvido e a possível aplicação nas relações dos participantes da comunidade escolar. Como exemplos foram destacadas as possibilidades de realizar uma conversa; confeccionar uma árvore ou um jardim com as atitudes que os participantes desejam cultivar, produzir um vídeo de compromisso em que os participantes gravariam as modificações que acreditam ser necessárias ou que desejam implementar ou a elaboração de um *checklist* criado a partir de uma tempestade de ideias com o grupo e, posteriormente, assinados por todos.

Cada proposta foi aplicada com os colegas de turma e, durante a execução, foram observados pontos que precisavam ser revistos ou explicitados na descrição. Dessa forma, após a revisão dos organizadores, compusemos este *e-book*. O momento da apresentação proporcionou uma rememoração das discussões em classe e apresentou propostas de abordagem de conteúdos que podem ser utilizadas para a formação voltada para conhecer sobre o surdo e a Libras, bem como para o trabalho, pelo professor, com conteúdos variados.

A avaliação da proposta foi mediada pelos critérios contidos na Figura 2:

Figura 2 – Critérios de avaliação



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Após a apresentação, os autores enviaram os textos em formato word ou *Portable Document Format* (pdf.) por meio de um Formulário Google e, após a análise da docente, os grupos receberam, juntamente com a pontuação atribuída a cada critério e a nota, os ajustes requeridos para a publicação.

Com esta proposta, buscamos sintetizar as discussões teóricas abordadas na disciplina de Língua Brasileira de Sinais e desafiar os estudantes a selecionarem as informações pertinentes a cada segmento da comunidade escolar, de modo que este momento formativo incentivasse as práticas educacionais inclusivas quando estes estudantes integrassem a escola regular.

Consideramos que a experiência foi proveitosa à medida que observamos o envolvimento dos demais estudantes na produção das suas propostas e nas atividades apresentadas pelos colegas. Outrossim, a vivência ora relatada tratou-se de um momento formativo que, em função do uso de atividades variadas foi dinâmico e permitiu a ampliação do conhecimento sobre o tema e sobre formas de ensinar. Diante disso, pretendemos dar continuidade à proposta nos semestres posteriores, por considerar que a formação do educador precisa abranger ações que promovam a educação para a inclusão de todos os membros da comunidade escolar.

AVALIAÇÃO EM UMA PERSPECTIVA FORMATIVA

Para Hoffmann (2013, p. 31) “a ação avaliativa exerce uma função dialógica e interativa, ela promove os seres moral e intelectualmente tornando-os críticos e participativos, inseridos no seu contexto social e político”. Com base neste pressuposto, buscamos propor uma atividade que permitisse a reflexão sobre os conhecimentos iniciais que cada partícipe da comunidade escolar precisa desenvolver para acolher e incluir o surdo nas atividades desenvolvidas na escola.

Para isso, buscamos incentivar a rememoração das discussões realizadas sobre a legislação, a literatura científica que aborda a pessoa surda na escola regular, como também os depoimentos e vídeos de surdos e de educadores de surdos que estão disponíveis no *YouTube*, sejam aqueles que foram fruto da pesquisa do estudante ou aqueles trabalhados pela professora no decorrer da disciplina. A proposta foi delineada considerando o momento de planejamento orientado pelo *template* e a aplicação/execução que ocorreram no momento da apresentação da proposta aos estudantes e à docente. Após as apresentações, houve um momento para os apontamentos que visavam promover melhorias na proposta e na sua apresentação.

Hoffmann (2013, p. 27, grifos nossos) explica que:

Uma **nova perspectiva de avaliação** exige do educador uma concepção de criança, jovem e adulto, como sujeitos do seu próprio desenvolvimento inseridos no contexto de sua realidade social e política. **Seres autônomos intelectual e moralmente (com capacidade e liberdade de tomar suas próprias decisões), críticos e criativos (inventivos, descobridores, observadores) e participativos (agindo com cooperação e reciprocidade)**. Nessa dimensão educativa, os erros, as dúvidas dos alunos, são considerados como episódios altamente significativos e impulsionadores da ação educativa. Permitem ao professor observar e investigar como o aluno se posiciona diante do mundo ao construir suas verdades.

Deste modo, a escolha por propor a elaboração de uma dinâmica ou jogo que abordasse a temática de maneira lúdica, além de se constituir em um momento de ensino dos assuntos

pesquisados e de revisão das temáticas discutidas em classe, permitiu à docente de Libras compreender a construção do conhecimento dos estudantes e orientá-los quanto aos ajustes necessários gerados pelas incompreensões observadas na aplicação da proposta.

É relevante ressaltar que apesar da docente disponibilizar momentos para que os estudantes discutissem as ideias e dirimissem as dúvidas antes da apresentação, no decorrer da aplicação das propostas com os colegas foram observadas informações incompletas ou sentenças com dubiedade. Estas situações foram anotadas pela docente e pelo grupo a fim de realizar a modificação necessária na descrição da proposta para permitir que o sentido fosse compreendido pelo interlocutor.

A aplicação da proposta foi analisada à medida que a docente, no decorrer da exposição dos estudantes, realizou apontamentos que favorecessem a reflexão sobre o jogo ou dinâmica e a sua aplicação, a postura dos mediadores e a própria produção do produto ou processo didático apresentado. Dessa maneira, foi possível discutir e ouvir o grupo sobre melhorias nas posturas do educador em situações de formação da comunidade escolar.

Hoffmann (2013) destaca ainda que é preciso superar a dicotomia entre o ensino e a avaliação e inseri-la no processo de reflexão que compreende a tríade cíclica do processo educativo, sistematizado pela autora como “ação – reflexão-ação” (HOFFMANN, 2013, p. 45). Neste processo, a *ação* compreende as atividades de ensino, a *reflexão* é a análise do desenvolvimento e aprendizado do estudante a partir das intervenções e essa, por sua vez, reorienta as novas *ações* que visam recuperar ou ampliar as aprendizagens.

Assim, mais do que atribuir uma nota ao estudante, a proposta buscou permitir a reflexão das possibilidades de melhorias seja no jogo ou dinâmica ou na sua apresentação, sendo esta análise mediada pela avaliação da própria prática. Acreditamos que esta habilidade é fundamental para o professor que precisa observar a turma e propor atividades que favoreçam o seu aprendizado e, neste processo, é preciso estar atento ao *feedback* dos estudantes

para reorientar a aprendizagem através de estratégias, procedimentos e instrumentos variados.

Sobre o processo de formação para inclusão, entendemos que este momento permitiu o uso de instrumentos e práticas variadas para promover um espaço acolhedor para o surdo, social e emocionalmente, como indicam Silva e Conrado (2013).

Para Jussara Hoffmann, a finalidade da avaliação não deve se focar no resultado, mas em como utilizar esses dados para promover a aprendizagem. Nas suas próprias palavras “o sentido fundamental da avaliação é o movimento, a transformação” (HOFFMANN, 2013, p. 138). Assim, mais do que discutir sobre a pessoa surda, a Libras e a sua educação, o foco da atividade foi refletir sobre as possibilidades de socialização de saberes para a promoção de situações de educação e interação em uma perspectiva inclusiva que permita o desenvolvimento do discente de maneira holística e em todos os espaços da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Promover a inclusão na escola implica em envolver a comunidade escolar nas atividades e atitudes que visam favorecer a participação e o aprendizado da pessoa surda em todos os momentos ofertados pela escola. Desse modo, refletir sobre as ações que podem modificar os pensamentos e as práticas dos participantes da comunidade escolar sobre este paradigma é uma ação necessária e urgente.

Neste capítulo e neste livro, respectivamente, buscamos apresentar a proposta de uso de jogos e dinâmicas que contribuam para o desenvolvimento de ações inclusivas considerando as funções e as atribuições de cada membro da comunidade escolar. Para nortear este trabalho, organizamos um *template* de planejamento da proposta e um quadro de avaliação com os critérios objetivos descritos e a pontuação atingida. Essa descrição visou contribuir para que, nas próximas produções deste gênero textual, os estudantes estivessem atentos à minimização destas situações.

Entendemos que a disciplina de Libras é um espaço de formação para o uso desta língua, contudo, na formação de

educadores, ela precisa contribuir para a reflexão de atividades que favoreçam a transposição didática dos assuntos trabalhados para práticas possíveis de serem realizadas na escola.

Como atividades posteriores pretendemos produzir outros volumes para a socialização das propostas dos estudantes e aplicar estas propostas nas escolas regulares.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Josiane Junia Facundo de.; VITALIANO, Célia Regina. A disciplina de Libras na formação inicial de pedagogos: experiência dos graduandos. In: ANPED SUL: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, 12, 2012, Caxias do Sul. **Anais [...]**. Caxias do Sul. ANPED, 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/2429/582> Acesso em: 5 maio. 2023.

BRASIL. **Ano internacional das pessoas deficientes**. Brasília: MEC, 1981. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me002911.pdf> Acesso em: 5 maio. 2023.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil (1988) Atualizada até a EC nº 105/2019**. Brasília, DF: Supremo Tribunal Federal, 2019. Disponível em: <https://www.stf.jus.br/arquivo/cms/legislacaoConstituicao/anexo/C F.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2023.

BRASIL. **Declaração Mundial sobre Educação para Todos: plano de ação para satisfazer as necessidades básicas de aprendizagem**. UNESCO, Jomtiem/Tailândia, 1990.

BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais**. Brasília: UNESCO, 1994.

BRASIL. **Lei n. 9.394**, 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em: 6 maio. 2023.

BRASIL. **Resolução CNE/CEB nº 02**, de 11 de setembro de 2001. Institui Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf> Acesso em: 05 maio. 2023.

BRASIL. **Lei nº 10.436**, de 24 de abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm Acesso em: 6 abr. 2023.

BRASIL. **Decreto nº 5.626**, de 22 de dezembro de 2005. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm Acesso em: 6 abr. 2023.

CARDOSO, Lucas Antônio Ribeiro.; CARDOSO, Antonio Carlos. A monitoria como precedente para formação docente: um relato sobre as orientações para produção de materiais didáticos – pedagógicos na disciplina de Libras. *In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*, 5., 2018, Recife – PE. **Anais [...]**. João Pessoa: Editora Realize, 2018. p. 1 – 11. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA1_ID292_03082018212028.pdf Acesso em: 7 abr. 2023.

CORRÊA, Adriana Moreira de Souza.; SILVA, Egle Katarinne Souza da. Desafios da disciplina de Libras no ensino superior: uma análise na perspectiva da linguística aplicada. *In: Linguística, literatura e educação: teorias, práticas e ensino*. PEREIRA, Maria Lidiane de Sousa. et al. João Pessoa: Ideia, 2020.

COSTA, Otavio Santos.; LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de. A implementação da disciplina de Libras no contexto dos cursos de licenciatura. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v.10, n. esp, p. 759 – 772, 2015. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/viewFile/7923/5430> Acesso em: 5 maio. 2023.

DUBOC, Maria José de Oliveira. A formação do professor e a inclusão educativa: uma reflexão centrada no aluno surdo. **Revista Educação Especial**, n. 26, 2005, p. 1-5. Disponível em:

<https://www.redalyc.org/pdf/3131/313127396014.pdf> Acesso em: 5 maio. 2023.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliar para promover**: as setas do caminho. 14 ed. Porto Alegre: Mediação, 2011.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação**: mito & desafio: uma perspectiva construtivista. 43 ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

MADEIRO, Eraldo Pereira.; SANTOS, Cleudenilce Nascimento dos. Paradigma Educacional: uma reflexão na construção teórica-pedagógica de natureza construtivista na docência superior. **Revista Humanidades e Inovação**. v. 7, n. 6, p. 73 – 80, 2020.

MUTTÃO, Melaine Duarte Ribeiro.; LODI, Ana Cláudia Balieiro. Formação de professores e educação de surdos: revisão sistemática de teses e dissertações. **Psicologia Escolar e Educacional**, SP. Número Especial, p. 49-56, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/2175-3539/2018/044>

PIMENTEL, Ilma Ferreira.; SABINO, Elianne Barreto. Jogos adaptados utilizados como recurso pedagógico facilitador para o ensino de Libras em Castanhal-PA. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E INCLUSÃO, 1., Porto Alegre, 2014. **Anais [...]**. Campina Grande: Realize Eventos, 2014. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/8893> Acesso em: 7 abr. 2023.

SILVA, Lucy.; CONRADO, Regina Mara. **Experiências e dinâmicas de inclusão**: um olhar comprometido e afetivo. Rio de Janeiro: Wak editora, 2013.

SILVA, Edjane Vasconcelos da.; SANTOS, José de Queiroz Alves. **Jogos com materiais recicláveis no ensino da Língua Brasileira de Sinais – Libras**: um relato de experiência. 2019 Trabalho de Conclusão de Curso – (graduação em Pedagogia). Núcleo de Educação à Distância, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019.

Sobre a autora

Adriana Moreira de Souza Corrêa



Formação: Mestra em ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) *campus* Pau dos Ferros/RN. Graduada em Letras Libras pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

E-mail:

adriana.moreira@professor.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7748176565683643>

CAPÍTULO 2



Capítulo 2

Quiz do gestor: atitudes inclusivas

Emilly Loizy Oliveira de Lima¹
Vitória Maria Cavalcanti da Silva Lira²

1. Apresentação

Este jogo busca discutir as atitudes que um gestor deve ter para acolher e incluir o(s) aluno(s) surdo(s) nas atividades desenvolvidas pela comunidade escolar.

Para reconhecer e refletir sobre tais atitudes, foi proposto este jogo cujo enfoque é informar as pessoas que compõem a gestão escolar, por meio de uma dinâmica, situações específicas da inclusão de aluno(s) surdo(s) na escola, a fim de que eles indiquem qual a ação que o(s) gestor(es) necessitam executar para suprir a necessidade deste(s) estudante(s).

¹ Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: emilly.loizy@estudante.ufcg.edu.br

² Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: vitoria.cavalcanti@estudante.ufcg.edu.br

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Quiz do gestor: Atitudes inclusivas.
Objetivo do jogo	<ul style="list-style-type: none">✓ Analisar o conhecimento dos participantes em relação às atitudes que um gestor escolar deve ter para a inclusão de surdos na escola.✓ Sensibilizar os gestores acerca das atitudes que eles devem executar para incluir os alunos surdos nos diversos momentos didáticos do âmbito escolar.✓ Promover o compartilhamento de informações sobre o papel do gestor escolar na inclusão de surdos.
Participantes	Diretores, coordenadores, supervisores, orientadores pedagógicos e gestores, ou seja, toda a equipe que compõe a gestão da escola.
Número de participantes	O jogo pode ser realizado de forma individual, em duplas, trios ou em equipes com até 6 integrantes.
Carga horária	Cerca de 20 min à 45 min.
Local	Qualquer ambiente onde os participantes possam se sentar para executar o jogo da forma mais confortável possível.
Recursos Necessários	Perguntas diversas, tabelas de respostas, tabela de <i>check-list</i> , caneta esferográfica ou lápis grafite, quadro, pincel para quadro, pen-drive, microcomputador, data show, caixas de som, E.V.A, cola de isopor, tesoura, imagens didáticas, fita durex e ferramenta digital para ser feito o <i>design</i> das tabelas do jogo a exemplo do Canva.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

Para a realização do jogo, é necessário que o mediador estude o tema e compreenda as funções do gestor escolar, as dificuldades que o surdo enfrenta em sociedade, as barreiras à aprendizagem, os direitos que são garantidos ao surdo para uma educação de qualidade e identifique as leis que devem ser cumpridas pela escola a fim de proporcionar a educação e acessibilidade para os estudantes surdos.

Para isso, orientamos que o mediador estude os seguintes materiais.

- Alfabeto manual.
- Números em alfabeto manual.
- Leis relacionadas à implementação da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e à inclusão de alunos surdos no ambiente escolar conforme sugerimos no Quadro 2.

Quadro 2 – Leis relacionadas ao surdo e à acessibilidade

Legislação	Descrição
Lei nº 9.394/1996	Lei de diretrizes e bases da educação. Aborda a educação especial e a educação bilíngue para surdos.
Lei nº 10.436/2002	Lei que reconhece a Libras como sistema linguístico da pessoa surda.
Decreto nº 5.626/2005	Regulamenta a Lei da Libras e indica as formas para a sua aplicação.
Lei nº 13.146/2015	Lei Brasileira de Inclusão, também conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência (EPD). Discorre sobre as barreiras encontradas pelas pessoas com deficiência e a forma de promover a acessibilidade em diferentes âmbitos.

Fonte: Elaborado pelas autoras, 2022.

Além disso, é preciso providenciar os materiais descritos no Quadro 1.

3.2 Execução da proposta

Após a elaboração do material confeccionado (tabelas do jogo *checklist* e mural), o jogo deve ser aplicado com a presença de um mediador para que o(s) gestor(es) escolar(es) compreenda(m) a sua função e administre(m) a escola de maneira a tomar as decisões que, beneficentemente, contribuam no processo de inclusão de surdos.

3.2.1 Sensibilização

Inicialmente, será apresentado o vídeo intitulado *Sem apoio na escola, moçambicano surdo levou 13 anos para cursar até a 6ª série*³, que pode ser encontrado no *YouTube* e acessado de forma gratuita. A exibição deste vídeo tem como objetivo despertar o sentimento de empatia e de responsabilidade administrativa dos gestores da escola para que promovam a inclusão de surdos nas atividades desenvolvidas pela escola.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: Inicialmente, o vídeo supracitado é apresentado para o grupo.

Passo 2: É dedicado um momento para que os participantes comentem o vídeo, compartilhem vivências e/ou apresentem as suas percepções sobre a situação apresentada.

Passo 3: São ensinadas as letras A, B e C (Figura 1) e os números (Figura 2) para que os participantes saibam como responder as perguntas.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9sdzI51KmYs> Acesso em: 8 maio 2023.

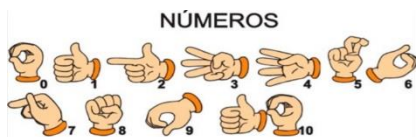
O mesmo vídeo foi disponibilizado ainda pelo seguinte link: <https://www.uol.com.br/esporte/videos/videos.htm?id=sem-apoio-mocambicano-surdo-levou-13-anos-para-cursar-ate-a-6-serie-04024E9B3670D0996326> Acesso em: 8 maio 2023.

Figura 1 – A, B e C em alfabeto manual



Fonte: Canal ensinando meu filho, YouTube, 2017⁴.

Figura 2 – Números



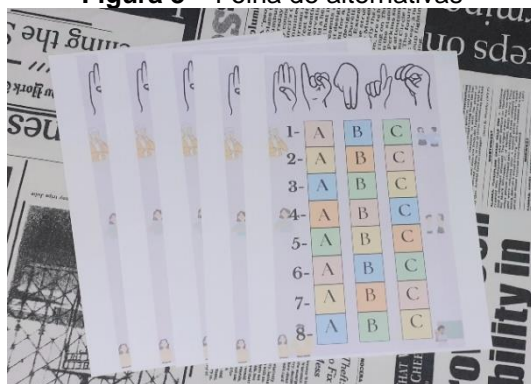
Fonte: Adaptado de Conexão Educacional, 2021⁵.

Passo 4: O jogo é disponibilizado na formação de gestores.

Passo 5: São apresentadas as regras do jogo que são:

1. Cada grupo terá uma folha com um gabarito para sete questões, cada uma com três alternativas: A, B e C, conforme identificamos na Figura 3.

Figura 3 – Folha de alternativas



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

2. O mediador lê as perguntas presentes no *slide* e o grupo, após breve discussão, escolhe e marca a alternativa correta.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ns-MyINcEic>
Acesso em: 8 maio 2023.

⁵ Imagem disponível em: <https://conexaoeducacional.com.br/wp-content/uploads/2021/03/imagem-11.jpg>
Acesso em: 8 maio 2023.

3. Para cada resposta correta, são atribuídos 10 pontos para o grupo.

4. Para cada alternativa errada podem ser atribuídos 0 pontos ou -10 (menos dez) pontos, a depender da pontuação indicada em cada alternativa no gabarito em posse do mediador.

5. Vence o grupo que obtiver maior número de pontos ao final das rodadas.

Passo 6: Após apresentar a pergunta, o mediador confere a resposta e pode realizar comentários ou esclarecer as dúvidas dos participantes. Cada grupo deverá indicar as alternativas marcadas respeitando, para isso, a ordem das questões. A numeração da questão e a alternativa devem ser indicadas utilizando-se o alfabeto manual. Um membro da equipe também pode justificar a escolha, falando (em Português) o porquê a equipe escolheu aquela alternativa como correta para a questão em destaque.

Passo 7: O momento da soma dos pontos é organizado no quadro com auxílio de pincel para quadro. Todas as equipes podem visualizar a pontuação e acompanhar a contagem.

Passo 8: A equipe que fizer mais pontos é a vencedora. Caso haja um empate, todos são considerados vencedores.

3.2.3 Avaliação

O processo de avaliação ocorre através da resposta a um *checklist*, pelo grupo, após finalização do jogo. Para isso, as equipes recebem uma folha com o formato de lista e, na sequência, debatem entre eles sobre as atitudes que puderam aprender sobre papel do gestor para o processo de inclusão de alunos surdos, assim como podem compartilhar ideias criativas que facilitam a inclusão. A folha para a produção do *checklist* pode ser observada na Figura 4.

Figura 4 - Checklist

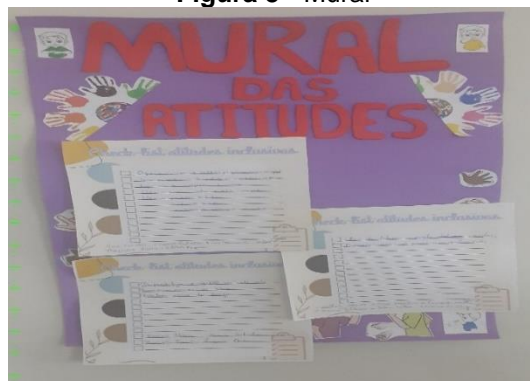


Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Após o preenchimento, a assinatura dos participantes é registrada individualmente como forma de selar o conhecimento construído e pôr em prática o compromisso de oferecer condições de aprendizagem para o estudante surdo.

Após o *checklist* ser finalizado, os membros dos grupos fazem a colagem da lista em um mural disponibilizado pelo mediador, conforme sugestão na Figura 5.

Figura 5 - Mural



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Quando todas as listas forem coladas, elas podem ser lidas para toda a turma e aberto um momento para os gestores falarem livremente sobre a experiência vivenciada.

4. Materiais pedagógicos complementares

Artigo

- Inclusão do aluno surdo na escola regular: na perspectiva do gestor e docentes.
- Disponível em:
<https://www.ufpe.br/documents/39399/2407696/MENEZES%3B+KLIMSA+-+2014.1.pdf/f8380a4e-669b-4c12-9ceb-813b927d76ef> Acesso em: 1 maio 2023.

Reportagem

- Reportagem em escola sobre importância da Libras para inclusão de surdo
- Disponível em: <https://youtu.be/fdufLvDyUIU> Acesso em: 1 maio 2023.

Vídeo

- Como funciona a inclusão do aluno surdo nas escolas
- Disponível em: <https://youtu.be/fXvULxNFQ8> Acesso em: 1 maio 2023.

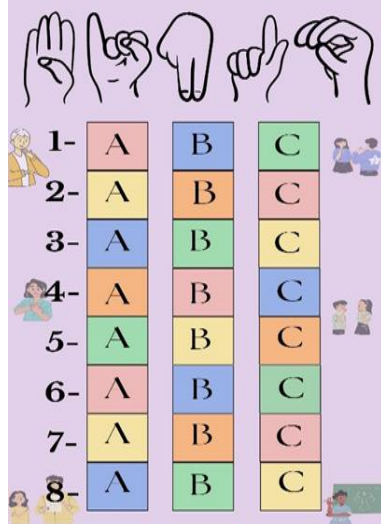
Conclusão

A proposta apresentada é relevante pois apresenta quais as atitudes que são necessárias a um gestor inclusivo, ou seja, aquele que atende as necessidades dos estudantes, inclui e acolhe os alunos surdos na escola. Após trabalhar, a partir do jogo, o papel de um gestor inclusivo, espera-se que outras pessoas também realizem tais atitudes inclusivas no seu campo de trabalho.

Desse modo, as pessoas que vivenciaram esta experiência, além de sensibilizar a sociedade acerca das dificuldades, dos desafios, dos direitos, da educação e da acessibilidade que os surdos possuem, podem contribuir com uma maior visibilidade e inclusão para este grupo de indivíduos que nem sempre é respeitado, visto e incluído na sociedade.

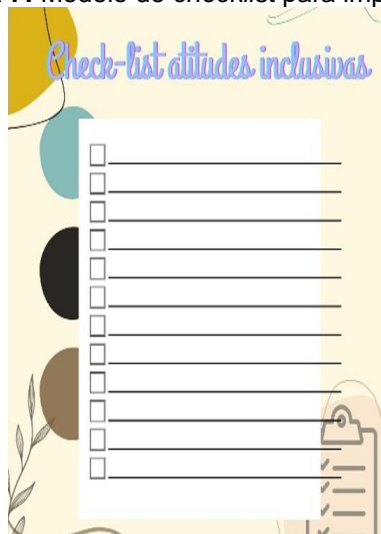
Galeria de imagens

Figura 6: Cartela para impressão.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Figura 7: Modelo do *checklist* para impressão.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Referências consultadas

MENEZES, M. S. R de; KLIMSA, S. S. B de F. **Inclusão do aluno surdo na escola regular: na perspectiva do gestor e docentes.** UFPE, 2014. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2407696/MENEZES%3B+KLIMSA+-+2014.1.pdf/f8380a4e-669b-4c12-9ceb-813b927d76ef> . Acesso em: 07 dez. 2022.

OLIVEIRA, P. de C. F. **Os desafios da inclusão de surdos no contexto escolar e a aquisição da Língua Portuguesa na proposta de Educação Bilíngue.** 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/190167> Acesso em: 05 dez. 2022.

SILVA, L. L da. **Inclusão de alunos surdos no ensino regular:** desafios, realidades e expectativas frente ao desenvolvimento de metodologias de ensino e necessidades do sistema educacional. CECIERJ. Setembro de 2022. Disponível em: <https://educacao publica.cecierj.edu.br/artigos/22/34/inclusao-de-alunos-surdos-no-ensino-regular-desafios-realidade-e-expectativas-frente-ao-desenvolvimento-de-metodologias-de-ensino-e-necessidades-do-sistema-educacional> Acesso em: 05 dez. 2022.

Sobre as autoras

Emily Loizy Oliveira de Lima



Formação: Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

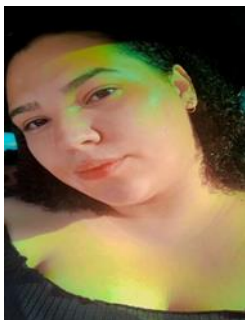
Participação: Bolsista no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

E-mail: emilly.loizy@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/0900550543889491>

Vitória Maria Cavalcanti da Silva Lira



Formação: Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Participação: Bolsista no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

E-mail:

vitoria.cavalcanti@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7325798832353>

CAPÍTULO 3



Capítulo 3

Sinal sem fio: um jogo para surdos e ouvintes

Camilla Cartaxo Oliveira ¹

Daniely Soares ²

João Vitor Duarte Gomes ³

Maria Alane Rodrigues Braga ⁴

Maria Tereza Ferreira de Azevedo ⁵

Samuel Ramalho da Silva ⁶

Thaíssa Abrantes Gonçalves ⁷

Valeria Felipe Braga ⁸

1. Apresentação

O gestor precisa ser uma pessoa que recebe as demandas dos membros da comunidade escolar e, para isso, deve manter uma comunicação assertiva com essas pessoas.

Diante disso, baseando-se na brincadeira popularmente conhecida como “telefone sem fio”, no jogo “Sinal sem Fio”, ora

¹ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: cartaxocamilla@icloud.com

² Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: daniely157jd@gmail.com

³ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: duartejoao352@gmail.com

⁴ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: mariaalane1111@gmail.com

⁵ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: mariaterezamtla2017@gmail.com

⁶ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: samuelramalhodasilva@gmail.com

⁷ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: thaissagc05@gmail.com

⁸ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: valeriefelipe866@gmail.com

apresentado, os gestores formarão duas equipes e serão organizados em fila, de costas para o mediador. Este mediador informará a mensagem para o primeiro participante da fila que deverá repassar a mensagem para os demais. O último integrante da fila deverá traduzir as palavras e/ou frases em Libras, mostrando o quão necessário é aprender a Língua Brasileira de Sinais (Libras), uma língua tão importante para a comunicação para na escola e na sociedade.

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Sinal sem fio.
Objetivo do jogo	✓Conscientizar a gestão escolar acerca das dificuldades diárias enfrentadas pelos surdos e ensurdecidos, ao se estabelecer uma comunicação inicial entre eles.
Participantes	Gestores de escolas com surdos
Número de participantes	Cerca de 8 a 10 participantes ou um número par de participantes para que as filas tenham o mesmo número de integrantes.
Carga horária	20 minutos
Local	Deve acontecer em uma sala de aula, sem cadeiras ou desníveis, ou com cadeiras em círculo.
Recursos Necessários	Data show, computador e um caixa com perguntas para o sorteio.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

Em um primeiro momento, é preciso fazer o estudo sobre a Libras, selecionar as frases que sejam mais adequadas às situações vivenciadas na escola e providenciar o espaço e os materiais descritos no Quadro 1.

3.2 Execução da proposta

3.2.1 Sensibilização

Como seria viver no mundo sem se comunicar?

Esta e outras perguntas podem ser utilizadas para iniciar uma conversa na qual serão discutidas as dificuldades de pessoas surdas, a exemplo da falta de acessibilidade no ambiente escolar, gerado pela falta de comunicação.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: São ensinadas algumas frases em Libras e os seus significados.

Passo 2: São apresentadas as regras do jogo, ou seja, em fila, virados de costas para o mediador, os participantes devem aguardar o toque no ombro para se virarem e receberem a mensagem em Libras (palavra ou frase). Cada mensagem pode ser repetida apenas uma vez. Após entender a mensagem, o participante se vira, toca no ombro do colega da frente e repassa a mensagem. O último participante da fila deve sinalizar e, na sequência, traduzir a mensagem. O grupo que finalizar primeiro vence. Caso a mensagem seja incorreta e outro grupo, que terminou depois, conseguir indicar a mensagem correta, será considerado o campeão por finalizar corretamente a proposta.

Passo 3: Os gestores devem formar duas equipes (com no máximo 10 pessoas) dispostas em filas.

Passo 4: Em seguida, o primeiro da fila sorteia um papel da caixa e, sem ler, o entrega ao mediador que fará o papel de intérprete de Libras.

Passo 5: O mediador/intérprete de Libras sinaliza o que foi sorteado.

Passo 6: Os gestores/participantes, um de cada vez, passam o sinal entendido ao próximo da fila.

Passo 7: No fim, ganha a equipe que sinalizar de forma correta e mais se aproximar do significado do que foi sinalizado.

3.2.3 Avaliação

Conversar com os participantes da dinâmica sobre as dificuldades enfrentadas pelas pessoas surdas que foram percebidas durante a execução do jogo, uma vez que, estes tiveram seus papéis invertidos, à medida que precisaram se comunicar com sua equipe por uma língua que não dominavam. Após isso, será preenchido por eles um cartão de avaliação no qual eles escreverão sobre a experiência e que será recolhido ao fim da apresentação.

4. Materiais pedagógicos complementares

Apostila de Libras

- Disponível em: <https://egov.df.gov.br/wp-content/uploads/2019/08/Apostila-2.pdf>
- Acesso em: 1 maio 2023.

Canal: Letras-Libras UFRJ

- <https://www.youtube.com/@LetrasLibrasUFRJ> Acesso em: 1 maio 2023.

Video sobre Frases em Libras

- Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dqJGWKbTzyE> Acesso em: 1 maio 2023.

Conclusão

O jogo foi pensado com a finalidade de promover a inclusão das pessoas surdas no ambiente escolar, para que eles se sintam parte da comunidade acadêmica.

Esta proposta pode ser utilizada com outros grupos da comunidade escolar (professores, estudantes, familiares/responsáveis e funcionários) com o intuito de demonstrar a relevância da comunicação em Libras.

Como continuidade, é possível oferecer um curso de Libras para os participantes. Esperamos que a experiência ora relatada possa contribuir para o uso da Libras nas interações que ocorrem na escola.

Galeria de imagens

Conheça alguns momentos da apresentação da proposta licenciandos em História da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Figura 1 – Organização das equipes.



Fonte: Arquivo dos autores, 2022.

Figura 2 – Explicação do jogo.



Fonte: Arquivo dos autores, 2022.

Figura 3 – Dinâmica do jogo.



Fonte: Arquivo dos autores, 2022.

Sobre os autores



Camilla Cartaxo Oliveira

Formação: Graduanda em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do Programa SISU-Ampla Concorrência.

E-mail: cartaxocamilla@icloud.com



Daniely Soares

Formação: Graduanda em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do Programa SISU-cota L6.

E-mail: daniely157jd@gmail.com



João Vitor Duarte Gomes

Formação: Graduando em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do Programa SISU-Ampla Concorrência.

E-mail: duartejoao352@gmail.com



Maria Alane Rodrigues Braga

Formação: Graduanda em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do Programa SISU-Ampla Concorrência.

E-mail: mariaalane1111@gmail.com



Maria Tereza Ferreira de Azevedo

Formação: Graduanda em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do Programa SISU-Ampla Concorrência.

E-mail: mariaterezamta2017@gmail.com



Samuel Ramalho da Silva

Formação: Graduando em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do Programa SISU-cota L1.

E-mail: samuelramalhodasilva@gmail.com



Thaíssa Abrantes Gonçalves

Formação: Graduanda em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do programa SISU-Ampla Concorrência.

E-mail: haissagc05@gmail.com



Valéria Felipe Braga

Formação: Graduanda em Licenciatura História.

Participação: Bolsista do programa SISU.

E-mail: valeriefelipe866@gmail.com

CAPÍTULO 4



Capítulo 4

Caminho da inclusão

Jéssica Rodrigues Alves¹

Laryssa Barbosa Martins Da Silva²

Maria Clarice de Sousa³

Maysa Sousa Viana⁴

Thaysa Bonfim Vieira da Silva⁵

1. Apresentação

No contexto de uma escola inclusiva podem ser usados desde os recursos mais simples aos mais sofisticados para atender as diversas necessidades educativas. Portanto, a proposta *Caminho da inclusão* configura-se em um jogo de tabuleiro que pode ser utilizado na formação de gestores como forma de discutir os conhecimentos sobre a organização escolar necessária para acolher a pessoa surda. Para tanto, este jogo se utiliza da ludicidade, estimula a criatividade e imaginação, de maneira que os gestores interajam e aprendam através do uso de objetos de aprendizagem.

Por meio do jogo, é possível orientar sobre alguns termos utilizados pela sociedade que são incorretos e precisam ser substituídos pelas nomenclaturas que destacam as possibilidades da pessoa surda. Além disso, a proposta busca discutir as

¹ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: jessica.r.alves27@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: laryssabarbosa946@gmail.com

³ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: claclapb255@gmail.com

⁴ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: maysa015viana@gmail.com

⁵ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: thaysavieirarbd@gmail.com

dificuldades que os alunos enfrentam e as obrigações das escolas para favorecer a socialização e a aprendizagem desses discentes.

Acreditamos que por meio de jogos, entre eles o *Caminho da inclusão*, é possível formar uma equipe de gestores preparada para promover a inclusão nessas instituições.

2. Desenho da proposta

O jogo de tabuleiro *Caminho da inclusão* tem como proposta a formação de gestores para o acolhimento de alunos surdos nas escolas. A finalidade é discutir a necessidade de saber quais são os profissionais e a formação que eles precisam dispor para realizarem as suas funções, bem como os recursos necessários para oferecer a esses alunos.

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Caminho da inclusão
Objetivo do jogo	✓ Formar gestores para inclusão de surdos na escola
Participantes	Gestores
Número de participantes	2 a 4 participantes
Carga horária	30 minutos
Local	Deve ser aplicado em uma sala de aula, com cadeiras em círculo.
Recursos Necessários	Data show, computador, dado, tabuleiro, cartas e pinos.

Fonte: Preenchido pelas autoras a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

O mediador precisa saber o que é o Atendimento Educacional Especializado (AEE)⁶, os direitos dos estudantes surdos ao uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras), as características do registro diferenciado na Língua Portuguesa, a mediação do Tradutor Intérprete da Libras (TIL), além de conhecer quais metodologias irão possibilitar a inserção deste público no ambiente escolar.

3.2 Execução da proposta

3.2.1 Sensibilização

Uma das ações que podemos utilizar para sensibilizar os participantes de modo que despertem o interesse para a discussão é a discussão do cartum (Figura 1), que remete a uma situação que pode ocorrer em sala de aula. Este texto verbovisual foi criado pelo ilustrador e cartunista Ricardo Ferraz e aborda, de forma crítica, uma das dificuldades vivenciadas pelos estudantes surdos nas salas inclusivas.

⁶ A Resolução nº 04, de 02 de outubro de 2009, define, no Art. 2º, que o AEE é um serviço da educação especial que “tem como função complementar ou suplementar a formação do aluno por meio da disponibilização de serviços, recursos de acessibilidade e estratégias que eliminem as barreiras para sua plena participação na sociedade e desenvolvimento de sua aprendizagem” (BRASIL, 2009, p. 1).

Figura 1 - Visão e revisão, conceito e pré-conceito.



Fonte: Ferraz, 2000, n. p..

Após a apresentação, é preciso que o mediador reserve um momento e incentive os participantes a discutirem o cartum e, se possível, socializarem outras situações nas quais o surdo foi privado da comunicação por ser usuário de uma língua de sinais desconhecida pelos demais interlocutores.

O gestor, que é um educador, precisa saber que o processo de aprendizagem é diferente e desafiador tendo em vista que o surdo aprende de maneira diferente dos ouvintes. Assim sendo, é necessário o suporte de recursos visuais para que, desta forma, haja a compreensão e a aprendizagem destes alunos.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: Apresentar a proposta do jogo caminho da inclusão e seu objetivo.

Passo 2: Explicar as regras do jogo.

Regras

- ✓ O jogo foi desenvolvido para ser realizado por 2 a 4 jogadores.
- ✓ O jogo contém 20 cartas, 1 dado e pinos de cores diferentes.
- ✓ Os jogadores decidem a ordem para começar.

- ✓ O primeiro deles joga o dado e anda o número de casas que saiu.
- ✓ Caso caia/pare na casa azul o jogador fica uma jogada sem jogar.
- ✓ Caso caia/pare na casa roxa, o jogador aguarda uma rodada e o próximo jogador pode jogar o dado.
- ✓ Caso caia/pare na casa laranja, o jogador deve tirar uma pergunta do “monte”. Se acertar, ele poderá avançar o número de casas que saiu no dado anteriormente. Se errar, deverá voltar o número de casas que saiu no dado.
- ✓ A cada erro da questão presente na carta, o jogador seguinte terá a vantagem de responder à pergunta da carta do jogador que errou (exceto em perguntas de verdadeiro e falso). Se esse jogador também não souber responder à pergunta, o mediador deve explicar a resposta. Caso acerte ele poderá avançar o número de casas que o jogador que errou e tirou a resposta.
- ✓ Ganha quem chegar, primeiro, ao final do caminho.

Passo 3: Aplicação do jogo, momento no qual o mediador irá apresentar e ler as perguntas no Data Show e mover os pinos no tabuleiro.

3.2.3 Avaliação

A avaliação será realizada por meio de uma conversa com o gestor, através da qual serão discutidas ideias, a fim de buscar melhorias para o ambiente escolar acolher o estudante surdo de maneira mais adequada. Para isso, pode-se fazer uma lista das ideias que terão durante a conversa, por meio da qual podem ser analisadas, posteriormente, se são boas ou não para serem aplicadas.

4. Materiais pedagógicos complementares

Livro sobre o AEE

- Atendimento Educacional Especializado: pessoa com surdez
- Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/aee_da.pdf Acesso em: 1 maio 2023.

Site: legislações sobre o surdo e a Libras

- Disponível em: <https://www.icom-libras.com.br/2021/06/22/ acessibilidade-para-surdos/> Acesso em: 1 maio 2023.

Vídeo: AEE

- Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OkP0GYSLUbK> Acesso em: 1 maio 2023.

Conclusão

A proposta é relevante porque o jogo de tabuleiro surge como uma ferramenta alternativa de auxílio ao processo de ensino sobre o surdo e a Libras ao gestor, para que conheça as especificidades desta pessoa e sua língua e, assim, organize a escola, tornando-a acessível ao estudante surdo.

Com essa proposta esperamos que o gestor possa construir conhecimentos que o permitirá realizar ações que vão minimizar as percepções erradas que os ouvintes possam ter desenvolvido sobre o surdo.

Galeria de imagens

Figura 2: Tabuleiro.



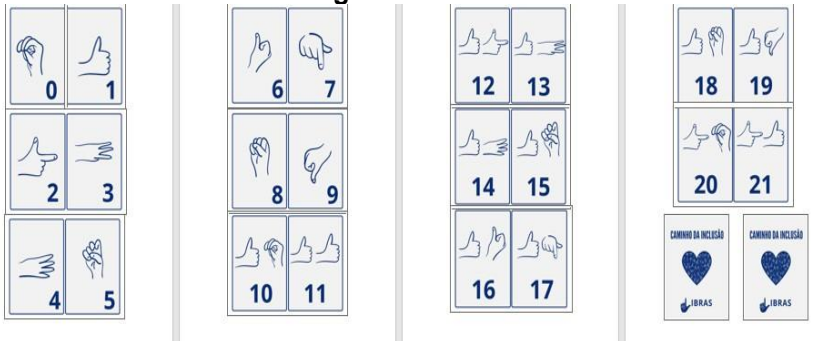
Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Figura 3: Pinos do jogo.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Figura 4: Cartas.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Figura 5: Dado.



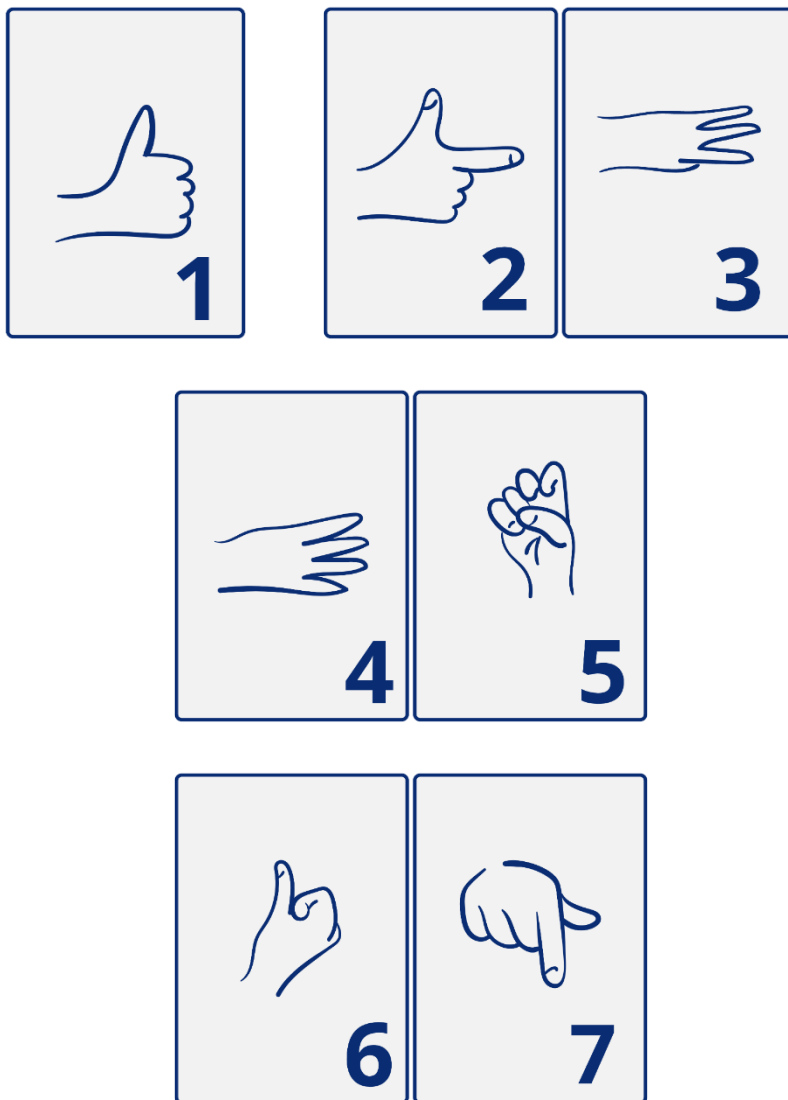
Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

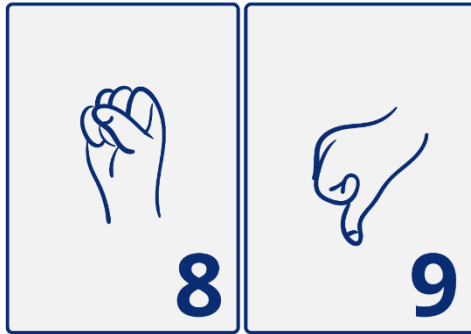
Figura 6: Tabuleiro.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Figura 7: Cartas do jogo.









Referências

BRASIL. **Lei nº 10.436**, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm Acesso em: 01 mar. 2023.

BRASIL. **Decreto nº 5.626**, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 2005.

BRASIL, **Lei nº 13.146**, de 06 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm Acesso em: 8 maio 2023.

BRASIL. **Resolução nº 4**, de 2 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_09.pdf Acesso em: 8 maio 2023.

DAMÁZIO, M. F. M. **Atendimento educacional especializado:**
Pessoa com surdez. Brasília: MEC, 2007.

FERRAZ, R. **Visão e revisão, conceito e pré-conceito.** 2000.

Sobre os autores

Jéssica Rodrigues Alves



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química.

Participação: Bolsista do Programa PIBIC.

E-mail: essica.r.alves27@gmail.com

Laryssa Barbosa Martins Da Silva



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química

Participação: Bolsista do Programa PIBID.

E-mail: laryssabarbosa946@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/0973709058172871>

Maria Clarice de Sousa



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química.

E-mail: claclapb255@gmail.com

Maysa Sousa Viana



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química.

E-mail: maysa015viana@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/2024724920016432>

Thaysa Bonfim Vieira da Silva



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química.

Participação: Bolsista dos Programas PAEG e Residência Pedagógica.

E-mail: thaysavieirarbd@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5834308507233667>

CAPÍTULO 5



Capítulo 5

Jogo pedagógico para discutir os desafios enfrentados pelos professores na educação de surdos

Ana Livia Barroso Muniz ¹

Beatriz Sousa Costa ²

Sabrina Batista Gadelha ³

Sabrina da Silva Luciano ⁴

1. Apresentação

O jogo busca discutir a inclusão de surdos na escola, mediante as ações dos professores, com vista a favorecer a participação e o aprendizado desses estudantes. Ele é baseado nos principais desafios discutidos na disciplina de Língua Brasileira de Sinais (Libras) e que são enfrentados diariamente pelos docentes na inclusão desses alunos. A partir disso, esta proposta apresenta alternativas de ação diante dessas barreiras encontradas, a fim de propor aos professores, a reflexão acerca de suas práticas pedagógicas para a favorecer o processo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos.

¹ Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: ana.barroso@estudante.ufcg.edu.br

² Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: biaasousacosta@gmail.com

³ Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: sabrina.batista@estudante.ufcg.edu.br

⁴ Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: sabrina.luciano@estudante.ufcg.edu.br

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Desafios e papel do professor na educação de surdos.
Objetivo do jogo	✓ Conscientizar e informar os professores sobre suas relações e práticas pedagógicas a respeito dos alunos surdos.
Participantes	Professores.
Número de participantes	Ilimitado (dois grupos com número ilimitado de pessoas).
Carga horária	Máximo de 30 minutos.
Local	Deve ser aplicado em uma sala ampla, com cadeiras para que os participantes de cada grupo se organizem em círculo.
Recursos Necessários	Cartas com as perguntas impressas, placas com as alternativas (A, B e C), caneta para lousa, lousa, mural, <i>post-its</i> (ou papéis e cola), caneta esferográfica para cada participante.

Fonte: Preenchido pelas autoras a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

Antes de iniciar a proposta, o mediador deve ter conhecimento acerca dos desafios enfrentados pelos professores no processo de ensino-aprendizagem de alunos surdos, além de providenciar os materiais necessários citados no Quadro 1.

O modelo das cartas e as placas para impressão estão disponíveis na seção denominada “galeria de imagens” adiante.

3.2 Execução da proposta

3.2.1 Sensibilização

No primeiro momento, para sensibilizar os participantes e construir conhecimentos que serão necessários para a participação no jogo, orientamos a apresentação de um vídeo disponibilizado no *YouTube* pelo canal da Folha de S. Paulo, em 2017, que aborda os desafios da educação de surdos.

Figura 1 – Print de um frame do vídeo disponível no YouTube.



Fonte: Folha de S. Paulo, 2017, n. p.³

Após a apresentação do vídeo, é relevante reservar um momento para que os participantes apresentem as principais impressões sobre o assunto abordado, compartilhem experiências e exponham as suas dúvidas.

3.2.2 Aplicação

Para a realização do jogo, é necessário seguir os passos destacados:

Passo 1: Dividir os participantes em grupos (com quantos participantes preferir) e distribuir as placas das alternativas. Serão entregues 3 placas de alternativas para cada grupo e as letras que representam as alternativas A, B e C estarão registradas em

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fsdBJTK6-TE> Acesso: 02 dez. 2022.

alfabeto manual, que é a forma das mãos utilizadas, nas línguas de sinais, para indicar essas letras.

Na oportunidade, o mediador pode ensinar o alfabeto manual que está apresentado na Figura 2.

Figura 2 - Alfabeto manual.



Fonte: Blogspot, 2014, n. p.⁴

Passo 2: Pedir que um grupo escolha uma das cartas disponíveis pela numeração, em seguida o mediador deverá ler a questão para todos e pedir para que os grupos discutam chegando a uma conclusão sobre a alternativa correta.

Passo 3: Solicitar aos grupos para mostrarem, por meio da placa, a alternativa selecionada por eles.

Passo 4: Após analisar as respostas, anotar na lousa qual grupo pontuou, levando em consideração a quantidade de pontos em cada pergunta. Há perguntas que valerão 1 ponto e outras que valerão 2 pontos.

Passo 5: Em continuidade, o passo 2 deve ser repetido e, respectivamente, os passos 3 e 4 até que respondam a última pergunta.

⁴ Disponível em: <https://classificadosdelinks.blogspot.com/2014/04/alfabeto-libras-online.html> Acesso: 02 dez. 2022.

Passo 6: Ao finalizar as perguntas devem ser somadas as pontuações e parabenizado o grupo vencedor.

3.2.3 Avaliação

A avaliação desse momento será realizada por meio da construção de um mural, no qual cada participante do jogo deverá escrever em um *post-it* algum aprendizado construído durante o jogo, uma informação importante para a relação entre o professor e o aluno surdo na sala de aula ou sobre a educação de surdos.

Após o registro de um desses aspectos no *post-it*, cada participante deve adicioná-lo no mural que ficará disponível em um local visível aos professores, para que possam analisar e lembrar o que foi trabalhado.

4. Materiais pedagógicos complementares

Para a produção do jogo, foi utilizado como referência o aplicativo apresentado na Figura 3.

Figura 3 - Jogo usado como referência (Disponível para Android e IOS).



Fonte: Perguntados na App Store (apple.com), 2022, n. p.

Figura 4 - Vídeo sobre alfabeto manual.



Fonte: Ensinando meu filho, 2017, n. p.⁵

Site

- “20 dicas de inclusão de alunos surdos”. **Desculpe, não ouvi**. Lak Lobato, 2020. Disponível em: <https://desculpenaoouvi.com.br/20-dicas-de-inclusao-de-alunos-surdos/> Acesso em: 01 maio 2023.

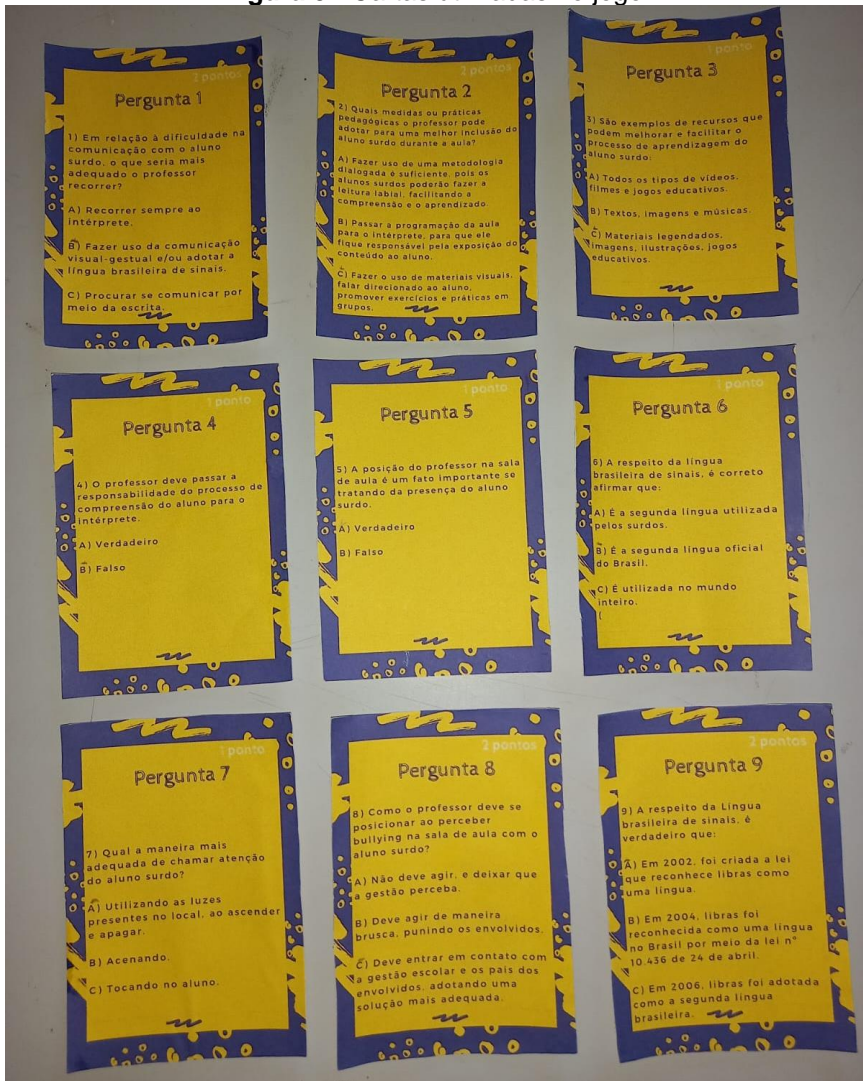
Conclusão

Diante disso, conclui-se que o jogo proporciona uma forma didática de trabalhar os desafios que os docentes enfrentam na sala de aula com alunos surdos e como superá-los. Desse modo, espera-se que, com a presente proposta, os participantes possam rever suas ações, analisando as práticas pedagógicas adotadas no processo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos, de modo a buscar soluções.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ns-MyINcEic> Acesso: 02 dez. 2022.

Galeria de imagens

Figura 5 - Cartas utilizadas no jogo.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Figura 6 - Placas das alternativas.



Fonte: Arquivo das autoras, 2022.

Referências

FLEMMING, D. M. **Criatividade e jogos didáticos.** Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, 2004.

Sobre as autoras

Ana Livia Barroso Muniz



Formação: Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras.

E-mail:

ana.barroso@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1129557626210982>

Beatriz Sousa Costa



Formação: Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras.

E-mail: biaasousacosta@gmail.com

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/3926413293306535>

Sabrina Batista Gadelha



Formação: Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras.

Participação: Bolsista no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência.

E-mail:

sabrina.batista@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7049010924361048>

Sabrina da Silva Luciano



Formação: Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras.

Participação: Voluntária no Programa Institucional de Bolsa de **Iniciação à Docência**.

E-mail:

sabrina.luciano@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/2495425751465058>

CAPÍTULO 6



Capítulo 6

Seja um professor inclusivo

Ana Livia Lira Gomes¹
Kéren Hapuke Estrela Maciel²
Lauanny Vieira Nunes³
Luis Henrique Ferreira do Nascimento⁴
Maria Kelmilly Gomes de Abreu⁵
Pedro Lucas Ferreira da Silva⁶
Wanildo Pinheiro Leite Ferreira⁷

1. Apresentação

O jogo *Seja um professor inclusivo* é voltado para a conscientização dos professores a fim de que eles desenvolvam conhecimentos que favoreçam a inclusão dos alunos surdos em sala de aula. O objetivo é informar os educadores de como trabalhar com esses alunos na classe e identificar os conhecimentos que os docentes da escola dispõem para recebê-los.

É preciso pontuar que a presença de um Tradutor Intérprete da Língua Brasileira de Sinais (TIL) se torna necessária em sala de aula, mas a educação do discente não é dever apenas desse

¹ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: livialiratrff@gmail.com

² Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: keren.hapuke@estudante.ufcg.edu

³ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: lauannyvieiranunes@gmail.com

⁴ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: lhfn0702@gmail.com

⁵ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: abreukelmilly@gmail.com

⁶ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: plucazzz28@gmail.com

⁷ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: wanildopinheiro28@gmail.com

profissional. Cabe ao professor planejar as atividades e ao TIL mediar a comunicação, logo, eles precisam trabalhar em conjunto para atender as necessidades dos alunos surdos.

O jogo apresenta uma diversidade de perguntas e respostas que trabalham os fundamentos que precisam ser observados e aprendidos pelos professores para que possam ter uma base de como atender as necessidades dos alunos surdos no ambiente escolar.

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Seja um Professor Inclusivo.
Objetivo do jogo	✓ Conscientizar e preparar os professores para atuarem em uma sala de aula com alunos surdos.
Participantes	Professores.
Número de participantes	4 grupos com número de participantes ilimitado.
Carga horária	De 1 a 2 horas.
Local	Sala de reunião ou de aula (planejamento pedagógico ou um dia reservado para capacitações).
Recursos Necessários	Tabuleiro, dado, manual, perguntas, marcadores de local, computador com acesso à internet, <i>data-show</i> e caixa de som.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

O mediador precisa ter conhecimentos básico sobre a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como números e cumprimentos. Caso o mediador não conheça a Libras, recomendamos os estudos dos

vídeos do canal Academia de Libras⁸, disponíveis gratuitamente na plataforma Youtube.

É relevante também ter conhecimento da cultura surda, dos deveres do professor em sala de aula e dos direitos do aluno surdo e, para isso, recomendamos a leitura do Decreto nº 5.626/2005 e da Lei Brasileira de Inclusão nº 13.146/2015.

É preciso ainda ter conhecimento de como funciona a dinâmica do Atendimento Educacional Especializado. Na sessão intitulada “Materiais pedagógicos complementares” inserimos alguns recursos que podem ser estudados ou trabalhados previamente, para que o professor/mediador possa desenvolver os conhecimentos que serão requeridos no jogo. Recomendamos, ainda que os materiais necessários sejam organizados previamente, como objetos de audiovisual (data show, caixas de som, etc.), além de dispor a sala em um círculo, para facilitar a comunicação.

A dinâmica do jogo consiste em sensibilizar e mobilizar os professores a procurarem conhecimentos sobre os alunos surdos e sobre Libras, para que suas aulas e as interações com os alunos sejam inclusivas.

3.2 Execução da Proposta

A proposta pode acontecer com a sensibilização, a aplicação e a avaliação do momento educativo.

3.2.1 Sensibilização

No primeiro momento, é preciso promover a reflexão sobre as barreiras vivenciadas pelo surdo no cotidiano e, para isso, sugerimos a apresentação e, posteriormente, a discussão de um episódio da série *Crisálida*⁹, que está disponível no *YouTube*.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCjgZbW6Tvx93iKUKNw5lyew> Acesso em: 10 maio 2023.

⁹ Disponível em: <https://youtu.be/YFnSUNpogqQ> Acesso em: 10 maio 2023.

A série *Crisálida* conta a história de Rubens, um adolescente surdo de 11 anos que sempre conviveu entre ouvintes. O garoto reconstrói a sua relação com o mundo quando começa a aprender a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e a acessar a cultura surda que é definida por Strobel (2008, p. 22) como: “[...] o jeito de o sujeito surdo entender o mundo e de modificá-lo a fim de torná-lo acessível e habitável ajustando-os com as suas percepções visuais, que contribuem para a definição das identidades surdas e das ‘almas’ das comunidades surdas.”

O episódio sugerido mostra o universo de pré-adolescente repleto de dificuldades e que é modificado ao conhecer a cultura surda e a Libras. Este vídeo se relaciona à questão trabalhada, pois demonstra a realidade de uma criança surda e o quanto a empatia pode tornar melhor o dia a dia de uma pessoa surda.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: *Organização do local.* Identifique o ambiente a qual a aplicação do jogo seja relevante e organize o *data-show*.

Passo 2: *Sensibilização.* Apresente o vídeo *Crisálida* e, após a sua exibição, faculte a palavra aos participantes para compartilharem experiências e esclarecem dúvidas sobre a temática.

Passo 3: *Apresentação da proposta.* Fale sobre como o jogo foi feito (peça, tabuleiro, peão, cartas e dados).

Passo 4: *Socialização do regulamento.* Com o manual em mãos, o mediador explica as regras para os jogadores e, se caso houver, para o público que está acompanhando.

Figura 1- Regras do jogo

Um jogador começa jogando o dado, o número que sair no dado será referente ao número de casas que ele deverá andar. Assim, existem três possibilidades que o jogador poderá se deparar:

1. Se o jogador cair em uma casa colorida, o jogo continua normalmente, passando a vez para o próximo jogador.
2. Se o jogador cair em uma casa com um ponto de exclamação “!”, o jogador deverá escolher uma carta de ação (cor vermelha ●), essa carta contém uma ação que o jogador deverá fazer/responder para continuar o jogo.
3. Se o jogador cair em uma casa com um ponto de interrogação “?”, o jogador deverá escolher uma carta de pergunta (cor verde ●), essa carta contém uma pergunta que o jogador deverá responder para continuar o jogo.
⇒ Nos casos 2 e 3 o jogo só continuará após o jogador concluir o que lhe foi proposto.

O jogo deverá continuar do modo que foi proposto, até todos os jogadores tiverem jogado, assim estará completa uma rodada.

O jogo acabará assim que o primeiro jogador chegar na linha de chegada.

Fonte: Arquivo dos autores, 2022.

Passo 5: Interação. O mediador não tem apenas a função de supervisionar, é necessário que ele fique responsável pelo manuseio dos *cards* de perguntas e estimule as interações. Sugerimos que, assim como em um programa televisivo, no momento que o participante cair/chegar em uma casa especial, ele deve puxar o *card* correspondente e ler de forma clara.

Passo 6: Avaliação. Ao fim do jogo, o mediador distribui os *cards* de *checklist* para que todos os jogadores possam avaliar a atividade.

3.2.3 Avaliação

Ao final do jogo, *cards* de *checklist*, com perguntas sobre o jogo, serão entregues aos participantes para que possam avaliar seu nível de aprendizado e satisfação para com o jogo. Nesse mesmo *card*, terá um espaço para sugestões, que serão usadas para melhorias da dinâmica.

4. Materiais pedagógicos complementares

Os materiais sugeridos para estudo, tanto para o aplicador como também para estudos posteriores dos participantes, são:

Diretrizes operacionais da educação especial para o atendimento educacional especializado na educação básica

- Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/documentos-pdf/428-diretrizes-publicacao> Acesso: 01 maio 2022.

O papel do professor na inclusão escolar

- Disponível em: <https://youtu.be/2OQ9Q1KYrTk> Acesso: 01 maio 2022.

O papel do professor frente a inclusão – o aluno surdo

- Disponível em: https://youtu.be/AOU_ehEgjHQ Acesso: 01 maio 2022.

AEE para alunos com surdez:

- Disponível em: <https://youtu.be/OkP0GYSLUbK> Acesso: 01 maio 2022.

Conclusão

A Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, conhecida como Estatuto da Pessoa com Deficiência, é uma legislação relativamente nova no Brasil e tem como objetivo assegurar direitos de igualdade para pessoas com deficiência, portanto, os princípios elencados nesta lei devem estar inseridos em todos os ambientes de socialização, a exemplo da escola.

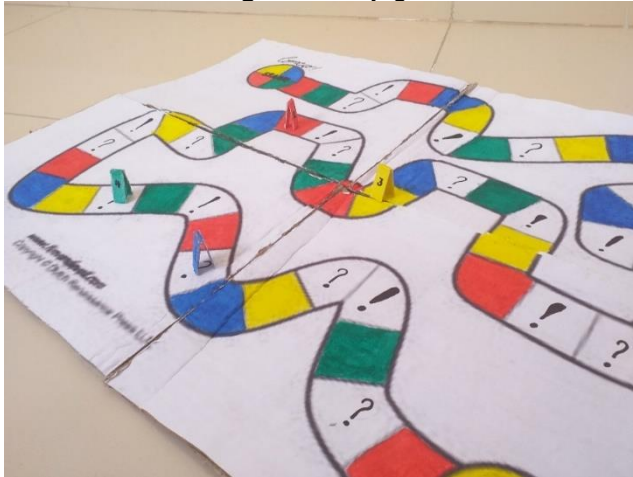
Devido essa lei ser recente, as escolas têm dificuldades para implementá-la de forma completa e, entre os obstáculos encontrados está o de os professores não saberem como trabalhar eficientemente com a situação. Diante disso, o jogo *Seja um professor inclusivo* foi criado com o objetivo de ser utilizado em reuniões pedagógicas ou momentos de capacitação, com o intuito de estimular uma reflexão nos professores, instigando-os a pensar e desenvolver ideias que podem ser discutidas e trabalhadas para integrar as turmas inclusivas e dinamizar as aulas.

Nesse sentido, a ideia é que o educador possa construir conhecimentos para a resolução de problemas, pois, à medida que um professor responde a uma pergunta com uma ideia, outro colega pode dar sugestões para melhorá-la. Acreditamos que este debate entre os envolvidos culmine em planos positivos para serem integrados e, a cada pergunta do jogo, este ciclo será recriado de forma a deixar o momento mais dinâmico.

O jogo tem uma grande variedade de perguntas que visam desde capacitar o professor para trabalhar em sala de aula, quanto ajudar seus colegas a terem ideias inovadoras. Esperamos que estas ideias, ao serem trabalhadas com a gestão, possam gerar muitos resultados positivos tanto na sala de aula, quanto em outros momentos vivenciados pelo surdo na escola.

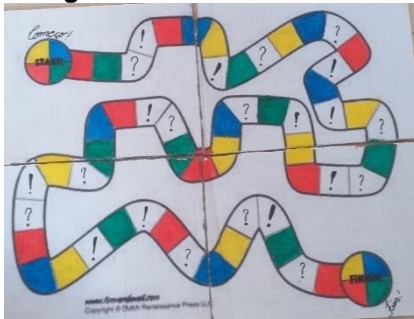
Galeria de imagens

Figura 2 - O jogo.



Fonte: Arquivo dos autores, 2022.

Figura 3 - O tabuleiro: frente.



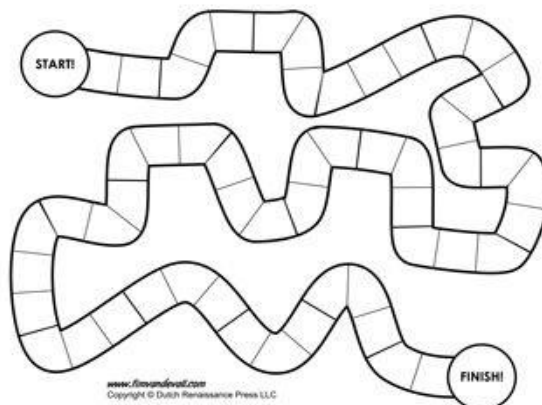
Fonte: Arquivo dos autores,
2022.

Figura 4 - O tabuleiro: verso.



Fonte: Arquivo dos autores,
2022.

Figura 5 – Layout para o jogo.



Fonte: <https://i.pinimg.com/550x/5e/42/aa/5e42aa7623a7d0b664a2082d50d433e7.jpg> Acesso em: 1 maio 2023..

Figura 6 – Manual de instruções.

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Referente ao jogo: “Seja um Professor Inclusivo”

➤ ANTES DO JOGO:

Local: Identifique o ambiente a qual a aplicação do jogo seja relevante e se encaixe na pauta e no contexto do momento.

Apresentação: Fale sobre como o jogo foi feito e sua finalidade.

➤ O JOGO:

O jogo funciona com forma de um tabuleiro, com 55 casas, comporta até 4 jogadores.

Inicialmente deve-se decidir qual jogador estará representado por cada marcador de local.

Após isso, o jogo inicia-se por meio de tumos, alternando entre os jogadores de forma horária, referente à posição dos jogadores na mesa.

○ Dentro do jogo:

Um jogador começa jogando o dado, o número que sair no dado será referente ao número de casas que ele deverá andar. Assim, existem três possibilidades que o jogador poderá se deparar:

1. Se o jogador cair em uma **casa colorida**, o jogo continua normalmente, passando a vez para o próximo jogador.
2. Se o jogador cair em uma casa com um **ponto de exclamação** (!), o jogador deverá escolher uma carta de ação (cor vermelha ●); essa carta contém uma ação que o jogador deverá fazer/responder para continuar o jogo.

3. Se o jogador cair em uma casa com um **ponto de interrogação** (?), o jogador deverá escolher uma carta de pergunta (cor verde ●); essa carta contém uma pergunta que o jogador deverá responder para continuar o jogo.

⇒ Nos casos 2 e 3 o jogo só continuará após o jogador concluir o que lhe foi proposto.

O jogo deverá continuar do modo que foi proposto, até todos os jogadores tiverem jogado, assim estará completa uma rodada.

O jogo acabará assim que o primeiro jogador chegar na linha de chegada.

➤ APÓS O JOGO:

Após o fim do jogo, cada check-list, com perguntas sobre o jogo, serão entregues aos participantes para que possam avaliar seu nível de aprendizado e satisfação para com o jogo. Nesse mesmo card, terão um espaço para sugestões, que serão usadas para futuras melhorias da dinâmica.

Fonte: Arquivo dos autores, 2022¹⁰.

¹⁰ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1fBUif5Ac7yOc83sf2uhs4qbtQqxf0JV/view?usp=share_link. Acesso em: 8 maio 2023.

Figura 7 – Checklist avaliativo.

**Checklist Avaliativa -
Seja um Prof Inclusivo**

Baseado em sua experiência, avalie o game assinalando os quadrinhos:











Nivel de Satisfação

Aprendizado
 Praticidade
 Diversão
 Design

Sugestões

Fonte: Arquivo dos autores, 2022¹¹.

Figura 8 – Cards de perguntas.

 Em Libras, qual o sinal de "professor"?	 Cite algo que o professor deve fazer para facilitar a inclusão do aluno surdo.
 Em Libras, qual o sinal de "aluno"?	 O que o professor deve esperar do intérprete de Libras no contexto da sala de aula?
 Em Libras, qual o sinal de "inclusão"?	 Como o professor deve agir em uma situação de bullying contra o aluno surdo?
 Em Libras, qual o sinal de "estudar"?	 Quais recursos o professor pode trazer em sala de aula para facilitar o aprendizado do aluno surdo?
 Em Libras, qual o sinal de "sala de aula"?	 O que o professor deve fazer para não agir a partir de estereótipos para com o aluno surdo?

Fonte: Arquivo dos autores, 2022¹².

¹¹ Disponível em: https://drive.google.com/file/d/17asxUHdvLZfZhqDzwju4lQQYsdS9fpRo/view?usp=share_link Acesso em: 8 maio 2023.

¹² Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1OLthiYT_Zk6c1-ChRLovDV_uf_CUi0Va/view?usp=share_link Acesso em: 8 maio 2023.

Referências

AEE PARA ALUNOS COM SURDEZ. [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <https://youtu.be/OkP0GYSLUbK>. Acesso em: 03 dez. 2022.

BRASIL. **Ministério da Educação Secretaria de Educação Especial Diretrizes operacionais da educação especial para o atendimento educacional especializado na educação básica.** [s.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=428-diretrizes-publicacao&Itemid=30192. Acesso em: 03 dez. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 5.626**, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm. Acesso em: 4 mar. 2023.

BRASIL. **Lei nº 13.146**, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 09 mar. 2023.

CRISÁLIDA. Curta nacional. SC, Brasil, 2016, 17min. Disponível em: <https://youtu.be/YFnSUNpogqQ>. Acesso em: 10 maio 2023.

STROBEL, K. **As imagens do outro sobre a cultura surda.** Florianópolis: Editora da UFSC, 2008.

Sobre os autores

Ana Livia Lira Gomes



Formação: Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande.

E-mail: livialiratrf@gmail.com

Kéren Hapuke Estrela Maciel



Formação: Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande.

E-mail: keren.hapuke@estudante.ufcg.edu

Currículo Lattes:

<https://Lattes.cnpq.br/8497873790652760>

Lauanny Vieira Nunes



Formação: Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande.

E-mail: lauannyvieiranunes@gmail.com

Luis Henrique Ferreira do Nascimento



Formação: Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande.

E-mail: lhfn0702@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7768522653802399>

Maria Kelmilly Gomes de Abreu



Formação: Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande.
E-mail: abreukelmilly@gmail.com

Pedro Lucas Ferreira da Silva



Formação: Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande.
E-mail: pluczcz28@gmail.com

Wanildo Pinheiro Leite Ferreira



Formação: Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande.
E-mail: wanildopinheiro28@gmail.com

CAPÍTULO 7



Capítulo 7

De quem é a sombra?

Cícero Marcos Meneses da Silva¹
Laira Leandro Barbosa de Araújo²

1. Apresentação

As pessoas que são classificadas como surdas são aquelas que apresentam deficiência auditiva e que se comunicam por uma língua de sinais (BRASIL, 2002). Essa situação pode ser causada por uma ampla variedade de circunstâncias, incluindo o ambiente e os processos biológicos do corpo (DI MASCIO *et al.*, 2013). Em função disso, as pessoas surdas apresentam dificuldades na compreensão das informações veiculadas pela oralidade e, para isso, recorrem às tecnologias e ao serviço de tradução e interpretação para a Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Os surdos apresentam habilidades de percepção visual equivalentes ou até mais desenvolvidas que as dos ouvintes. Assim sendo, essa habilidade amplificada potencializa a possibilidade de criação de ferramentas que viabilizam a acessibilidade das pessoas surdas com o mundo da leitura e escrita da Língua Portuguesa (LP) (DI MASCIO *et al.*, 2013).

Por meio de vídeos e imagens, os educadores podem se utilizar destas ferramentas educativas que enfatizam a linguagem visual. Isso serve como um meio de compreensão da linguagem escrita e funciona como suporte ao entendimento da Libras. Este recurso também favorece o aprendizado dos alunos surdos. Logo,

¹ Graduando em Licenciatura em Física pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: cicero.marcos@estudante.ufcg.edu.br ou marcosmeneses.carra@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: lairabarbosa543@outlook.com

ao eliminar barreiras entre diferentes cenários, esse paradigma se torna essencial em escolas de todo o mundo (LIMA, 2020).

Nessa perspectiva, as habilidades e preferências das pessoas surdas são aspectos essenciais a serem considerados ao criar jogos educativos, sejam eles jogos eletrônicos ou físicos, principalmente para o público de estudantes da Educação Básica. Nesse viés, entende-se que as crianças surdas apresentam efeitos mais positivos no processo de leitura e escrita da LP com a utilização de jogos educativos, especialmente quando estes estão relacionados com a experiência visual do participante. (DI MASCIO *et al.*, 2013).

A abordagem com jogos educacionais, na perspectiva de se trabalhar a LP associado à Libras para um público estudantil composto por alunos ouvintes e surdos na sala de aula, ainda apresenta barreiras adicionais ao seu aprendizado. Isso ocorre porque muitos jogos dependem de texto longos, utilizações de botões, instruções e elementos de jogabilidade complexos que perpassam o uso da LP (KHENISSI *et al.*, 2015).

Caso se baseiem na predominância da LP escrita para sua execução, a proposta do jogo dificilmente será alcançada, pois poderá provocar a desmotivação do estudante surdo e, conseqüentemente, uma descaracterização do caráter educacional do jogo. As referências a outras barreiras a esse respeito incluem a ausência do envolvimento dos pais no processo educativo e a falta de documentos pedagógicos que orientem a construção de jogos educativos de maneira inclusiva que favoreçam o surdo. Além disso, é preciso que os educadores passem a considerar os jogos educativos dinâmicos e inspiradores para que os alunos atinjam seus objetivos de aprendizagem. (MARTINS *et al.*, 2019).

Assim, o jogo *De quem é a sombra?* visa apresentar uma proposta de recurso didático que proporciona a predominância da visualidade na alfabetização de crianças surdas. Essa perspectiva relaciona-se às sugestões de atividades elencadas por Quadros e Schmiedt (2006) na obra *Ideias para ensinar Português para alunos surdos*, em que as autoras incentivam a elaboração de

recursos educacionais que auxiliem o aluno surdo no processo de aquisição da LP na modalidade escrita.

2. Desenho da proposta

As crianças surdas frequentemente interagem com crianças ouvintes ao brincar com o brinquedo ou através do jogo e essas atividades podem encorajá-las a se tornarem mais confiantes para expressar seus sentimentos, como também na comunicação com outras pessoas.

Assim, ao fomentar a interação entre as crianças surdas e as ouvintes é possível incentivar a socialização e a integração social de ambos os grupos. Nessa perspectiva, o ensino através da ludicidade é uma das práticas pedagógicas mais utilizadas na educação infantil e nas salas de aula dos anos iniciais do ensino fundamental, pois nesta etapa de ensino, o educador usa atividades como jogos e brincadeiras para estimular a criatividade, a imaginação e a curiosidade das crianças de maneira a contribuir com o seu desenvolvimento (CÓRDULA; DANTAS-NETA, 2017).

Considerando o que está disposto na Lei da Libras nº 10.436/2002, ao explicar que a criança surda deve aprender a Libras e a LP escrita (BRASIL, 2002), entendemos que esta construção do conhecimento, quando mediada pela brincadeira, é uma forma agradável e produtiva de ensino.

Através do jogo, as crianças internalizam, brincando, as regras da sociedade e sobre a cidadania, eles aprendem a desenvolver ferramentas de movimento e memória por meio de jogos. Além disso, brincar ajuda a criança a lidar com suas emoções e a entender conceitos como memória e capacidade física.

Nessa perspectiva, o jogo *De quem é a sombra?* é uma releitura da proposta intitulada *Trabalhando com a leitura e o vocabulário* que é apresentada nas páginas 74 a 84 do livro de Quadros e Schmiedt (2006). No Quadro 1 notamos algumas informações sobre o jogo.

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	De quem é a sombra?
Objetivo do jogo	✓Relacionar formas de figuras à sua imagem real e, em um segundo momento, à palavra que o define na LP. ✓Ensinar o alfabeto em Libras, cumprimentos, entre outros sinais, de maneira a aprimorar o conhecimento do vocabulário de forma lúdica.
Participantes	Alunos ouvintes e surdos da Educação Básica.
Número de participantes	No limite de 6 (seis) grupos de, no mínimo 3 (três) e no máximo 05 (cinco) indivíduos.
Carga horária	O tempo estimado para a atividade é 15 a 20 min.
Local	Os grupos devem ser distribuídos de maneira que fique em círculo em relação a lousa na sala de aula.
Recursos Necessários	Data show, cartões impressos com imagens em Libras, lousa, pincel para quadro branco, <i>slides</i> , computador.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

Antes da execução, o mediador deverá:

- ✓ Realizar o levantamento de informações sobre Libras em dicionários e publicações;
- ✓ Pesquisar sobre estudos de ilustração com vista a identificar a melhor maneira de representar graficamente movimentos e expressões corporais envolvidos na Libras;
- ✓ Conhecer os interesses dos alunos e os conhecimentos necessários ao seu dia a dia;
- ✓ Providenciar os cartões com as imagens em Libras dos assuntos que se deseja trabalhar com a turma. Por exemplo, o trabalho pode envolver os animais, frutas, objetos, saudações, entre outras propostas e, para isso, deve haver estudo prévio antes do mediador entregar aos grupos o conjunto de cartões.

✓ Montar os *slides* no Data show de modo que em um primeiro momento apareça a sombra e depois que os grupos escolhem o cartão com o sinal que representa a sombra, o mediador (ou uma simulação de computador) mostrará a resposta e conferirá se houve acerto ou erro.

3.2 Execução da proposta

A proposta deverá ser executada em sala de aula com o público discente.

A quantidade máxima de jogadores em grupos será de cinco jogadores, que deverão ser divididos em grupos, com o limite de seis grupos.

Os grupos terão tempo de respostas iguais, ou seja, será dado, no máximo, 1 minuto de exposição do *slide* para todos. O participante que se propõe a responder deverá entregar o cartão escolhido com o número do grupo nas costas do cartão e produzir, em Libras, o sinal representado na sombra.

Quando todos os grupos entregarem seus respectivos cartões será mostrada a resposta no *slide* e o mediador marcará os pontos dos grupos que responderam de forma correta na tabela desenhada, por ele, na lousa.

Em seguida o mediador abrirá um novo *slide* e o ciclo se repete.

Assim a atividade se replica até finalizar todos os *slides* preparados, o que deverá coincidir com o número total de cartões entregue a cada grupo.

3.2.1 Sensibilização

Para despertar o interesse dos participantes de modo que estejam mais atentos ao conteúdo, propõe-se a utilização de vídeos disponíveis na internet (exemplos no Passo 2 da Aplicação).

3.2.2 Aplicação

Passo 1: Em sala de aula, o mediador deve dividir os alunos em grupos de 3 a 5 participantes.

Passo 2: O mediador deve exibir o vídeo com o tema que pretende abordar no jogo. Este tema poderá estar voltado ao vocabulário trabalhado em aula, como verbos, substantivos, sinais de países, entre outros ou o educador pode optar por uma classificação aleatoriamente (animais, comidas, bebidas, vestuário, material escolar, entre outros) para iniciação de palavras novas.

Para introduzir estes assuntos sugerimos os seguintes vídeos:

Quadro 2 – Sugestões de vídeos de ensino de Libras.

Animais

• <https://www.youtube.com/watch?v=JiZ16U2vYUY> Acesso em: 4 jun. 2023

Alimentos

• <https://www.youtube.com/watch?v=-Vanrtx81Q> Acesso em: 4 jun. 2023

Material escolar

• <https://www.youtube.com/watch?v=GmTmmx5jvA> Acesso em: 4 jun. 2023

Vestuário

• <https://www.youtube.com/watch?v=geDBOTkpK7s> Acesso em: 4 jun. 2023

Cumprimentos, saudações e tempo em Libras

• <https://www.youtube.com/watch?v=6H3LPgF2cbg> Acesso em: 4 jun. 2023

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Ressaltamos que o mediador pode optar por utilizar outros e, para isso, recomendamos uma busca no Google Vídeos ou do YouTube.

Passo 3: Entregar aos grupos os cartões com as imagens impressas (em Libras) das respostas que se relacionaram com as sombras dos *slides* (ver exemplo na galeria de imagens).

Passo 4: Expor os *slides* preparados com as imagens escolhidas conforme o tema (ver exemplo na galeria de imagens). Sugerimos que seja exposta uma dica de cada vez.

Passo 5: Quando o grupo escolher um cartão de resposta, que consideraram ser a resposta que revela a sombra apresentada no *slide*, um representante do grupo deve entregar ao mediador cartão e apresentar o sinal em Libras.

Passo 6: Após esse momento, o mediador revela a imagem (sobre a sombra) no *slide* e observa quem respondeu corretamente, marcando o acerto na lousa em relação ao grupo e resposta adequada, conforme o Quadro 3.

Quadro 3 – Modelo de tabela para contagem de pontos.

GRUPO	S.1	S.2	S.3	S.4	S.5	(...)
1						
2						
3						
(...)						

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Passo 7: No final do jogo cada participante registra no caderno os sinais que não conseguiram identificar para formar frases escritas e em Libras.

Passo 8: O professor poderá aproveitar as frases dos alunos para atividades posteriores ou para avaliação.

3.2.3 Avaliação

Ao analisar a experiência dos alunos, o professor deve observar e ponderar a integração, participação, expressividade e consciência corporal durante a atividade. Deve também aferir se os objetivos do jogo foram alcançados através do processo prático.

Para tanto, o(a) mediador(a) poderá utilizar-se dos questionamentos abaixo:

- Utilizou-se mais da comunicação oral?
- Utilizou-se mais da comunicação gestual?
- Relata imagens visuais com clareza?

• Demonstra maior interesse por leitura de figuras do que de texto?

- Gosta de estar em grupo?
- Tem espírito de liderança?
- Gosta de brincadeiras coletivas?
- Gosta de ensinar informalmente a outros indivíduos?

Portanto, essas observações servirão para avaliar o desempenho dos alunos no jogo e como uma avaliação coletiva, no final do jogo cada participante registra no caderno os “erros” do seu grupo para formar frases escritas e em Libras, cujas produções poderão ser aproveitadas pelo professor para atividades posteriores ou para outras formas de avaliação.

4. Materiais pedagógicos complementares

A *internet* é uma rica ferramenta por meio da qual é possível acessar materiais e atividades que podem ser relacionadas e algumas sugestões podem ser observadas no Quadro 4.

Quadro 4 – Sugestões de vídeos de ensino de Libras.

Atividades complementares sobre educação especial

- <https://www.pedrocanario.es.gov.br/uploads/files/educacao-20/educacao-especial/ATIVIDADES-COMPLEMENTARES-DA-EDUCACAO-ESPECIAL-COM-ALTERACAO.pdf> Acesso em: 4 jun. 2023

O desafio de ensinar Língua Portuguesa a alunos surdos

- <https://novaescola.org.br/conteudo/1533/o-desafio-de-ensinar-lingua-portuguesa-a-alunos-surdos> Acesso em: 4 jun. 2023

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Conclusão

As crianças surdas e ouvintes podem se beneficiar do jogo educativo *De quem é a sombra?* visto que este possibilita o desenvolvimento de habilidades visuais e de memória graças aos jogos. Isso tem sido relatado na literatura educacional que baseia seus métodos de educação na aprendizagem lúdica.

Os alunos surdos, por sua vez, se beneficiam quando as tarefas de ensino-aprendizagem usam a Libras e associam estes conhecimentos à Língua Portuguesa. O jogo ainda se faz interessante para ser trabalhado em sala de aula porque custa pouco financeiramente; as propostas poder ser construídas pelas informações disponíveis na *internet* e os demais materiais podem ser encontrados escolas.

Alunos surdos e ouvintes podem interagir por meio desse jogo educativo interessando-se pela Libras ou pela Língua Portuguesa. Além disso, incentiva o envolvimento nas atividades da classe e a interagirem socialmente. Desse modo, permite que os alunos ouvintes compreendam melhor o mundo do aluno surdo, contribuindo para a socialização com essa pessoa.

Estes estudantes podem se beneficiar de métodos educacionais adicionais além da instrução tradicional, a exemplo do uso de estratégias visuais e lúdicas no processo educativo presente nesta proposta. Acreditamos também que ter Libras nos cartões impressos e entregues aos grupos participantes ajuda os alunos ouvintes a melhorarem suas habilidades comunicativas na Libras. Isso levará a uma melhor socialização entre eles e seu colega surdo.

Por fim, desejamos criar outros jogos educacionais voltados para o atendimento no processo de ensino-aprendizagem de outras disciplinas para a interação entre os alunos ouvintes e surdos. Também esperamos usar nosso material com outros professores.

Galeria de imagens

Modelo de produção dos slides

Figura 1 – Sinal Olá.



Figura 2 – Bom dia.

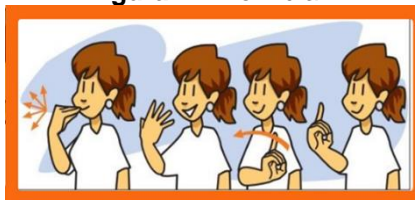


Figura 3 – Sinal Boa tarde.



Figura 4 – Sinal Boa noite.



Fonte das figuras 1 à 4 –https://www.goconqr.com/es-PR/p/11368780?dont_count=true&frame=true&fs=true Acesso em: 1 maio 2023.

Figura 5 – Sinal Oi.



Fonte: <https://pep.ifsp.edu.br/images/PDF/CSP/documentos-sociopedagogicos/Palavras-para-o-Contexto-Escolar.pdf>

Figura 6 – Sombra da saudação.
Qual a saudação?



FONTE: <https://pt.didaxian.net/assessora@unckuaof.br-a-s-conteto-escolar-2018>
Acessado em 13/12/2022

Figura 8 – Sombra da saudação.
Qual a saudação?



FONTE: <https://www.google.com.br/img/?imgurl=https://www.mercurio.com.br/BADEY8Usc2IeZba&sa=X&sqc=1671043954402000&source=images&of=efe&ved=0CRAGBafwCQF9w>

Figura 7 – Resposta da saudação.
Qual a saudação?



Saudação informal.

Oi!

FONTE: <https://pt.didaxian.net/assessora@unckuaof.br-a-s-conteto-escolar-2018>
Acessado em 13/12/2022

Figura 9 – Resposta da saudação.
Qual a saudação?

BOA NOITE!



Saudação após as 18:00 h.

Tem relação com a parte escura do dia.

FONTE: <https://www.google.com.br/img/?imgurl=https://www.mercurio.com.br/BADEY8Usc2IeZba&sa=X&sqc=1671043954402000&source=images&of=efe&ved=0CRAGBafwCQF9w>
Acessado em 13/12/2022

OBS.: O *slide* da resposta deve ser construído com efeitos para primeiro aparecer as dicas, uma de cada vez e, por fim, a imagem sobreposta à sombra com a resposta em vermelho.

Referências

BRASIL. **Lei nº 10.436**, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm Acesso em: 01 mar. 2023.

CÓRDULA, E. B. de L.; DANTAS NETA, Gertrudes Erundina. O lúdico como facilitador no ensino da Libras na Educação Infantil. **Revista Educação Pública**, v. 17, nº 13, p. 1-6, 2017. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/13/o-lidico-como-facilitador-no-ensino-da-libras-na-educacao-infantil> Acesso em: 20 dez. 2022.

DI MASCIO, T. *et al.* Designing games for deaf children: first guidelines. **International Journal of Technology Enhanced Learning**, v. 5, n. 3-4, 2013. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/262277190_Designing_games_for_deaf_children_First_guidelines Acesso em: 23 nov. 2022.

KHENISSI, M. A. *et al.* A learning game for deaf learners. In: **2015 IEEE 15th International Conference on Advanced Learning Technologies**. IEEE, 2015. p. 418 - 422. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7265368> Acesso em: 24 nov. 2022.

LIMA, R. F. de. **Recursos educacionais para ensino de língua portuguesa na modalidade escrita para surdos no eixo leitura**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em ensino de Língua portuguesa como segunda língua) – Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Paraíba, João Pessoa, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/bitstream/177683/1212/1/Recursos%20ed%20para%20ens%20de%20p%20na%20mod%20escrita%20p%20surdos%20no%20eixo%20leitura%20-%20Rerilene%20F.%20de%20Lima.pdf> Acesso em: 01 dez. 2022.

MARTINS, R. S. *et al.* SGDEdu-Model of short game design document for digital educational games. **International Journal for Innovation Education and Research**. v. 7, n. 2, p. 167 0 180, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/29746/1/AModelofShort_BULAMARQUI_2019.pdf Acesso em: 01 dez. 2022.

QUADROS, R. M. de; SCHMIEDT, M. L. P. 2006. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/port_surdos.pdf Acesso em: 02 dez. 2022.

Sobre os autores

Cícero Marcos Meneses da Silva



Formação: Graduando em Licenciatura em Física.

E-mail: marcosmeneses.carra@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/6422695604774428>

Laira Leandro Barbosa de Araújo



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química.

E-mail: lairabarbosa543@outlook.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/4138771389388323>

CAPÍTULO 8



Capítulo 8

Memória em ação - Libras

Alessandro Rayan de Oliveira¹
Ana Vitória Victor Alves²
Daniela Feitosa Bernardo³
Diego Silvério de Lima⁴
Edson Victor Alves Machado⁵

1. Apresentação

O presente trabalho busca identificar os conhecimentos que os funcionários da escola dispõem para promover a inclusão do surdo neste espaço educacional. São abordadas diferentes formas de organização do processo inclusivo, o que permite a compreensão dos assuntos tratados em sala de aula e a associação por meio de imagens e datilologia. Esta última corresponde à representação das letras do alfabeto em sinais da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

¹ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: rayanoliveira878@gmail.com

² Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: anavictoralves@gmail.com

³ Graduanda em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: daniela.feitosa@estudante.ufcg.edu.br

⁴ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: diiegossilverio@gmail.com

⁵ Graduando em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: ev42797@gmail.com

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Memória em Ação - Libras
Objetivo do jogo	✓ Informar e conscientizar os funcionários acerca da Libras no ambiente escolar para que se tenha uma comunicação eficiente.
Participantes	Funcionários e alunos surdos e ouvintes.
Número de participantes	São formados grupos nos quais dois participantes jogam de cada vez.
Carga horária	Cerca da 30 a 40 minutos
Local	Aplicado em sala de aula com as cadeiras em círculo.
Recursos Necessários	Peças impressas em folhas

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

Inicialmente, é preciso confeccionar as peças do jogo. Em seguida, o professor/mediador deve convidar um palestrante para abordar o assunto e estudar os sinais em Libras presentes no jogo.

3.2 Execução da proposta

O jogo *Memória em Ação – Libras* visa oportunizar aos funcionários a compreensão do conteúdo de forma dinâmica, bem como estimular a interpretação, discussão e busca por alternativas para superar as barreiras com vista a promover a inclusão nas interações com surdos na escola regular.

3.2.1 Sensibilização

A comunicação é fundamental para as relações dos indivíduos em vários ambientes, principalmente na escola. Existem várias formas de sensibilização que podem estimular o desenvolvimento de atitudes inclusivas nos ambientes educacionais. Todavia, este processo deve ser continuado à medida que, através dele, será necessário superar comportamentos e atitudes internalizados ao longo da vida.

Nesse contexto, os funcionários que são pessoas que interagem diariamente com os estudantes precisam ser estimulados a desenvolver a comunicação com pessoas surdas. Devido à diferença linguística entre os surdos (que são usuários da Libras) e dos funcionários (predominantemente composto por usuários da Língua Portuguesa), os surdos podem ter dificuldades em entender o trabalho desses profissionais, além de inviabilizar o entendimento da comunicação. Desse modo, é relevante ensinar sinais da Libras relacionados ao contexto de trabalho destes funcionários para favorecer as interações entre eles e os estudantes surdos. Nesse processo, as palestras são importantes para trabalhar esses conhecimentos com os funcionários e podem ser complementadas com o uso de jogos.

O jogo que apresentamos se propõe a ser um instrumento para facilitar a relação entre surdos e funcionários através da aprendizagem de sinais básicos como, cumprimentos e a datilologia⁶. Assim, essa proposta busca ensinar a datilologia por meio da associação desse recurso com a representação imagética.

Desse modo, como atividade anterior à apresentação desse jogo, sugerimos que seja realizada uma palestra, na qual seria apresentada a História dos surdos, a cultura surda, relatos de pessoas com deficiência auditiva, além de abordar alguns conteúdos básicos como o alfabeto e os cumprimentos para incentivar a inclusão das pessoas surdas na escola.

⁶ Nome dado à representação do alfabeto através de formas assumidas pela mão.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: Apresentar o jogo aos funcionários e explicar o seu objetivo que é encontrar o par formado pela imagem de um personagem representando o funcionário e a datilologia da função/cargo desse funcionário.

Passo 2: Definir a ordem que cada participante irá jogar.

Passo 3: No jogo da memória, cada participante deve, na sua vez de jogar, virar duas peças e deixar que todos vejam. Caso a peça que contém a figura do funcionário seja relacionada à figura na peça que dispõe da datilologia, o participante ganha um ponto e joga novamente. Caso sejam peças diferentes ele deve virá-las novamente, assim, passando a vez para o outro jogador.

Passo 4: Os jogadores, ao retirarem as peças referentes à cumprimentos, terão que dizer qual cumprimento está sendo mostrado. Em caso de acerto, o jogador garante um ponto, ao errar o jogador passa o ponto para o adversário. Então segue essa proposta até o final da partida. Ao serem encontrados todos os pares, ganha quem tiver encontrado mais pares no decorrer da partida.

3.2.3 Avaliação

Para compreensão dos aprendizados desenvolvidos com o jogo, sugerimos uma roda de conversa para que os funcionários discorram sobre a experiência de aprender Libras.

4. Materiais pedagógicos complementares

Saudações e cumprimentos em Libras

- https://www.youtube.com/watch?v=SW3uzuFG_o0 Acesso em: 1 maio 2023.

Alfabeto em Libras

- <https://youtu.be/fYaXJXf60gU> Acesso em: 1 maio 2023.

Inclusão e acessibilidade - surdez e deficiência auditiva

- https://youtu.be/ovKqMQGSj_c Acesso em: 1 maio 2023.

Conclusão

O jogo apresentado aos funcionários da instituição de ensino tem o objetivo de trabalhar conhecimentos que busquem incentivá-los na internalização de atitudes inclusivas para os surdos no espaço escolar, à medida que estimula a comunicação estes estudantes. Desse modo, o jogo desenvolve conhecimentos que incentivam a promoção da inclusão para que os surdos possam interagir e compreender o papel desses profissionais no ambiente escolar.

Assim, a proposta pretende sensibilizar os funcionários sobre a sua participação no processo de inclusão e, com isso, despertar o interesse deles para aprenderem a se comunicar com os surdos através da Libras. Neste sentido, consideramos que a proposta é relevante, pois aborda conhecimentos pertinentes para que seja desenvolvida na escola uma perspectiva inclusiva para surdos em espaços escolares. A proposta do jogo é, sobretudo, informar através da ludicidade e desmistificar a comunicação entre ouvintes e surdos, assim tornando-se acessível.

Galeria de imagens

Quadro 2 - sugestão de imagens para compor as cartas do jogo.

Títulos	Links de acesso:
Merendeira	https://3.bp.blogspot.com/-0zrslmMqzPA/WAyo062wjrl/AAAAAAAAAF7g/zD-OFyKC2f8syLdmmHZx6Z7suHzSS2kOACEw/s400/merendeira_apresentacao.png Acesso em: 1 maio 2023.
Coordenador pedagógico	https://th.bing.com/th/id/R.a0b41add24475d33176783153d4bab5f?rik=hpC1s24jMCntLw&pid=ImgRaw&r=0 Acesso em: 1 maio 2023.
Zelador	https://tse1.mm.bing.net/th/id/OIP.0AG396OQTc-nLHI6hVLgQAHaHa?pid=ImgDet&rs=1 Acesso em: 1 maio 2023.
Faxineira	https://i.pinimg.com/originals/b7/2c/63/b72c6367b55f087483927b9a5fd3a41e.jpg Acesso em: 1 maio 2023.
Bibliotecário	https://img.clipartlook.com/librarian-pictures-clip-art-librarian-clip-art-1300_1366.jpg Acesso em: 1 maio 2023.
Secretária	https://media.istockphoto.com/id/834467010/pt/vetorial/busy-secretary-smiling-with-laptop.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=bFp8ANhN69S1_XaBER3Jh32U57DfEksQMTinprc8bk4= Acesso em: 1 maio 2023.
Diretor	https://th.bing.com/th/id/R.73e26fab27473a3ce6af73ffc59a4b76?rik=b%2bdcOzOT%2b2lrlQ&pid=ImgRaw&r=0 Acesso em: 1 maio 2023.
Porteiro	https://th.bing.com/th/id/R.5ce38477e6080bb78f8a345e4836b0b3?rik=uPvmkKa5ZHqYSg&riu=http%3a%2f%2fwww.pct3vfd.com%2fnews%2ffiresafetykids%2fdownloads%2fgraphics%2fboy_large.gif&ehk=sMW4Ji8uZp2uNv2pnoF%2fhxy50PjFfUpZ2dQhITRS GgA%3d&risl=&pid=ImgRaw&r=0 Acesso em: 1 maio 2023.
Link da fonte da datilologia	https://1.bp.blogspot.com/-jc6hk-NppzM/UdNIdifpuII/AAAAAAAAAqU/GDMIF-CkKMM/s480/ID_6634_02-07-2013-01-21-39.png Acesso em: 1 maio 2023.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

Sobre alguns autores

Alessandro Rayan de Oliveira

Formação: Graduando em História.

E-mail: rayanoliveira878@gmail.com

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9251210442908665>

Daniela Feitosa Bernardo

Formação: Graduanda em História.

Participação: Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID),

E-mail: daniela.feitosa@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2088447374805442>

CAPÍTULO 9



Capítulo 9

Quiz em Libras

Antonio Carlos de Oliveira¹
Luis Fernando Silvestre²
Thaynara Vieira da Silva³
Vitória Regina Mendes⁴

1. Apresentação

Segundo o censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), em 2022, há cerca de 2,3 milhões de pessoas com algum grau de surdez no Brasil. Deste modo, é esperado que o número de alunos surdos presentes nas escolas também aumente. Por isso, torna-se cada vez mais necessário que os profissionais que atuam nas escolas inclusivas preparem-se para atender às necessidades dos estudantes surdos ou com deficiência auditiva.

Dessa forma, com o objetivo de auxiliar no processo de desenvolvimento dos funcionários, foi produzido o jogo *Quiz em Libras* que traz uma proposta simples e dinâmica para identificar e aperfeiçoar os conhecimentos dos educadores referentes a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Para isso, o jogo se utiliza de perguntas relacionadas aos sinais e a temas que precisam ser de conhecimento dos funcionários para promoverem a inclusão dos surdos.

Neste contexto, o jogo de *Quiz em Libras* tem como proposta a formação dos funcionários para o acolhimento dos alunos surdos nas escolas. Desse modo, busca construir o conhecimento básico sobre

¹ Graduando em Licenciatura em Química. E-mail: antonioocarlos09@gmail.com

² Graduando em Licenciatura em Química. E-mail: lfernandu@hotmail.com

³ Graduanda em Licenciatura em Química. E-mail: thaynaravieira424@gmail.com

⁴ Graduanda em Licenciatura em Química. E-mail: vitoriamendes2482@gmail.com

os sinais cotidianos para atender as necessidades na comunicação destes profissionais nas suas respectivas áreas de atuação.

Esses conhecimentos são abordados através de perguntas com o tema tratando sobre o ambiente escolar e situações que possivelmente serão enfrentadas pelos funcionários. Desta forma, a discussão gerada para a escolha da resposta ou em função da alternativa que não seja a correta pode proporcionar aprendizados diversos que contribuem para a reflexão e a compreensão de situações que favorecem a participação do surdo nas atividades propostas pela escola.

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Quiz em Libras.
Objetivo do jogo	✓O jogo tem como objetivo proporcionar a reflexão e aperfeiçoar os conhecimentos dos funcionários que atuam em escolas inclusivas.
Participantes	Funcionários
Número de participantes	O jogo pode ser jogado individualmente ou em grupos.
Carga horária	Aproximadamente 20 minutos
Local	Caso seja jogado individualmente, é possível realizá-lo em qualquer ambiente, desde que seja silencioso. Caso seja aplicado em grupo, deve ser desenvolvido em local amplo.
Recursos Necessários	Data show, computador, quadro, pincel para quadro branco, placas (verdadeiro ou falso), caixa de som e celular.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

É preciso produzir o Quiz, reservar o espaço e selecionar os recursos elencados no Quadro 1.

3.2 Execução da proposta

A proposta ocorrerá em três momentos: sensibilização, aplicação e avaliação como será descrito a seguir.

3.2.1 Sensibilização

Uma das ações que podemos utilizar para sensibilizar e despertar o interesse dos participantes é um vídeo. Assim, sugerimos o uso do vídeo *Libras para Todos: dificuldades das pessoas surdas no dia a dia*, que está disponível no *YouTube*. Um frame do vídeo é observado na Figura 1.

Figura 1 – Frame do vídeo indicado para sensibilização.



Fonte: Univesp, 2022⁵.

O vídeo é produzido em Libras com a tradução para o Português e aborda as principais dificuldades enfrentadas pelos

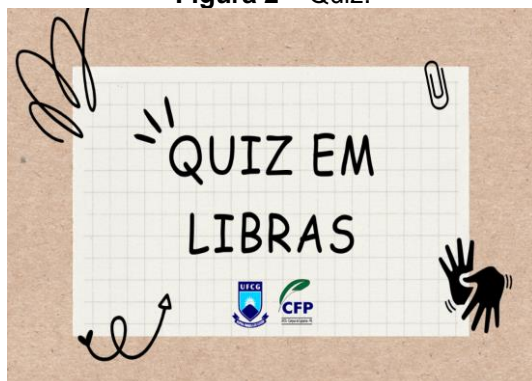
⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tvISx98hoxw> Acesso em: 8 maio 2023.

surdos no dia-a-dia. Além disso, apresenta sinais usados no campo tecnológico.

3.2.2 Aplicação

A aplicação desse jogo pode acontecer de duas formas: individual e em grupo. Na Figura 2 identificamos a capa do Quiz⁶.

Figura 2 – Quiz.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Orientações para aplicação individual e *on-line*:

OBS: Pode ser realizada com o auxílio de um aparelho celular/computador ou *notebook* desde que possua alto falantes.

Passo 1: Apresentar o jogo através de áudios ou vídeos compartilhados em redes sociais.

Passo 2: Abrir o jogo na página de introdução, explicar o objetivo e o que se espera ao trabalhar a temática.

Passo 3: Explicar as regras do jogo, seu funcionamento e a pontuação. Após essas explicações é possível iniciar o jogo.

⁶ O Quiz está disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1RHsB2m78bvXxi5QQfWrD3_kILN45NHtK?usp=sharing Acesso em: 11 jun. 2023.

Passo 4: Ao ser finalizado o jogo, é preciso iniciar uma discussão na qual serão relatadas as principais dúvidas e dificuldades encontradas.

Passo 5: Deve-se ainda, combinar um momento para repensar estratégias que minimizem as dificuldades enfrentadas.

Orientações para aplicação em grupo e presencial:

OBS: É preciso reservar um local amplo que comporte todos os participantes.

Passo 1: Apresentar o jogo através de uma conversa inicial, citando os motivos pelos quais foi escolhido o Quiz para ser trabalhado.

Passo 2: Orientar os participantes sobre o funcionamento do jogo e as suas regras.

Passo 3: Solicitar aos participantes que se organizem em grupos ou individualmente para que possam selecionar as suas respostas. A indicação da resposta será realizada através do uso de placas nas quais estará escrito verdade ou mentira e serão previamente preparadas pelos aplicadores do jogo.

Passo 4: O jogo deverá ser apresentado para os participantes através do uso de Data Show e computador.

Passo 5: Para cada assertiva apresentada, um representante do grupo deverá levantar a placa com a palavra verdade ou mentira, sendo essa a resposta que, no entendimento do grupo, é a correta.

Passo 6: Cada questão dada deve ser comentada como forma de ampliar o conhecimento dos participantes.

Passo 7: A cada questão acertada pelo grupo a pontuação deve ser anotada pelo mediador.

Passo 8: Ao fim do Quiz deve ser iniciada uma conversa sobre o jogo a fim de compreender a percepção - pelos participantes -

sobre os temas trabalhados e, assim, esclarecer cada ponto que surjam dúvidas. Dessa forma, a proposta passa a ser não só um momento de análise dos conhecimentos prévios, mas também um momento de socialização entre os participantes e de aquisição de novos conhecimentos.

3.2.3 Avaliação

A avaliação pode ocorrer através de uma roda de conversa para compreender a percepção dos participantes em relação à atividade. Uma forma de mediar esta conversa é solicitar que os participantes exponham os pontos fortes e fracos da abordagem para que sugiram adaptações e outras formas de implementação.

Em seguida, é possível realizar a análise das questões, estimulando a expressão da opinião pessoal do participante ou do grupo sobre o seu desempenho, à medida que revelam dificuldades enfrentadas e conhecimentos adquiridos com a temática.

Para finalizar, a sugestão é uma breve discussão sintetizando os pontos nos quais os participantes apresentaram as maiores dificuldades. Nesse momento, é interessante destacar a importância de aprender uma nova língua, os benefícios tanto para os ouvintes como para os surdos tendo em vista que estes últimos se sentirão acolhidos e integrados na escola.

Com essa conversa será possível identificar se o jogo foi relevante e contribuiu para a conscientização sobre as possibilidades e as barreiras enfrentadas pelas pessoas surdas ao ampliar os conhecimentos adquiridos pelos funcionários em relação a Libras.

4. Materiais pedagógicos complementares

Site que disponibiliza vários jogos de Libras

- <https://wordwall.net/pt-br/community/quiz-de-libras> Acesso em: 1 maio 2023.

Site que disponibiliza um Quiz de Libras 1

- <https://pt.quizur.com/trivia/teste-seus-conhecimentos-sobre-libras-4xWW> Acesso em: 1 maio 2023.

Site que disponibiliza um Quiz de Libras 2

- <https://www.librasol.com.br/quiz/> Acesso em: 1 maio 2023.

Conclusão

A proposta visa auxiliar na compreensão e interpretação de sinais da Libras no cotidiano dos funcionários de uma escola. Além de trazer algumas informações sobre a língua, o Quiz também busca desmitificar algumas crenças errôneas sobre as pessoas surdas e a Libras.

Desta forma, o uso do jogo pressupõe que os funcionários possam agregar conhecimentos que permitam a comunicação com os surdos. Assim, espera-se que a aplicação desta proposta contribua no sentido de despertar nos funcionários o interesse sobre o tema e desenvolva uma visão mais humanizada e sensível sobre as privações que estas pessoas sofrem diante de atitudes de desrespeito e preconceito.

Referências

DIAS, R. S. A. **Diversa**. Disponível em: <https://diversa.org.br/noticias/libras-na-escola-inclusiva-dicas-exemplos-para-pratica/>. Acesso em: 13 de dez. 2022.

Sobre os autores

Antonio Carlos de Oliveira



Formação: Graduando em Licenciatura em Química.

Participação: Bolsista do Programa de Residência Pedagógica.

E-mail: antonioocarlos09@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/9377907718700876>

Luis Fernando Silvestre



Formação: Graduando em Licenciatura em Química.

Participação: Bolsista do Programa de Residência Pedagógica.

E-mail: lfernandu@hotmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5935750510817958>

Thaynara Vieira da Silva



Formação: Graduanda em Licenciatura em Química.

Participação: Bolsista do Programa de Residência Pedagógica.

E-mail: thaynaravieira424@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8053237433922908>

Vitória Regina Ferreira Mendes



Formação: Graduada em Licenciatura em Química.

E-mail: vitoriamendes2482@gmail.com

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/3258139043934303>

CAPÍTULO 10



Capítulo 10

Jogo interativo: formação e inclusão

Cinthy Pereira Parnaíba¹
Jessica Maria Nunes da Silva²
Kaio Alisson Alves Morais³
Maria Eduarda Tomé dos Santos⁴
Maria Elidiane da Costa Oliveira⁵
Manoel Gomes da Silva Neto⁶

1. Apresentação

O objetivo inicial da atividade apresentada aos funcionários das instituições de ensino é promover a democratização dos conhecimentos básicos quanto às necessidades e/ou adversidades vivenciadas pelos alunos surdos.

Entre os impasses que os alunos surdos sofrem, podemos citar a dificuldade de comunicação, a limitação da compreensão dos serviços da instituição, visto que o contato entre os alunos e os funcionários é precário e gera uma relação impessoal entre eles. Além disso, sem o atendimento necessário, o uso das instalações escolares e a participação do aluno pode ser prejudicada devido à falta de interação na sua língua.

¹ Graduanda em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: cinthya.pereira@estudante.ufcg.edu.br

² Graduanda em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: jessica.maria@estudante.ufcg.edu.br

³ Graduando em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: kaio.alisson@estudante.ufcg.edu.br

⁴ Graduanda em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: maria.tome@estudante.ufcg.edu.br

⁵ Graduanda em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: elidianeufcg2020@gmail.com

⁶ Graduando em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: manoelgsn15@gmail.com

Isso posto, com vista a alcançar a difusão deste conhecimento é indispensável desenvolver uma atividade de fácil manuseio, de memorização rápida e que auxilie a socialização da equipe para aplicação do conhecimento aprendido. Dessa forma, foi elaborado um jogo de cartas, em que cada uma apresenta seu par correspondente, contendo sinais e informações básicas utilizadas no cotidiano dos discentes.

Nessa perspectiva, uma relação de contato contínuo com novos sinais na Língua Brasileira de Sinais (Libras) levará a aprendizagem necessária para estimular os funcionários a interagirem nesta língua com o surdo e, assim, superar os desafios impostos à educação destes discentes no ambiente estudantil.

Por meio da interação nesta língua será possível reconhecer problemas vivenciados por estes estudantes, estabelecer a comunicação e o entendimento mútuo, além de criar condições de desenvolver atitudes que favoreçam uma convivência próxima com os alunos surdos. Tais pontos são cruciais na vida escolar de todos os estudantes, posto que a escola é um ambiente de relações complexas, o que fomenta, ainda mais, a necessidade de comunicação com os funcionários que trabalham diariamente no cumprimento de suas necessidades.

2. Desenho da proposta

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Memória e Sinais
Objetivo do jogo	✓Promover aos funcionários a familiaridade com os sinais.
Participantes	Funcionários da escola.
Número de participantes	5 a 6 jogadores.
Carga horária	O tempo destinado é de cerca de 10 minutos.
Local	Deve ser aplicado em um espaço que possibilite aos participantes formarem três círculos com 5-6 jogadores.
Recursos Necessários	Os materiais necessários para que a dinâmica ocorra são as cartas que a equipe disponibilizará para cada grupo.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

O jogo tem como objetivo, minimizar barreiras de comunicação e promover o aprendizado em Libras de uma forma colaborativa, tanto para a equipe escolar, quanto para os alunos. Nesse contexto, descrevemos um jogo que pode ser feito com os todos os funcionários da escola, a fim de demonstrar a importância de conhecer a pessoa surda, a Libras e, assim, promover interações inclusivas.

Para a realização da proposta é preciso confeccionar as cartas e providenciar os recursos descritos no Quadro 1.

3.2 Execução da proposta

A proposta será desenvolvida em três momentos apresentados a seguir, são eles: sensibilização, aplicação e avaliação.

3.2.1 Sensibilização

O objetivo da sensibilização é despertar o interesse dos participantes pela temática de modo que estejam mais atentos ao conteúdo e, para isso, sugere-se a apresentação de um vídeo que aborde situações envolvendo as dificuldades que os surdos têm para se comunicar.

Como exemplo de vídeo citamos *A surda no hospital*, que notamos na Figura 1.

Figura 1: Vídeo intitulado surda no hospital



Fonte: Canal Rafael Emil- Youtube, 2017, n. p.⁷

Nesta animação, a paciente consegue se comunicar através da escrita, diz que é surda e precisar de um intérprete da Libras. Contudo, mesmo assim, ocorrem diversas falhas na comunicação e, após horas de espera, há piora no quadro da paciente e, somente após um desmaio e a formação de um dos funcionários, ela consegue ser atendida.

⁷Disponível em: <https://youtu.be/XcUhfcAM6zU> Acesso em: 8 maio 2023.

O vídeo mostra a dificuldade de comunicação de uma mulher surda no hospital e, após a exibição do vídeo, pode-se utilizar o jogo para discutir essa dificuldade ampliando o debate para situações vivenciadas em diversos âmbitos como escola, trabalho, cotidiano etc.

Na escola a dificuldade de comunicação é ainda maior, pois é possível que os alunos surdos cheguem sem domínio de Libras ou da Língua Portuguesa para que possam fazer comunicação escrita. Assim, a reprodução deste vídeo busca provocar uma reflexão sobre os desafios enfrentados pelos surdos na comunicação.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: Divisão dos grupos de cinco a seis pessoas, cada um competindo pela sua equipe.

Passo 2: Distribuição de cartas viradas para baixo. Oriente-se embaralhar o jogo de cartas a cada jogo.

Passo 3: Escolha de uma forma para tomar a decisão de quem será o primeiro a jogar.

Passo 4: O primeiro jogador tentará encontrar o par de cartas sendo que em uma terá uma imagem de uma pessoa produzindo o sinal e na outra a tradução desse sinal. Caso ele encontre o par corretamente poderá jogar novamente, se não conseguir, a vez é passada para o próximo jogador e assim sucessivamente.

Para tornar a dinâmica mais interessante, pode-se formar grupos de funcionários. A cada virada de carta correta, um representante de cada grupo é convidado a realizar o sinal que representa a carta. O integrante que responder primeiro qual é o sinal na carta, ganha pontos extra para sua equipe. A equipe vencedora pode ser presenteada com algum brinde.

Observe o *layout* de três pares de cartas⁸ produzidas utilizando-se de imagens retiradas de um dicionário *on-line*.

Figura 2 – Cartas.



Fonte: Adaptado de Escola de governo, s/d⁹.

3.2.3 Avaliação

A parte avaliativa será feita após a aplicação do jogo e dos conteúdos teóricos. Essa avaliação consistirá em uma conversa com o público-alvo do jogo para relacionar a prática e a teoria aprendida. Essa conversa terá como principal objetivo garantir que os funcionários sejam estimulados a desenvolver uma conversa básica com um aluno surdo. Assim, o mediador pode sugerir que, em duplas, os funcionários desenvolvam diálogos, ou seja, serão feitas perguntas em Libras de devem ser respondidas nesta língua de sinais.

4. Materiais pedagógicos complementares

Para dar continuidade ao aprendizado dos sinais, é possível sugerir ou realizar outras atividades utilizando materiais

⁸ *Link* das cartas do jogo: <https://docs.google.com/presentation/d/1bMf55mttaC PA1zxzR54nar4TwvM03x9v/edit?usp=drivesdk&ouid=117170188154478811386&rtpof=true&sd=true>

⁹ A apostila utilizada para retirar as imagens está disponível em: <https://egov.df.gov.br/wp-content/uploads/2019/03/Apostila-6.pdf> Acesso em: 8 maio 2023.

complementares para estudo dos sinais básicos em Libras para que o funcionário da instituição de ensino possa se comunicar com os alunos surdos.

Para isso, sugerimos um vídeo (Figura 3) e dois aplicativos (Figuras 4 e 5) de uso simples para facilitar a comunicação com surdos e, conseqüentemente, a internalização dos sinais e o desenvolvimento da comunicação pelos funcionários da escola.

Figura 3: Vídeoaula complementar



Fonte: Academia de Libras - Youtube, 2020, n. p¹⁰.

¹⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=u2HfaiHEO_g Acesso em: 01 maio 2023.

Figuras 4: AdeLibras.



Fonte: Play Store, 2019.

Figuras 5: Hand Talk.



Fonte: Play Store, 2013.

Ambos os aplicativos servem para auxiliar na aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais. O “AdeLibras” trata de vários assuntos do cotidiano, nele você pode escolher o tema que desejar e um avatar fará sinais que devem ser interpretados. O “Hand Talk Tradutor para Libras” também auxilia no aprendizado do idioma, ele tem o diferencial de funcionar por voz, operando da seguinte maneira: um falante diz o que deseja e o aplicativo traduz para Libras através de um avatar como tradutor. Ademais, estes aplicativos mostram ao usuário como são os sinais em Libras, além de ser possível personalizar o avatar como desejar e de disponibilizar vários temas para se escolher.

Conclusão

O trabalho visa sensibilizar os funcionários escolares da importância de aprender Libras para que a escola se torne inclusiva e acolhedora. Esse aprendizado deve envolver todos os membros da comunidade escolar, desde o vigia até a diretora, pois uma instituição de ensino que procura atender as particularidades dos alunos, buscando seu bem-estar e o desenvolvimento de sua

aprendizagem, estará em constante desenvolvimento e evolução e terá como resultado um ensino inclusivo e de qualidade.

Espera-se que os funcionários da escola compreendam os sinais básicos de Libras, para que haja comunicação com o aluno surdo e, assim, termos um ambiente acolhedor, tanto para alunos, como para toda a instituição escolar.

Referências

ACADEMIA DE LIBRAS. **35 Sinais Essenciais Da Libras Mais Usados No Dia A Dia.** Youtube, 2020. Disponível em: https://youtu.be/u2HfaiHEO_g. Acesso em: 20 fev. 2023.

ADELIBRAS. **Play Store.** 2019. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mayracunha18.cadeguei. Acesso em: 20 fev. 2023.

EMIL, R. **A surda no hospital.** YouTube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XcUhfcAM6zU>. Acesso em: 20 fev. 2023.

HAND TALK TRANSLATOR - Tradutor para Libras. Play Store. 2013. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.handtalk>. Acesso em: 20 fev. 2023.

Sobre os autores

Cinthy Pereira Parnaíba



Formação: Graduanda em Química.

Participação: Aluna da disciplina de Libras, 2022.1

E-mail:

cinthya.pereira@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1921761314534919>

Jessica Maria Nunes da Silva



Formação: Graduanda em Química.

Participação: Aluna da disciplina de Libras em 2022.1

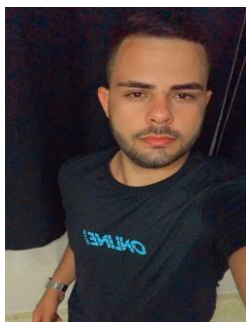
E-mail:

jessica.maria@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/4346941097926873>

Kaio Alisson Alves Moraes



Formação: Graduando em Química.

Participação: Aluno da disciplina de Libras em 2022.1

E-mail:

kaio.alisson@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/2129195331584492>



Maria Eduarda Tomé dos Santos

Formação: Graduanda em Química.

Participação: Aluna da disciplina de Libras em 2022.1

E-mail:

maria.tome@estudante.ufcg.edu.br

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8157571618364806>

Maria Elidiane Da Costa Oliveira



Formação: Graduanda em Química.

Participação: Aluna da disciplina de Libras em 2022.1

E-mail: elidianeufcg2020@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5271123226232787>

Manoel Gomes da Silva Neto



Formação: Graduando em Química.

Participação: Aluno da disciplina de Libras em 2022.1

E-mail: manoelgsn15@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/4491014212728955>

CAPÍTULO 11



Capítulo 11

Brincando e aprendendo: Quiz como alternativa para o ensino de direitos de pessoas surdas para a família

Joyce Lorena Pinto Gomes¹
Thais Emilly Ferreira da Silva²
Hellen Ferreira Lima³
Aretusa Freire da Silva⁴
Jonathas David de Brito⁵
Jaqueline Fonseca dos Santos⁶

1. Apresentação

O quiz *Brincando e Aprendendo* relaciona as características dos direitos de alunos surdos com vista a oportunizar o aprendizado dos familiares desses estudantes. Trata-se, portanto, de uma proposta para orientar e assegurar os direitos humanos para os surdos através da Língua de Sinais, educação bilíngue, acessibilidade e da inserção do Tradutor Intérprete da Língua Brasileira de Sinais (Libras).

¹ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: joycelorennag@gmail.com

² Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: thaemy26@gmail.com

³ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: hellenlimacz@gmail.com

⁴ Graduanda em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: aretusafreire22@gmail.com

⁵ Graduando em Licenciatura em Química pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: czzzjonathas@gmail.com

⁶ Graduanda em Licenciatura em Física pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), *campus* Cajazeiras. E-mail: jaqsss12@gmail.com

2. Desenho da proposta

Este é um Objeto Virtual de Aprendizagem (OVA) do tipo Quiz, desenvolvido utilizando o Powerpoint 365 a partir da metodologia GEDOVA⁷, formulado com características técnicas, pedagógicas e contextuais, buscando o equilíbrio dessas características no desenvolvimento do OVA (SILVA; OLIVEIRA, 2021).

O Quiz pode ser utilizado de forma *offline* no programa PowerPoint e tem como público-alvo os pais de alunos surdos por possuir questões sobre os direitos das pessoas surdas.

O *template* ficará disponível no *drive*⁸ e pode ser baixado e utilizado pelas escolas posteriormente.

No Quadro 1, podemos identificar as principais informações para a aplicação da proposta.

⁷ A metodologia GEDOVA é um conjunto de critérios que orientam a produção e a avaliação de Objetos Virtuais de Aprendizagem. Esta metodologia foi desenvolvida pelo Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem (GEDOVA) que está vinculado à Unidade Acadêmica de Ciências da Natureza (UACEN), do Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus Cajazeiras/PB e foi publicada no livro acessível em: <https://www.ideiaeditora.com.br/produto/projeto-gedova-para-desenvolvimento-de-objetos-virtuais-de-aprendizagem/> Acesso em: 8 maio 2023.

⁸ Link do *template* do quiz: <https://docs.google.com/presentation/d/1n7fOjfPQ4M7uEDJts3z6v9gePjiQwDYZ/edit?usp=sharing&ouid=100979318544428942935&rtpof=true&sd=true>

Quadro 1 – Dados da proposta.

Nome do jogo	Brincando e aprendendo: quiz como alternativa para o ensino de direitos de pessoas surdas para a família.
Objetivo do jogo	✓ Trabalhar, com as famílias, a importância de conhecer e buscar os direitos das pessoas surdas.
Participantes	Familiares de pessoas surdas.
Número de participantes	A sensibilização é aplicada de forma coletiva, em grupos de 4 pessoas, ou individual.
Carga horária	Cerca de 50 minutos.
Local	Deve acontecer em uma sala de aula fechada, ou onde melhor funcionar o projetor.
Recursos Necessários	Notebook, projetor, caixa de som.

Fonte: Preenchido pelos autores a partir do *template* disponibilizado pela docente, 2022.

3. Passo a passo

3.1 Planejamento da proposta

No primeiro momento, é importante destacar que se deve confirmar a veracidade de informações que serão apresentadas para o público, a fim de promover um conhecimento concreto sobre a temática desenvolvida. Assim, é preciso realizar uma breve introdução sobre o dia-a-dia dos surdos, bem como seus direitos; o próprio jogo realizará uma avaliação dos conhecimentos destes participantes, por meio de alternativas, nas quais, uma delas será a correta e as demais, quando escolhidas, serão explicadas de forma a proporcionar a oportunidade para refazê-las.

3.2 Execução da proposta

3.2.1 Sensibilização

O primeiro momento de contato com a família deve-se procurar entender o que os responsáveis por estes estudantes já conhecem sobre os direitos da pessoa surda para, desse modo, sensibilizar essas pessoas, mostrando a importância dessa ação

para a garantia da participação desses estudantes nas diversas situações cotidianas.

Uma sugestão é fazer esse momento de sensibilização em grupo e apresentar o vídeo *11 direitos das pessoas surdas; confira!* (Figura 1).

Figura 1: Vídeo - 11 direitos das pessoas surdas

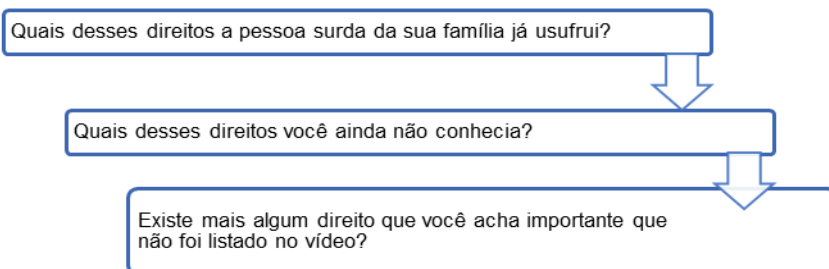


Fonte: Youtube - 11 direitos das pessoas surdas, 2022⁹

O vídeo tem como objetivo elencar as leis que norteiam os direitos das pessoas surdas, bem como apresentar o Decreto Federal nº. 5.626/2005 que define essas pessoas.

Depois da exposição do vídeo, é sugerido perguntar aos participantes:

Quadro 2 – Perguntas norteadoras da discussão do vídeo.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2022.

⁹ *Link* do vídeo "11 direitos das pessoas surdas": Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MdJ7Aj0ntzc> Acesso em: 05 dez. 2022.

Após esse diálogo, o mediador pode dar início ao Quiz.

3.2.2 Aplicação

Passo 1: Após a sensibilização com o vídeo e conversa com a família, o mediador precisa explicar o Quiz aos participantes a partir das informações presentes na tela inicial do *template* do jogo, nas abas **sobre o jogo** e **instruções** (Figura 2).

Figura 2: Tela inicial do jogo



Fonte: Arquivo dos autores, 2022.

Passo 2: O Quiz é composto de questões de múltipla escolha. O participante irá escolher uma alternativa correta dentre as 3 que serão expostas e, dependendo da escolha feita, aparecerá uma tela indicando o acerto ou erro do participante. Sendo assim, o mediador precisa fazer comentários reforçando a resposta, no caso de acerto, e, no caso de erro, explicar o que está errado. O mediador pode ainda explicar o porquê do erro e retornar a alternativa para que o participante ou grupo possa responder novamente.

Passo 3: Depois de todas as questões serem resolvidas, o mediador pode compartilhar com os participantes os materiais complementares que ajudarão as famílias a buscarem de forma ativa os direitos das pessoas surdas. Esse compartilhamento pode ser feito via *e-mail* ou o mediador pode deixar disponível o *link* de uma pasta no drive para acesso das famílias.

3.2.3 Avaliação

Após a aplicação do jogo pode ser realizada uma avaliação na plataforma *Padlet*¹⁰, através da qual os participantes irão avaliar, com uma palavra ou frase curta, a aprendizagem mediada pelo jogo. Dependendo da disponibilidade de internet, pode se fazer uso de uma cartolina e *post-it* para construir um quadro de comentários.

Atividades relacionadas e Materiais pedagógicos complementares

Abaixo, segue a lista de alguns materiais importantes para consulta e vídeo para se aprofundar no assunto:

Decreto nº 5.626/2005

- BRASIL. **Decreto nº 5.626**, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 2005.

Vídeo: Acessibilidade e inclusão da pessoa surda na sociedade - depoimentos

- https://www.youtube.com/watch?v=BSu_gq1KFIs Acesso em: 2 jun. 2023.

Conclusão

As informações apresentadas durante o jogo buscam promover oportunidade das famílias e pessoas próximas ao surdo conhecerem a Cultura Surda e contribuir na causa a favor dos direitos que garantem a inclusão dos surdos na sociedade. Portanto, esse jogo contribui para um processo de inclusão de

¹⁰ Ferramenta digital que permite a criação de um mural *on-line* que permite o registro e compartilhamento de texto, imagens e vídeos. Disponível em: <https://pt-br.padlet.com/> Acesso em: 2 jun. 2023.

peças surdas, garantindo o acesso à informação para as famílias de uma forma dinâmica e acessível, pois, é importante estar ciente das leis e regulamentações que asseguram o acesso a serviços e recursos que garantam a comunicação, a educação e a participação na sociedade de forma plena e efetiva.

Referências

SILVA, Edilson Leite da; OLIVEIRA, Pablo Roberto Fernandes de. Metodologia GEDOVA: uma proposta para o desenvolvimento de objetos virtuais de aprendizagem. In: SILVA, Edilson Leite da (org.). **Metodologia GEDOVA para desenvolvimento de objetos virtuais de aprendizagem**. João Pessoa: Ideia, 2021. p. 32 - 71. Disponível em: <https://www.ideiaeditora.com.br/produto/projeto-gedova-para-desenvolvimento-de-objetosvirtuais-de-aprendizagem/> Acesso em: 05 dez. 2022.

Sobre os autores

Aretusa Freire da Silva



Formação: Graduanda do curso de licenciatura em Química

Participação: Bolsista do Programa Residência Pedagógica

E-mail: aretusafreire22@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7039415424924725>

Hellen Ferreira Lima



Formação: Graduanda do curso de licenciatura em Química.

Participação: Participante do projeto de extensão Objetos Educacionais.

E-mail: hellenlimacz@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/3103528044316651>

Jaqueline Fonseca dos Santos



Formação: Graduanda do curso de licenciatura em Física.

Participação: Bolsista do Programa Residência Pedagógica.

E-mail: jaqsss12@gmail.com

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/8675316766432363>



Jonathas David de Brito

Formação: Graduando do curso de licenciatura em Química.

Participação: Bolsista do Programa Residência Pedagógica.

E-mail: czzzjonathas@gmail.com

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/7582270125925412>



Joyce Lorena Pinto Gomes

Formação: Graduanda do curso de licenciatura em Química.

Participação: Participante do Grupo de Estudos e Desenvolvimento de Objetos Virtuais de Aprendizagem.

E-mail: joycelorennag@gmail.com

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5742109034306134>



Thaís Emily Ferreira da Silva

Formação: Graduanda do curso de licenciatura em Química.

Participação: Bolsista do programa Residência Pedagógica.

E-mail: thaemy26@gmail.com

Currículo Lattes:

<https://lattes.cnpq.br/7074050514625668>

Palavras finais

Esperamos que este livro inspire práticas inovadoras e inclusivas
E, para encerrar, retomamos as palavras de Freire, grande
educador brasileiro que diz:

**"A libertação autêntica, que é a
humanização em processo, não
é uma coisa que se deposita nos
homens. Não é uma palavra a
mais, oca, mitificante. É práxis,
que implica na ação e na
reflexão dos homens sobre o
mundo para transformá-lo."
(FREIRE, 1987, p. 38)**

Junte-se a nós na construção de uma escola e uma sociedade
inclusiva!

¹ FREIRE. P. **Pedagogia do Oprimido**, 17a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

A construção de uma escola inclusiva perpassa a ação compartilhada e colaborativa de todos os membros da comunidade escolar. Assim, esse e-book compartilha ideias de universitários do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, que, na disciplina de Língua Brasileira de Sinais, planejaram atividades para formar e informar a comunidade escolar sobre a pessoa surda e a sua língua. Juntamente com a leitura vem um convite à ação!
Diga sim à inclusão!

