

Ísis de Paula Santos Mendonça



RECURSOS DIGITAIS

E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS
PARA PROFESSORES NO ENSINO DE
ESTUDANTES SURDOS NA
PERSPECTIVA BILÍNGUE



ÍISIS DE PAULA SANTOS MENDONÇA

E-BOOK

**RECURSOS DIGITAIS E
POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS
PARA PROFESSORES NO ENSINO DE
ESTUDANTES SURDOS NA
PERSPECTIVA BILÍNGUE**

**São Luís, MA
2021**



Universidade Federal do Maranhão
Reitor Natalino Salgado Filho

**Agência de Inovação, Empreendedorismo, Pesquisa,
Pós Graduação e Internacionalização**
Fernando Carvalho Silva

**Coordenação do Programa de Pós
Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica**
**Profa. Dra. Vanja Maria Dominices Coutinho
Fernandes**

Autor (a) do produto educacional
Ísis de Paula Santos Mendonça

Orientador (a) do produto educacional
Lívia da Conceição Costa Zaqueu

Imagem da capa
Banco de Imagens Canva.
<https://www.canva.com>



São Luís
2021

APRESENTAÇÃO

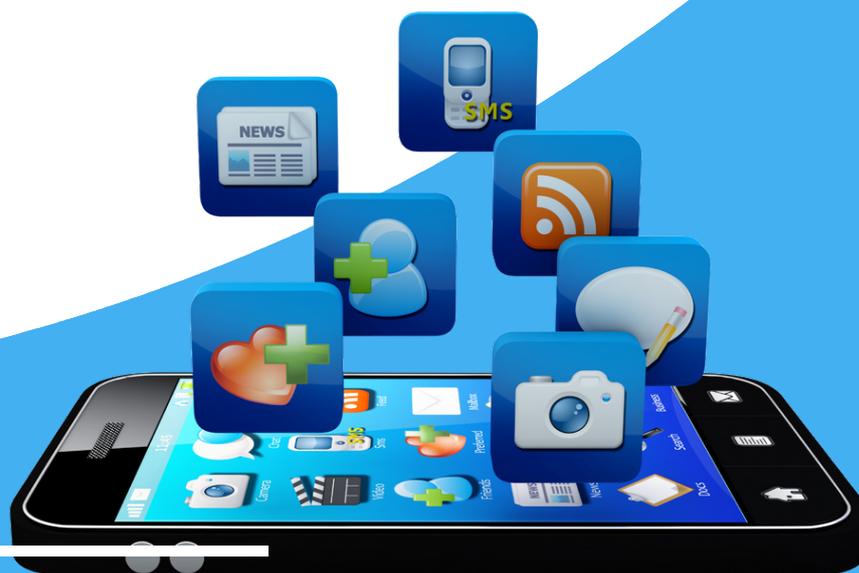
É com grande satisfação que a apresentamos a você o E-book: Recursos digitais e possibilidades pedagógicas para professores no ensino de estudantes surdos na perspectiva bilíngue, que objetiva ampliar as possibilidades de ensino de estudantes surdos, especificamente na perspectiva bilíngue de ensino da Libras e da Língua Portuguesa escrita a partir da utilização de recursos digitais nas aulas.

Atualmente existe uma série de recursos tecnológicos e digitais capazes de apoiar as pessoas surdas nas mais diversas áreas da vida social. A escola, enquanto instituição difusora do conhecimento sistematizado, não fica de fora dessas inovações.

Pensando na sua tarefa de ensino, entregamos com carinho este material a você, professor (a), e desejamos, com ele, inspirá-lo para o planejamento de aulas interativas e dinâmicas que promovam o ensino da Libras e da Língua Portuguesa escrita, e que permitam aos estudantes surdos construírem sentidos na sua aprendizagem.

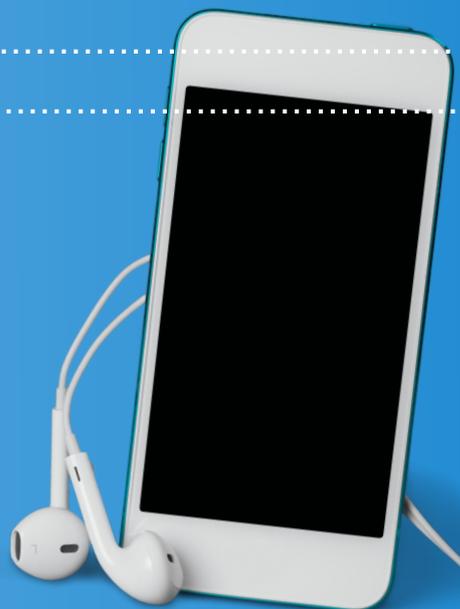
Ísis de Paula Santos Mendonça

Mestranda - PPGEEB-UFMA



SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	A SURDEZ E AS CORRENTES FILOSÓFICAS NA EDUCAÇÃO DE SURDOS.....	7
	Concepção clínico-terapêutica	8
	Concepção social	9
3	A LIBRAS NA ESCOLARIZAÇÃO DO ESTUDANTE SURDO	10
4	O ENSINO BILÍNGUE EM RESPEITO À DIVERSIDADE.....	14
	Mas afinal, o que significa o bilinguismo?.....	16
5	RECURSOS DIGITAIS E O ENSINO DE ESTUDANTES SURDOS	17
	Por que pensar em uma prática pedagógica para surdos com recursos digitais?.....	19
6	APLICATIVOS NA PERSPECTIVA DO ENSINO BILÍNGUE	21
	AdeLibras.....	23
	Alpha-Libras.....	24
	Librário.....	26
	Libras-Português Silabário.....	31
7	SUGESTÕES PARA A UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA DOS APPS	35
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
	REFERÊNCIAS.....	47

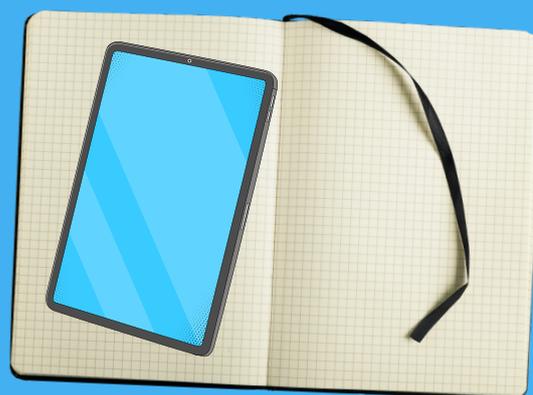


1 INTRODUÇÃO

Este ebook é fruto da pesquisa RECURSOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE ESTUDANTES SURDOS: intervenções pedagógicas com professores em uma perspectiva bilíngue, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Gestão de Ensino da Educação Básica - PPGEEB.

O material produzido nasceu do processo de intervenção pedagógica realizado pela autora junto às professoras da UEB Bilíngue Libras e Língua Portuguesa Escrita. A partir das vivências, discussões e do trabalho colaborativo foi possível refletir sobre a prática das professoras e sugerir intervenções, na perspectiva bilíngue, para o ensino de estudantes surdos.

Em um primeiro momento, apresentam-se as concepções de surdez que ao longo do tempo refletiram nas abordagens filosóficas utilizadas na educação. Posteriormente, comenta-se sobre o uso e a importância da Língua Brasileira de Sinais (Libras), bem como as conquistas quanto à sua oficialização e a aprovação da modalidade de ensino bilíngue (Libras/Língua Portuguesa escrita) para estudantes surdos.



Em seguida, destacam-se aspectos quanto ao uso dos recursos digitais no ensino de estudantes surdos e as possibilidades pedagógicas para professores a partir da exploração de aplicativos na perspectiva bilíngue. São apresentados quatro aplicativos (apps) que foram trabalhados na intervenção pedagógica e ao final do produto, encontram-se sugestões para a utilização didática dos apps pelos professores.

Assim, esperamos que esta pesquisa possa somar com as práticas de professores (as) ao apontar os recursos digitais como possibilidades pedagógicas para o ensino de estudantes surdos e que tenham sua diferença linguística valorizada nos espaços escolares e na sociedade de um modo geral.





2. A SURDEZ E AS CORRENTES FILOSÓFICAS NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

É importante compreender os conceitos de surdez historicamente construídos e seus reflexos na organização da educação dos surdos e no âmbito familiar, ao se instituírem currículos escolares pautados nessas concepções. É interessante apreciar a diferença na perspectiva de reconhecimento da pessoa com deficiência auditiva e da pessoa surda.

O quadro abaixo sintetiza a condição do surdo no contexto escolar de acordo com as metodologias de ensino:

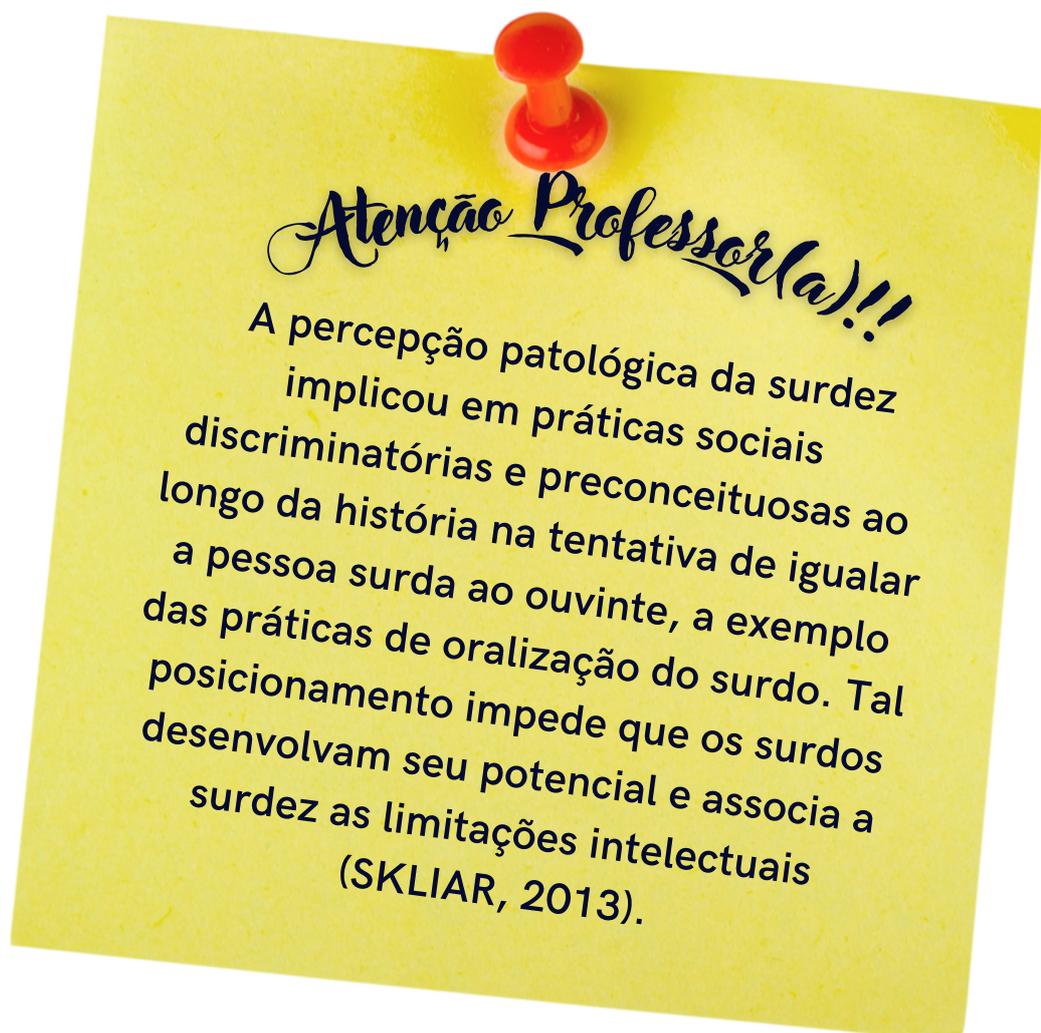
Correntes Filosóficas na Educação de Surdos

Abordagem	Maneira do surdo se comunicar	Visão da surdez
Oralismo	Língua oral: ensinar o surdo a falar.	Pautada no modelo clínico-terapêutico que vê o surdo como deficiente.
Comunicação Total	Alfabeto manual, gestos, mímica, língua oral e língua de sinais.	A comunicação poderia ser bimodal, sinais e fala praticados simultaneamente
Bilinguismo	Duas línguas (Primeira Língua – L1 – e segunda Língua – L2)	Sociolinguística e cultural, valoriza a diversidade.

Fonte: Elaborado pela autora (2021) à luz dos estudos de GOLDFELD (2002); QUADROS (1997); SKLIAR (2010).

2.1 Os surdos na concepção clínico-terapêutica

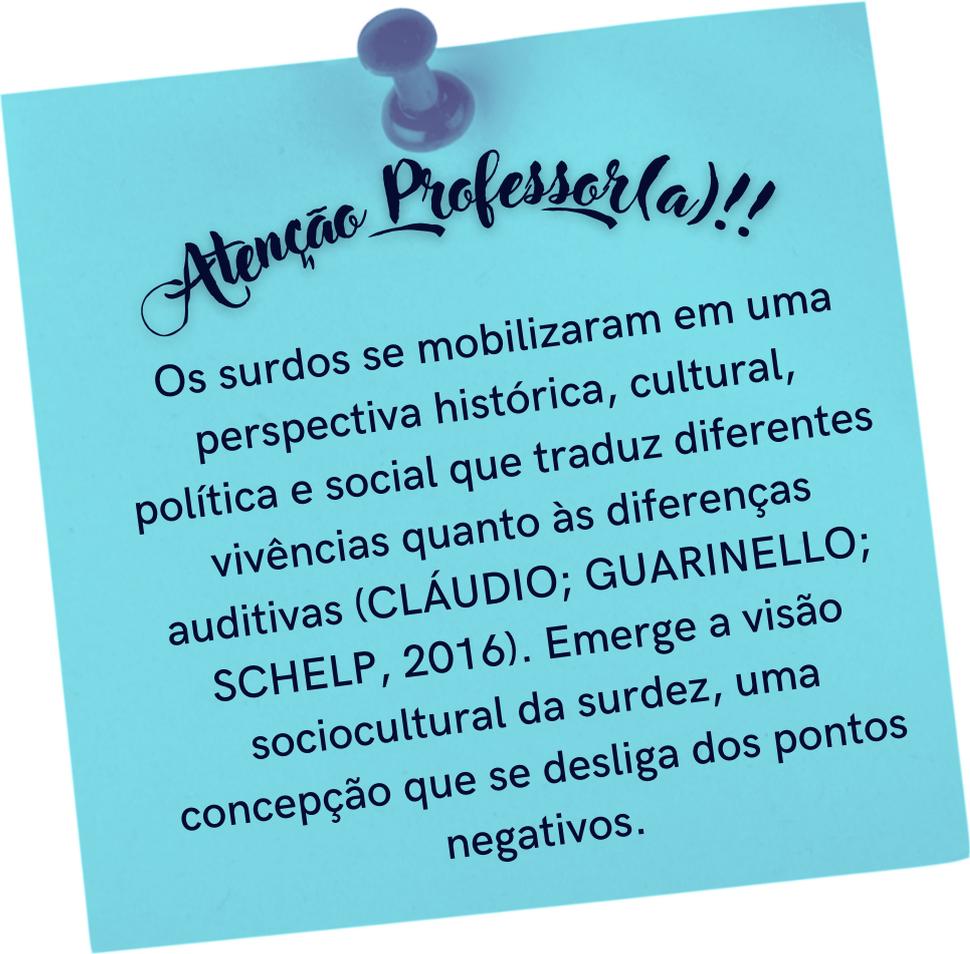
A concepção clínica emerge do seio da medicina, sendo a surdez compreendida como uma doença para a qual se busca a cura. Nesse contexto, o surdo é deficiente e precisa de tratamento para sua incapacidade ou limitação na comunicação. Desse modo, as pessoas com deficiência auditiva são aquelas para as quais se acredita em uma possibilidade de reabilitação (BISOL; VALENTINI 2011).



2.2 Os surdos na concepção social

A partir da última década do século XX, sob influência do cenário internacional e as mudanças nas políticas educacionais na perspectiva da inclusão, verificamos uma mobilização da comunidade surda na intenção de modificar as concepções da sociedade.

Uma nova visão que associa "a surdez a conceitos como língua, comunidade, identificação com os outros grupos de colegas, cultura, história, tradição, narração de histórias, encontros sociais, lutas por seus direitos linguísticos e civis e muito mais (JOKINEN, 2013).



Atenção Professor(a)!!

Os surdos se mobilizaram em uma perspectiva histórica, cultural, política e social que traduz diferentes vivências quanto às diferenças auditivas (CLÁUDIO; GUARINELLO; SCHELP, 2016). Emerge a visão sociocultural da surdez, uma concepção que se desliga dos pontos negativos.



3 A LIBRAS NA ESCOLARIZAÇÃO DO ESTUDANTE SURDO



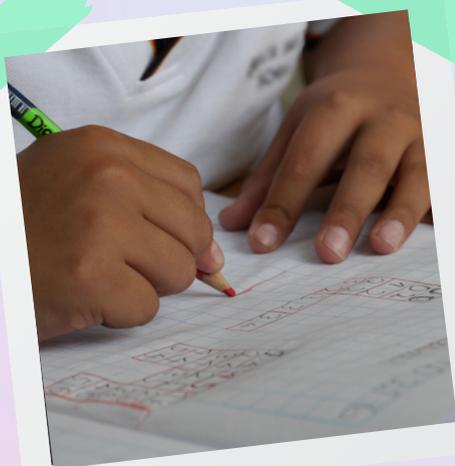
A Lei nº 10.436/02 reconheceu a Língua Brasileira de Sinais (Libras) enquanto meio legal de comunicação e expressão da comunidade surda. Essa Lei determinou a inclusão da disciplina de LIBRAS como componente curricular dos cursos de formação de professores e de Fonoaudiologia (BRASIL, 2002). Esse foi um importante marco na história da educação de surdos.



A Lei nº 10.436/02 foi regulamentada pelo Decreto Nº 5.626/05, que determinou o direito dos estudantes surdos de terem acesso às escolas bilíngues ou escolas comuns da rede regular de ensino. Com as escolas abertas a surdos e ouvintes desde o início do processo de escolarização e nos anos finais do ensino fundamental há necessidade da presença de tradutores e intérpretes de Libras - Língua Portuguesa, para intermediarem a comunicação com professores das diferentes áreas do conhecimento, cientes da singularidade linguística dos estudantes surdos (BRASIL, 2005).



As crianças precisam aprender a Libras como língua materna, isso lhes dará melhores condições de aprendizagem, também devem frequentar escolas bilíngues, pois nesse espaço compartilham vivências com colegas e professores usuários da língua de sinais. Essa convivência é diferenciada da inclusão que acontece no ensino regular com os surdos frequentando salas de aulas com estudantes e professores ouvintes (CAPOVILLA, 2011)



As escolas precisam pautar suas práticas em currículos flexíveis, adaptados e construídos sob uma ótica social e política da surdez e que contemplem a história e a identidade dos sujeitos envolvidos e seus múltiplos valores (BASTOS; ZAQUEU, 2018).



4 O ENSINO BILÍNGUE EM RESPEITO À DIVERSIDADE

A concepção que sustenta o ensino bilíngue é a visão sociocultural da pessoa com surdez, a qual possui direitos, deveres, cultura e história rica (SKLIAR, 2013). Estudantes surdos possuem capacidade plena de se desenvolverem nas atividades mais variadas desde que respeitada a diversidade e asseguradas as condições de ensino diante das diferenças linguísticas existentes em relação aos ouvintes.

Assim, o bilinguismo é apontado como perspectiva para uma efetiva comunicação e desenvolvimento das pessoas surdas. Slomski (2011, p. 79) destaca que “uma política de educação bilíngue para surdos significa uma mudança de cultura, de visão de mundo, de princípios, de pensamento e de ações”.

Atenção Professor(a)!!

Os surdos não se veem com nenhuma anormalidade ou doença, mas como pessoas que têm uma identidade cultural, linguística e características específicas que os diferenciam dos ouvintes.

4.1 Mas afinal, o que significa o bilinguismo?

O bilinguismo é um modelo educacional com uma filosofia de ensino sustentada na utilização de duas línguas simultaneamente. No Brasil a Libras assume o papel de primeira língua para os surdos trazendo a funcionalidade de uma língua viso-espacial, e a Língua Portuguesa, na modalidade escrita, a segunda língua pela condição de língua oficial do país.

A educação nessa perspectiva é uma proposta promissora para as crianças com surdez ampliarem suas capacidades e estimularem seus potenciais, para que cresçam independentes, desenvolvam sua autonomia, sejam conscientes dos seus direitos e deveres e se tornem ativas na sociedade da qual participam (OLIVEIRA, 2015).

É pelo domínio das duas línguas que o estudante surdo terá suas condições de aprendizagem asseguradas na escola, o que permitirá seu pleno desenvolvimento e participação na sociedade. Nesse contexto, emerge a responsabilidade dos professores e sistemas escolares na promoção do ensino bilíngue.

Fique ligado!



A Lei 14.191 de 3 de agosto de 2021 inseriu a modalidade de educação bilíngue de surdos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN). A educação bilíngue de surdos é aquela em que a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é considerada a primeira língua, e o português escrito como segunda língua. A oferta dessa modalidade de ensino deverá ocorrer desde a educação infantil e se estender por toda a vida acadêmica do estudante surdo (BRASIL, 2021).



5 RECURSOS DIGITAIS E O ENSINO DE ESTUDANTES SURDOS

A utilização das tecnologias no campo educacional tem se constituído como alternativa para o desenvolvimento de práticas pedagógicas diferenciadas. Após o ano de 2020, frente ao cenário pandêmico causado pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) e da urgência por novos meios e estratégias metodológicas, a procura pelos recursos tecnológicos foi crescente e possibilitou o cumprimento das atividades pelas redes de ensino.

Sobre o ensino de estudantes surdos, os recursos tecnológicos tem sido instrumentos de viabilidade na comunicação e no auxílio à aquisição de competências linguísticas necessárias ao desenvolvimento da pessoa surda (SANTOS; COUTINHO; BRITO, 2016). Desse modo, entende-se que a apropriação da tecnologia e dos diversos recursos digitais que ela oferece pode minimizar os impactos de uma sociedade segregadora e potencializar a inclusão educacional dos estudantes surdos.



5.1 Por que pensar em uma prática pedagógica para surdos com recursos digitais?

- ✓ Despertam o interesse dos estudantes
- ✓ Prendem a atenção
- ✓ Trabalham a autonomia
- ✓ Estimulam a percepção
- ✓ Incentivam a leitura
- ✓ Colaboram com o desenvolvimento da criatividade
- ✓ Promovem a interação nas salas de aula
- ✓ Propõem resolução de problemas
- ✓ Incitam trabalhos colaborativos
- ✓ Potencializam a construção de sentidos para a aprendizagem



A utilização pedagógica dos dispositivos digitais representa uma ressignificação das práticas de ensino enraizadas nas escolas. São mudanças no tempo, no espaço e nos meios de ensinar, que implicam modificações nas estratégias, nos recursos e na reconstrução de metodologias a partir das novas exigências (MORAES, et al., 2015).

É importante pensar em possibilidades inserir os recursos digitais na escola e incentivar a criação de novos materiais, pois esses recursos podem colaborar com o ensino da Libras e da Língua Portuguesa escrita de forma dinâmica. O uso desses recursos agrega conhecimentos, promovem interações sociais, trocas de experiências e desenvolvem a autonomia dos estudantes.





6 APLICATIVOS NA PERSPECTIVA DO ENSINO BILÍNGUE

As tecnologias digitais se apresentam como potencialidades ao ensino de estudantes surdos na perspectiva bilíngue. Tais recursos são capazes de converter informações da Língua Portuguesa para a Libras e vice-versa.

Na atualidade, existem materiais digitais que podem se constituir como recursos educacionais e apresentam-se como opção de apoio didático ao trabalho dos professores, ressaltando-se a importância para a acessibilidade e para o ensino em uma perspectiva inclusiva (MORAES; GONÇALVES; BERGMANN, 2018).

Dialogarmos com recursos ofertados de forma gratuita, e bastante recente no cenário nacional, isto nos sinaliza fragilidades existentes que precisam ser superadas. Contudo, novos modelos de ensino podem ser consolidados a partir da inserção de recursos digitais nas escolas.

Apresentamos a seguir alguns Apps que não foram criados como recursos pedagógicos para salas de aula. No entanto, evidenciam-se como possibilidades para o uso pedagógico na expectativa de somar com o trabalho docente no ensino de estudantes surdos.

AdeLibras



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mayracunha18.cadeguei&hl=pt_

DESCRIÇÃO

O app é um recurso interativo que contribui na aprendizagem da Libras de forma divertida. Ele permite associar sinais (em GIF) que são apresentados em Libras a palavras escritas em Língua Portuguesa.

SOBRE O CONTEÚDO DO APP

Os conteúdos disponíveis nesse App estão relacionados à Língua Portuguesa e Biologia, no entanto, o caráter elementar oportuniza uma diversidade de opções para exploração pedagógica nos anos iniciais perpassando por várias áreas do conhecimento, podendo se ampliar aos níveis seguintes de ensino. O jogador faz a opção de jogo Introdução à Libras (12 assuntos) ou Biologia em Libras (sinais diversos do campo da biologia/ciências), e a partir da sinalização do gif escolhe uma alternativa.



Tela inicial



Tela 2: opções de jogos



Tela 3: Escolha de assuntos da opção de jogo



Tela 4 – assunto “números”

Alpha-Libras



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mayracunha18.cadeguei&hl=pt_

DESCRIÇÃO

É um app educativo desenvolvido pelo professor Francisco Adelson Alves Ribeiro e um grupo de estudantes do Instituto Federal do Maranhão. O game tem como foco o ensino da Libras a partir do ensino do alfabeto manual. O aplicativo possui um avatar que realiza uma sinalização por meio da datilologia em Libras e abaixo são disponibilizadas alternativas para o jogador identificar a resposta certa.

Fique por dentro!
Datilologia ou alfabeto manual dos surdos, é um sistema de representação das letras dos alfabetos por meio das mãos (SANTOS, 2019).



Tela inicial



Tela das fases do jogo



Tela da Introdução – alfabeto manual



Tela do nível 1

SOBRE O CONTEÚDO DO APP

O aplicativo apresenta uma introdução, na qual o avatar ensina o alfabeto manual, e em seguida, disponibiliza cinco níveis de jogos. São sinalizadas letras isoladas ou sequências de letras com palavras (oriundas ou não do vocabulário tradicional) que o jogador precisa reconhecer nas alternativas de resposta.

Registra-se que o nível cinco não possui conteúdo disponível.



Tela do nível 2



Tela do nível 3



Tela do nível 4



Fonte: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&hl=pt_

DESCRIÇÃO

É um app educativo desenvolvido pela equipe Ludic Side. De forma dinâmica e divertida apresenta três baralhos onde cada carta traz uma palavra escrita e uma imagem demonstrando o sinal em Libras. Em seguida a sinalização é feita por meio de vídeo.

PARA RELEMBRAR:

O jogo da memória é formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Cada figura se repete em duas peças diferentes. Para jogar, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, de modo que não sejam vistas.

Cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso as figuras sejam iguais, o participante recolhe consigo o par formado e joga mais uma vez. Se as peças forem diferentes, devem ser viradas novamente, e o jogador passa a vez ao participante seguinte. Em caso de mais de um jogador, o ganhador será aquele que formar mais pares no final do jogo.

SOBRE O CONTEÚDO DO APP

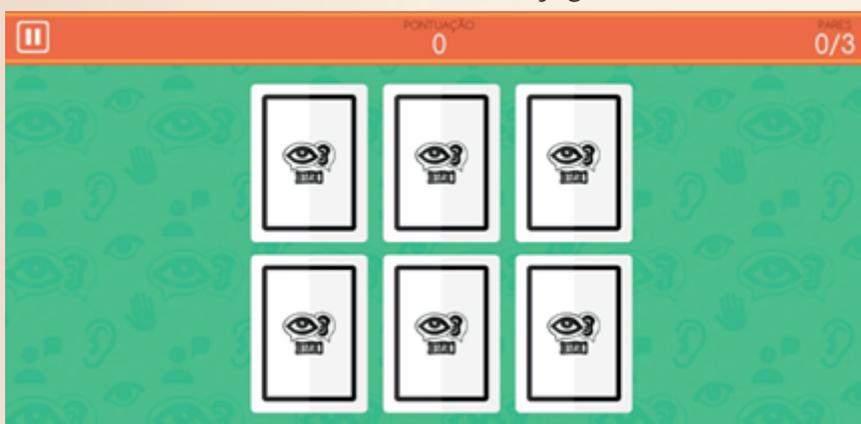
O aplicativo possui duas opções de games: jogo da memória e jogo do Saci. Nele encontra-se um vocabulário com 81 palavras organizadas em três baralhos com os temas “geral”, “arte” e “verbos educativos”.



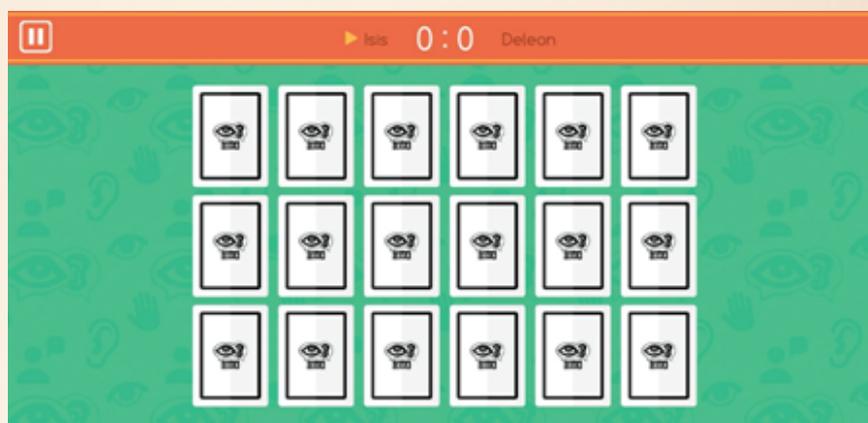
Tela inicial



Baralhos do jogo da memória



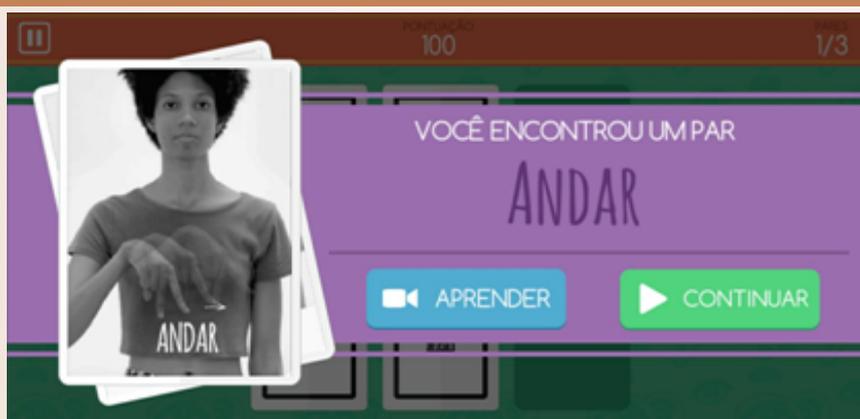
Cartas do jogo da memória - modo 1 jogador



Cartas do jogo da memória - modo 2 jogador



Carta do jogo da memória com nome e sinal representado por imagem



Opções do jogo ao encontrar um par de cartas



Print da tela do vídeo ensinando o sinal do par formado pelas cartas

JOGO DO SACI

O jogo do saci é outra opção disponibilizada pelo **Librário**. O jogo possui os mesmos baralhos do jogo da memória e o jogador disputa a partida com outros três jogadores comandados pelo próprio app.



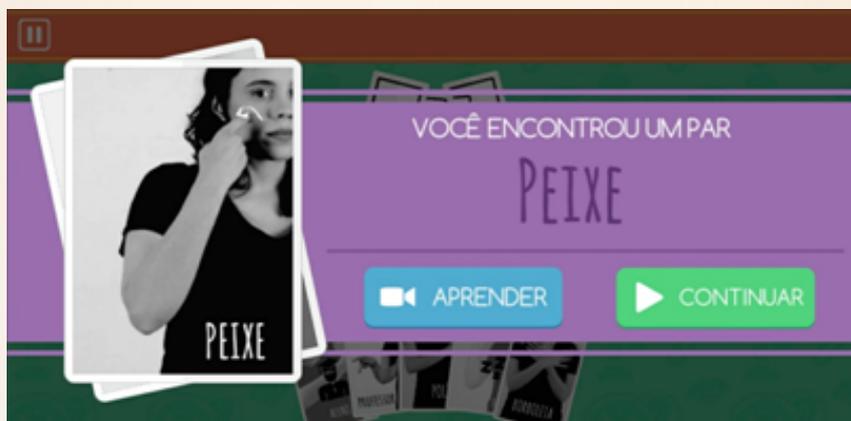
Baralhos do jogo do Saci

PARA RELEMBRAR

O jogo do saci é semelhante ao conhecido jogo do mico. As cartas são distribuídas para os jogadores e não pode sobrar nenhuma. Caso alguém receba uma carta a mais não há problema. Cada jogador deve verificar em sua mão a possibilidade de formar pares com as cartas que recebeu, se for possível deve retirar o (s) par (es) e coloca sob a mesa. Um dos jogadores inicia puxando uma carta do jogador à sua direita. Se com ela formar um par com uma das cartas de sua mão, deve retirá-lo e juntar às suas cartas na mesa. Caso não forme o par, o jogador acumula mais essa carta na mão e passa a vez. Os demais jogadores seguem os mesmos passos. O jogo finaliza quando os jogadores estiverem com todos os pares na mesa e um deles ficar com a carta do Saci na mão. O vencedor será quem primeiro formar todos os pares e a partir dele vem a ordem de classificação até aquele que fica com a carta Saci.



Imagem do início da partida



Opções do jogo ao formar um par de cartas



Print da tela do vídeo ensinando o sinal do par formado pelas cartas



Jogo em finalização – jogador com a carta saci na mão

LIBRAS-PORTUGUÊS SILABÁRIO



Fonte: <https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor>.

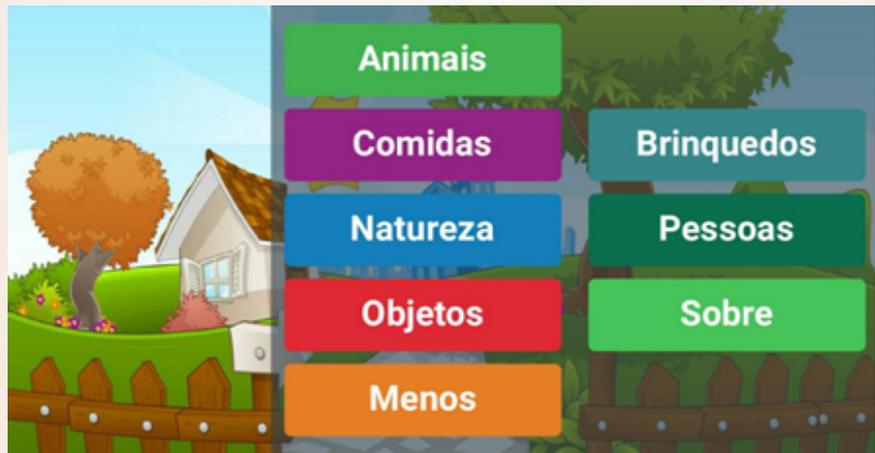
DESCRIÇÃO

O aplicativo foi desenvolvido pelo grupo TecGus Software e Educação com objetivo de auxiliar a comunidade surda na comunicação por meio da Libras e da Língua Portuguesa escrita ao ensinar de forma interativa e divertida a separação silábica de palavras do vocabulário básico dessas duas línguas.

SOBRE O CONTEÚDO DO APP

O app disponibiliza opções de jogo por temas. São apresentadas palavras para a separação silábica e é exibido o sinal de cada palavra, agregando a sinalização em Libras por meio de vídeos que tem como fonte de dados o VLibras¹ que realiza a tradução das palavras apresentadas em Português para Libras. Os conteúdos estão organizados em seis temas: animais (28 palavras), comidas (28 palavras), natureza (31 palavras), objetos (32 palavras), brinquedos (29 palavras) e pessoas (32 palavras). Conforme o jogador acerta a ordem das sílabas na escrita da palavra outras vão surgindo até chegar à última palavra do bloco.

¹ Recurso digital que adota um avatar para realizar a tradução de conteúdos como textos e/ou áudios em português para a Libras, disponível para computadores, navegadores de internet e celulares (SILVA; CARDOSO, 2021).



Tela inicial do jogo Libras-Português Silabário com os temas disponíveis



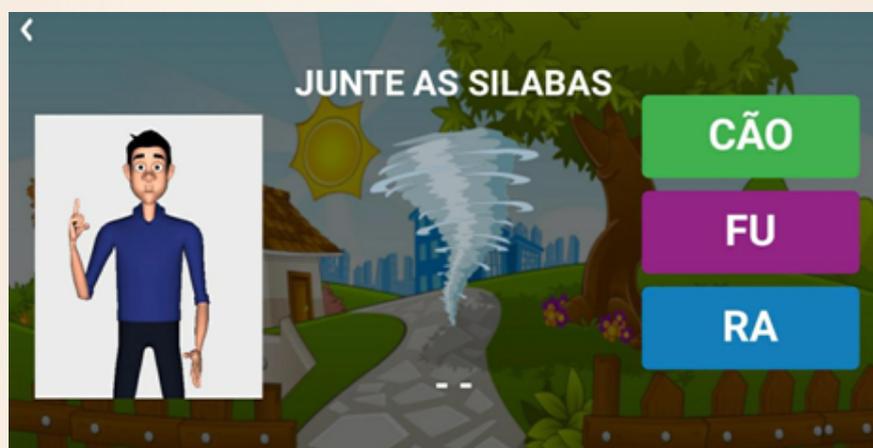
Quantidade de palavras disponíveis para a temática escolhida



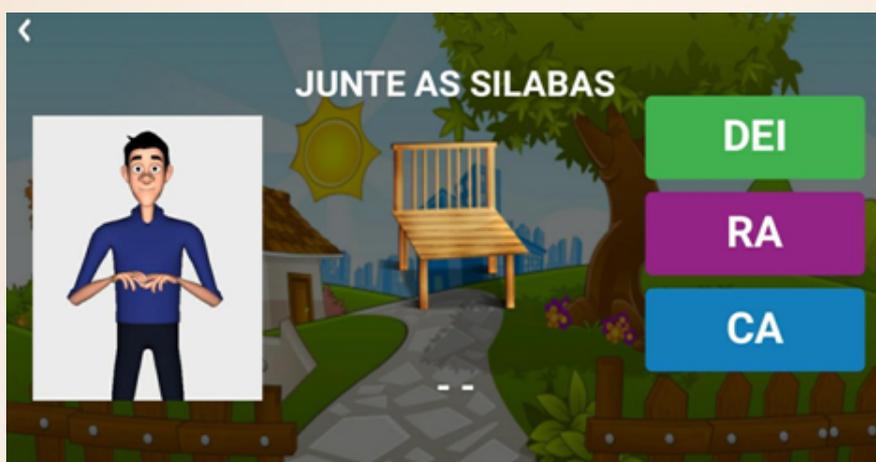
Opção nº 20 do tema animais



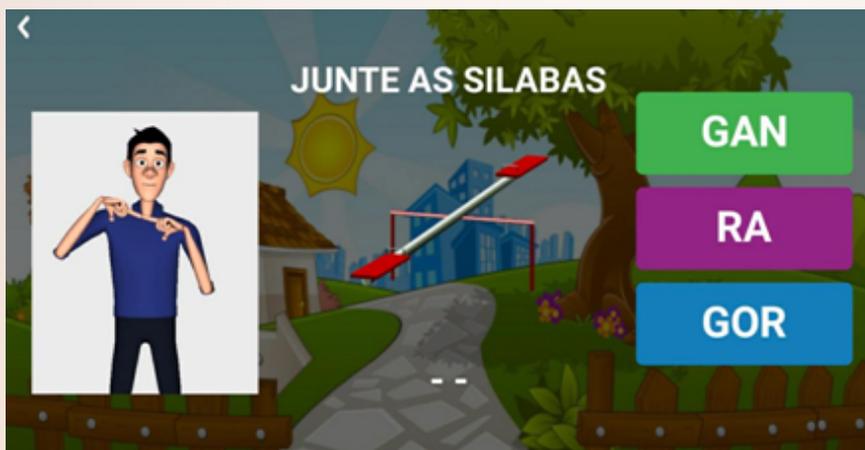
Opção nº 6 do tema comidas



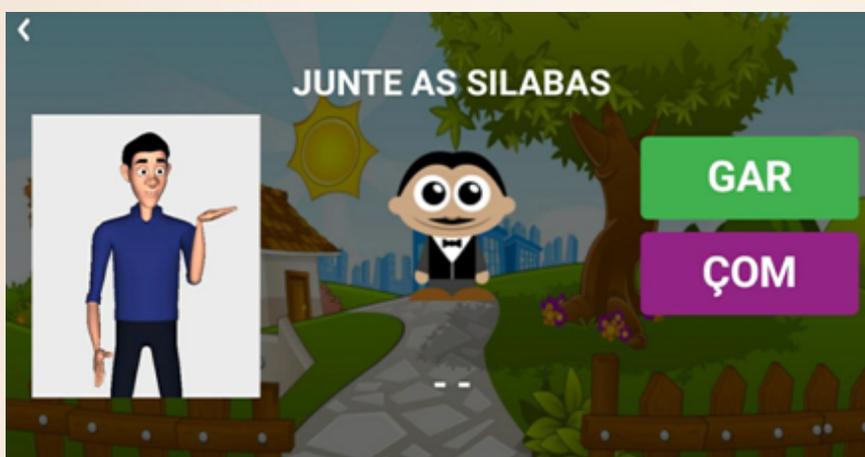
Opção nº 2 do tema natureza



Opção nº 15 do tema objetos



Opção nº 17 do tema brinquedos



Opção nº 12 do tema pessoas





7 SUGESTÕES PARA UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA DOS APPs

Explorando o Alpha-Libras

NÍVEL DA EDUCAÇÃO BÁSICA: Anos iniciais



AdeLibras - Aprenda Libras brincando

AdeLibras Educativa



DISCIPLINA: Interdisciplinar – Língua Portuguesa/Ciências

PÚBLICO: Estudantes surdos do 4º ano

DURAÇÃO: 2 aulas

CONTEÚDO:

- Alfabeto manual;
- Partes do corpo humano

PROBLEMATIZAÇÃO

- Como desenvolver de forma interdisciplinar o treino de fixação das configurações das letras do alfabeto (por meio da datilologia em Libras) nas aulas de Ciências na perspectiva bilíngue (Libras/Português) a partir do app Alpha-Libras?

OBJETIVOS

- Conhecer os sinais em Libras das letras do alfabeto;
- Reconhecer as letras em Libras por meio de sequências aleatórias com letras do alfabeto;
- Conhecer as características do corpo humano;
- Identificar as principais partes do corpo humano: cabeça, tronco e membros;
- Nomear as partes do corpo humano por meio da datilologia (alfabeto manual) e apresentar o sinal da palavra em Libras.

PROCEDIMENTOS

- Aula 1
- Contextualização: iniciar a aula com uma brincadeira semelhante à do “morto-vivo” com as letras do alfabeto. A professora sinaliza uma vogal o estudante levanta, se ela sinaliza uma consoante ele abaixa;
- Apresentar o app Alpha-Libras e explorar o alfabeto sinalizado em Libras junto aos estudantes surdos;
- Propor às crianças que, em duplas, utilizem o app para treino de percepção da datilologia e para favorecer o desenvolvimento das zonas proximais de aprendizagem;
- Desafiar as duplas a formarem sequências aleatórias com as letras do alfabeto em fichas distribuídas pelo(a) professor(a) – semelhante aos níveis dos jogos disponibilizados no app e cada dupla fará uma sequência com duas, três e quatro letras;

- O(a) professor(a) recolhe as fichas com as sequências formadas e as coloca em um saco, depois divide a turma em dois grandes grupos e define qual grupo inicia a atividade por meio da brincadeira do par ou ímpar;
- A contagem de pontos dos grupos deve ser realizada de forma coletiva no quadro da sala de aula pelo(a) professor(a) e acompanhada pelos estudantes. Cada acerto valerá 1 (um) ponto;
- O(a) professor(a) deverá retirar uma ficha do saco e sinalizar a sequência para que o grupo identifique e sinalize confirmando. O grupo que acertar joga mais uma vez; se errar passa a vez ao outro grupo. Assim acontecerá até finalizarem as fichas. O grupo vencedor será o que tiver o maior número de acertos.

- Aula 2
- Contextualização: iniciar a aula com a brincadeira da música “cabeça, ombro, joelho e pé” sinalizada em Libras e com os estudantes repetindo os movimentos;
- Apresentar um boneco e envolvê-lo na brincadeira;
- Trabalhar, com o auxílio do boneco, as características do corpo humano e realizar comparações com o corpo dos estudantes e de outros seres vivos;
- Para fixar mais os conteúdos desenvolvidos e reforçar os treinos de datilografia, utilizar novamente o app com os estudantes;
- Dividir os estudantes em duplas para que identifiquem nos colegas as partes do corpo humano: cabeça, tronco e membros;
- Desafiar as duplas a nomearem as partes do corpo humano utilizando o alfabeto manual em Libras. Um componente da dupla deverá apontar para uma parte do seu corpo e o outro deverá fazer a datilografia do nome da parte indicada. A cada acerto a dupla levará um ponto, fazendo assim uma gamificação entre as duplas envolvidas.
- A Professora aproveitará a atividade para ensinar/reforçar os sinais em Libras das partes do corpo humano conforme os estudantes forem apresentando.

MATERIAIS/ EQUIPAMENTOS

- Celular/tablet com sistema operacional Android;
- Papel A4 ou cartolina;
- Lápis, borracha, tesoura;
- Pincel para quadro branco;
- Boneco(a).

AVALIAÇÃO

- Por meio do quadro de pontuações das atividades realizadas em grupos e em duplas para avaliar coletivamente o desenvolvimento dos estudantes, o(a) professor(a) procederá às devidas correções.

Explorando o AdeLibras

NÍVEL DA EDUCAÇÃO BÁSICA: Anos iniciais



AdeLibras - Aprenda Libras brincando

AdeLibras Educativa



DISCIPLINA: Geografia

PÚBLICO: Estudantes surdos do 5º ano

DURAÇÃO: 1 aula

CONTEÚDO:

- Meios de Transporte

PROBLEMATIZAÇÃO

- Como apresentar os meios de transporte, classificá-los e justificar sua importância em uma aula de Geografia na perspectiva bilíngue (Libras/Português) por meio do app AdeLibras?

OBJETIVOS (Por quê?)

- Apresentar os principais meios de transporte;
- Classificar os meios de transporte em marítimos, aéreos e aquáticos e conhecer as características de cada um deles;
- Identificar os meios de transporte mais utilizados pela população da cidade de São Luís;
- Justificar a importância dos meios de transporte quanto às necessidades de deslocamento das pessoas para locais próximos ou distantes;

PROCEDIMENTOS (Como?)

- Contextualização: iniciar a aula com uma roda de conversa e questionar os estudantes como chegam até a escola, se a casa deles fica longe ou perto da escola;
- A partir da sondagem realizada pedir que os estudantes identifiquem quais são os meios de transporte mais utilizados pela população de São Luís;
- Exibir imagens de meios de transporte (marítimos, aéreos e aquáticos) impressas (ou retiradas de revistas e coladas) em folhas de papel A4 para que as crianças possam manusear;
- Organizar 3 (três) colunas em uma das paredes da sala com os títulos "marítimo, aéreo e aquático" e pedir que alguns estudantes colemb as imagens na coluna correspondente;
- Organizar duplas e apresentar o app AdeLibras para que os estudantes explorem a aba "meios de transporte" para visualizarem os sinais apresentados e identifiquem a alternativa correspondente. Permitir que explorem todo o conteúdo dessa aba;

- Pedir que cada dupla escolha um meio de transporte e escreva numa ficha de papel em uma pequena frase com nome dele e treine a sinalização;
- Em fila indiana (com todos os estudantes) imitar a brincadeira do “telefone sem fio”. Um membro da dupla fica em uma ponta e inicia sinalizando a frase com seu meio de transporte e assim os colegas vão passando a frase para os demais até chegar na outra ponta da fila onde estará o outro membro da dupla com a frase escrita na ficha anteriormente. Ao final da brincadeira com a frase de cada dupla, verificar como iniciaram e como concluíram a frase com o meio de transporte. O professor deverá anotar no quadro todas as frases.

MATERIAIS/ EQUIPAMENTOS

- Celular/tablet com sistema operacional Android;
- Papel A4;
- Revista, tesoura, cola;
- Lápis, borracha;
- Pincel para quadro branco.

AVALIAÇÃO

- O professor procederá à avaliação coletiva das frases produzidas pelas duplas, anotadas no quadro da sala de aula, fazendo as devidas análises e correções necessárias ao final da atividade.

Explorando o Librário



Librário: Libras para todos

Ludo Tóte Educativo



NÍVEL DA EDUCAÇÃO
BÁSICA: Anos iniciais

DISCIPLINA: Arte
PÚBLICO: Estudantes surdos do 6º ano
DURAÇÃO: 1 aula

CONTEÚDO:

- Formas, cores e contraste

PROBLEMATIZAÇÃO

- Como explorar os temas formas, cores e contraste em uma aula de Arte na perspectiva bilíngue (Libras/Português) por meio do app Librário?

OBJETIVOS (Por quê?)

- Apresentar obras de arte aos estudantes;
- Analisar as formas, cores e contraste utilizados pelos artistas;
- Explicar o que é forma;
- Demonstrar o uso das cores como maneira de preencher as formas;
- Descrever o que é o contraste entre as cores;
- Reproduzir pinturas de obras de arte trabalhando o contraste (harmonia entre as cores);

PROCEDIMENTOS (Como?)

- Escolher uma das opções de contextualização:
- Contextualização 1: iniciar a aula acessando o Google Arts & Culture (<https://artsandculture.google.com/experiment/art-coloring-book/1QGsh6vSfAQBgQ>) na opção "Art Coloring Book" e deixar que os estudantes escolham entre as obras de artistas famosos, algumas para colorir. A atividade deve ser feita em grupo para que os estudantes realizem trocas, estabeleçam acordos e combinados de forma espontânea.
- Contextualização 2: iniciar a aula entregando aos estudantes imagens de obras de artistas famosos para apreciação (impressas do Google Arts & Culture). Em seguida pedir que os estudantes escolham entre as obras, algumas para colorir (distribuir a imagem em opção para colorir). A atividade deve ser feita em grupo para que os estudantes realizem trocas, estabeleçam acordos e combinados de forma espontânea.
- Após a realização da atividade, analisar as formas, cores e contraste utilizados pelos artistas e comparar com as pinturas realizadas pelos estudantes;

- O(a) professor(a) deverá explicar aos estudantes, a partir das figuras trabalhadas, que toda forma é descrita por uma linha e, pode-se dizer que ela é o contorno de determinados objetos ou figuras preenchidos por um espaço ou por cor, como ocorreu na atividade de pintura realizada por eles;
- O professor(a) deverá exemplificar aos estudantes que o contraste é a harmonia obtida a partir da utilização de cores opostas. Poderá utilizar as obras dos artistas, as pinturas dos estudantes ou outras formas como tabelas de cores, círculos de cores, exemplos de paletas de cores entre outros);
- Solicitar que os estudantes, individualmente, reproduzam obras de arte por meio de desenho, relacionando-o com as discussões sobre as formas e cores e expressem sua criatividade no uso dos contrastes.
- Os alunos que forem finalizando a atividade serão orientados a, em duplas, utilizar o jogo da memória, baralho de "Arte" do aplicativo Librário com a opção para dois jogadores. A orientação é identificar e treinar os sinais presentes no jogo que foram trabalhados na aula do dia e conhecer novos sinais ligados às produções artísticas para posterior estudo e aprofundamento como: posição, textura, luz, abstrato entre outros.

MATERIAIS/ EQUIPAMENTOS

- Celular/tablet com sistema operacional Android;
- Papel A4;
- Lápis, borracha;
- Lápis de cor.

AVALIAÇÃO

- Observar as produções no Google Arts & Culture ou as pinturas realizadas pelos alunos a partir das imagens entregues pelo(a) professor(a) - conforme atividade de contextualização escolhida pelo professor.
- Anotações em caderno de acompanhamento individual dos estudantes a partir da atividade das réplicas das obras de arte produzidas pelos estudantes por meio de desenhos, assim como o registro de apontamentos sobre os aspectos linguísticos (Libras/Português) referentes aos sinais explorados;
- Realizar autoavaliações para que os alunos desenvolvam a criticidade sobre os conteúdos estudados.

Explorando o Libras-Português

Silabário



NÍVEL DA EDUCAÇÃO BÁSICA:

Anos iniciais

DISCIPLINA: Língua Portuguesa

PÚBLICO: Estudantes surdos da EJA (I Etapa do I Segmento

DURAÇÃO: 2 aulas

CONTEÚDO:

- Palavras e sílabas

PROBLEMATIZAÇÃO

- Como explorar a separação silábica de palavras e reforçar aspectos ortográficos em aula de Língua Portuguesa na perspectiva bilíngue (Libras/Português) por meio do app Libras-Português Silabário?

OBJETIVOS (Por quê)

- Construir sentido na formação de palavras a partir do trabalho com textos;
- Demonstrar a separação de palavras em sílabas;
- Memorizar formações silábicas;
- Reforçar aspectos ortográficos da Língua Portuguesa;
- Formar palavras a partir da união de sílabas;
- Promover a automatização do reconhecimento de palavras;
- Contribuir com o desenvolvimento da atenção.

PROCEDIMENTOS

- **Aula 1**
- Contextualização 1: iniciar a aula apresentando a obra clássica da literatura infantil "Os três porquinhos" a partir de vídeo com tradução em Libras e legenda em Língua Portuguesa (Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mgSIYg-Astg>);

- Disponibilizar para a turma manusear o livro da obra apresentada e conversar sobre as impressões dos estudantes a respeito da historinha;
- O(a) professor(a) entrega cards de imagens e palavras correspondentes a animais (Ex: figura de “porco” na frente e palavra “porco” no verso. Pedir que os estudantes observem a imagem e a grafia em Língua Portuguesa, ao passo que a professora também demonstra o sinal da figura em Libras. E assim utilizar cards com outros exemplos de animais e seus nomes;
- Em seguida, explorar o app Libras-Português Silabário com os estudantes organizados em trios. Assim as crianças poderão se revezar nas rodadas e poderão trabalhar em colaboração, um ajudando o outro, de modo que façam suposições e troquem ideias. Deverão interagir na aba “animais” ao juntar as sílabas para formar os nomes dos animais e assim compreender o processo de estrutura das palavras;

Aula 2

- Iniciar a aula explorando mais uma vez o app Libras-Português Silabário como estratégia de revisão. Retomar no app a temática “animais” e permitir mais uma vez que exercitem o jogo de separação silábica das 28 palavras disponibilizadas.
- Organizar a turma em trios e solicitar que cada trio de crianças selecionem e copiem 3 (três) nomes de animais e depois cada um apresenta um deles aos colegas demonstrando a palavra escrita em Língua Portuguesa, a separação silábica e o sinal em Libras;
- O(a) professor(a) orientará os estudantes na construção de um bingo das sílabas dos nomes dos animais escolhidos pelas crianças. Em seguida, cada criança recebe uma cartela de sílabas que deverá ser preenchida conforme o sorteio da pedra (sílabas) pelo(a) professor(a). Ao completarem suas cartelas no final do jogo, as crianças deverão formar palavras com as sílabas de suas cartelas.
- Encaminhar como atividade extra que criem um exemplo de frase utilizando o nome de uns dos animais trabalhados na aula e apresentem no próximo encontro a frase em Libras e Língua Portuguesa escrita para a turma.

MATERIAIS/ EQUIPAMENTOS

- Celular/tablet com sistema operacional Android;
- Televisão ou computador;
- Papel cartão ou cartolina;
- Figuras impressas ou revistas;
- Papel A4;
- Lápis, borracha;

AVALIAÇÃO

- Observar as atividades realizadas em grupos e registrar em caderno de acompanhamento da turma, assim como acompanhar as atividades individuais e anotar, conforme os objetivos propostos, os avanços e dificuldades das crianças para realizar as devidas intervenções.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na perspectiva bilíngue, a pessoa surda deve ser fluente na Libras e na Língua Portuguesa escrita, no caso do Brasil, que é a língua oficial do país. Então, a simultaneidade entre as línguas recomenda um olhar imperativo para mudanças curriculares para a produção de novos recursos didáticos e para a necessidade da diversificação metodológica de modo a atender a essa proposta já consolidada.

Espera-se que este material incentive a utilização pedagógica de recursos digitais no sentido de expandir as possibilidades de trabalho dos professores (as) em apoio ao ensino de estudantes surdos e que esta iniciativa seja inspiradora para outros professores no desenvolvimento de pesquisas e na busca por contribuições para a Educação Básica.



REFERÊNCIAS

BASTOS, E. M. R.; ZAQUEU, L. da C. C. Discussões acerca da inclusão da Língua Brasileira de Sinais como disciplina na educação básica. Revista Querubim. Rio de Janeiro, v. 2, n. 34, p. 43-47, 2018.

BISOL, C. A.; VALENTINI, C. B. Surdez e Deficiência Auditiva: qual a diferença? Objeto de Aprendizagem Incluir – UCS/FAPERGS. p. 1-3. Porto Alegre: 2011.

BRASIL. Lei n.º 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/l10436.htm.
Acesso em: 14 set. 2021.

BRASIL. Decreto n.º 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: 15 out. 2020.

BRASIL. Lei n.º 14.191, de 03 de agosto de 2021. Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Disponível em:
http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2019-2022/2021/Lei/L14191.htm. Acesso em 19 out. 2021.

CAPOVILLA, F. C. Sobre a falácia de tratar as crianças ouvintes como se fossem surdas, e as surdas, como se fossem ouvintes ou deficientes auditivas: pelo reconhecimento do status linguístico especial da população escolar surda. In: SÁ, N. R. L. de. Surdos: qual escola? Manaus: Valer, 2011, p. 77-99.

CLÁUDIO, D. P.; GUARINELLO, A. C.; SCHELP, P. P. Tramas dialógicas nos discursos sobre os surdos e a surdez. In: ROCHA, L. R. M. da; OLIVEIRA, J. P. de; REIS, M. R. dos. (Orgs) Surdez, educação bilíngue e Libras: perspectivas atuais. Curitiba: CRV, 2016.

GOLDFELD, M. A criança surda: linguagem e cognição numa perspectiva sociointeracionista. 5. ed. São Paulo: Plexus Editora, 2002.

JOKINEN, M. Alguns pontos de vista sobre a educação dos surdos nos países nórdicos. In: Skliar, C (Org). Atualidade na educação bilíngue para surdos: processos e projetos pedagógicos. 4. ed. Porto Alegre: Editora Mediação, 2013.

MORAES, D. A. F. de; OLIVEIRA, D. E. de M. B. de.; BROIETTI, F. C. D.; STANZANI, E. de L. O uso das tecnologias digitais por professores da Escola Básica: realidades do contexto educativo. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 41, n. 2, p. 48-63, mai./ago, 2015.

MORAES, L. M. de.; GONÇALVES, B. S.; BERGMANN, J. C. F. Recursos educacionais digitais para estudantes surdos: uma possível classificação. Revista Educação Gráfica, v. 22, n. 3, p. 44-62, dez. 2018.

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. 114f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

QUADROS. R. M. Educação de surdos: a aquisição da linguagem. Reimpressão: 2008. Porto Alegre: Artmed, 1997.

SANTOS, F. T.; COUTINHO, F. J.; BRITO, P. H. da S. Uma Revisão Sistemática sobre softwares educacionais para o ensino de LIBRAS. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 27, 2016, Anais [...], 2016, p. 896-905.

SKLIAR, C. Os estudos surdos em Educação: problematizando a normalidade. In: SKLIAR, C. (Org.) A surdez: um olhar sobre as diferenças. 4 ed. Porto Alegre: Mediação, 2010.

SKLIAR, C. Atualidade da educação bilíngue para surdos: processos e projetos pedagógicos. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

SLOMSKI, V. G. Educação bilíngue para surdos: concepções e implicações práticas. 1. ed. Curitiba: Juruá, 2011.

QUADROS, R. M. Educação de surdos: a aquisição da linguagem. Reimpressão: 2008. Porto Alegre: Artmed, 1997.

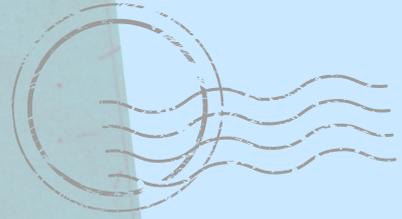
SANTOS, Floripes Teixeira; COUTINHO Fábio José; BRITO Patrick Henrique da S. Uma Revisão Sistemática sobre softwares educacionais para o ensino de LIBRAS. V Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2016). Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2016).

SKLIAR, C. Os estudos surdos em Educação: problematizando a normalidade. In: SKLIAR, C. (org.) A surdez: um olhar sobre as diferenças. 4 ed. Porto Alegre: Mediação, 2010.

____. Carlos. Atualidade da educação bilíngue para surdos: processos e projetos pedagógicos. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.

SLOMSKI, Vilma Geni. Educação bilíngue para surdos: concepções e implicações práticas. Curitiba: Juruá, 2011.

Galeria de FOTOS





sobre a autora

Ísis de Paula Santos Mendonça

Mestranda em Gestão do Ensino na Educação Básica pela Universidade Federal do Maranhão – PPGEEB (Turma 2019). Especialista em Educação Especial. Graduada em Pedagogia com habilitação em Gestão de Sistemas Educacionais e Escolas, Docência em Séries Iniciais do Ensino Fundamental, Docência em disciplinas pedagógicas e Aprofundamento de Estudos em Educação Especial pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA.



Desenvolve atividades na Educação Básica na rede municipal de ensino como Intérprete de Libras e na rede estadual integra a equipe da Supervisão do Regime de Colaboração – SUPERC/SEDUC – como formadora do Pacto pela Aprendizagem e da Política Escola Digna. Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Especial na Educação Básica – GEPEESP/UFMA. Principais linhas de estudo: educação especial, educação inclusiva, Libras e Formação de Professores.

sobre a orientadora



LIVIA DA CONCEIÇÃO COSTA ZAQUEU

Doutora em Distúrbios do Desenvolvimento da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Mestre em Distúrbios do Desenvolvimento pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Especialista em Psicomotricidade pela Universidade Candido Mendes, Especialista em Intervenção Precoce na Universidade de Évora, Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, Licenciada em Educação Física pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA. Graduada em Pedagogia, com ênfase em Educação Infantil, Ensino Fundamental e Administração Escolar. Foi detentora do Sanduíche de Doutorado em Intervenção Precoce na Área Prioritária na Infância do Programa Ciência sem Fronteiras com o Subsídio de Coordenação para Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES. Membro da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação - ANPED. Experiência nas áreas de Educação em Direitos Humanos com ênfase em Educação Especial (Autismo, Deficiência Intelectual e Múltipla Deficiência), Psicomotricidade, Psicopedagogia, Saúde Mental e Desenvolvimento Humano. Atuando como professora no Programa Universidade Aberta do Brasil / NEAD / UFMA / CAPES nos cursos de Química e Biologia à Distância EAD com as disciplinas Psicologia Educacional e Política Educativa Inclusiva I no Modo EAD. Professora Adjunta do Departamento de Educação Física da UFMA (Programa de Desenvolvimento Humano e Intervenção Precoce na Infância) e do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Gestão do Ensino na Educação Básica da UFMA, Mestrado – linha de pesquisa em Educação Especial. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisas da Educação Especial na Educação Básica.

