

FACULDADE UNINA
CAROLINE MUZEL GONÇALVES

PROJETO DE APLICAÇÃO
Comunicação e acessibilidade Ensino de Libras através de jogos.

ITAPEVA
2023

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Caroline Muzel Gonçalves

Cidade: Itapeva

Estado: São Paulo

Curso: Letras Libras

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO PAP

Comunicação e acessibilidade Ensino de Libras através de jogos.

Produção de jogos e brincadeiras sobre Libras para estudantes do ensino fundamental de uma escola Municipal, localizada no estado de São Paulo, na cidade de Itapeva.

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Na escola há muitos momentos que os estudantes excluem o aluno surdo, com tratamentos diferenciados tanto dentro como fora da sala de aula. Além de alguns relatos dos alunos no intervalo sobre a discriminação, ofensas, desrespeito e desprezo em suas expressões faciais com o aluno surdo.

Logo se este problema não for solucionado acarretará em consequências drásticas na vida do aluno o levando a evasão escolar, problemas socioemocionais e desestimular seus estudos.

5 JUSTIFICATIVAS

Porque os alunos surdos sofrem exclusões no cotidiano escolar não somente entre os estudantes, mas também com a equipe escolar. Além da sociedade em geral. E o ensino lúdico rompe barreiras na comunicação e possibilita o acesso a uma nova língua de forma divertida, incluindo a necessidade dos educandos surdos de nossa sociedade.

Segundo Rezende “ O jogo tem sido usado no ensino de línguas como uma das estratégias com características lúdicas e que implicam prazer e

divertimento. Soares (2008, p. 4) afirma que “o jogo é o resultado de interações linguísticas diversas em termos de características e ações lúdicas” e, para ele, as atividades lúdicas implicam não só no prazer e no divertimento, como, na liberdade e na voluntariedade e, também, devem conter um sistema de regras claras e explícitas.

Os benefícios é a transformação da sociedade, um olhar mais humano e acolhedor, ou seja, a empatia, acolher aquele que necessita. Afinal o papel do educador é transformar e formar cidadãos melhores.

6 OBJETIVOS

Geral: Compreender sobre as contribuições de jogos no ensino de uma nova língua na aprendizagem dos alunos no ensino fundamental.

Específicos:

- I. Adaptar jogos para o ensino da língua;
- II. Utilizar as confecções de jogos;
- III. Ministras aulas tanto presencialmente com através de vídeos pelo whats;
- IV. Contribuir com a aprendizagem na sala no ensino de Libras para surdos e ouvintes.

7 REVISÃO DE LITERATURA

No decorrer histórico do Brasil a sociedade foi transformando a maneira de ensinar, visando uma aprendizagem significativa e inclusiva, rompendo barreiras, pois, antigamente os deficientes eram excluídos da sociedade, também segregados e desrespeitados. Devido às Leis que regem nossa sociedade desde a Constituição Federal, em seu Art. 208, prevê o atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino, a garantia de direito a educação a todos.

As alterações recentes da LDB 9394/96 no que se refere o art. 60-B os sistemas de ensino assegurarão:

“Aos educandos surdos, surdo-cegos, com deficiência auditiva sinalizantes, surdos com altas habilidades ou superdotação ou com outras deficiências associadas materiais didáticos e professores bilíngues com formação e especialização adequadas, em nível superior.

Esta lei foi um marco extremamente importante para a comunidade, pois compreende a especificidade do aluno surdo como sendo a Libras sua língua materna e posteriormente, a língua portuguesa em sua modalidade escrita.

Sabe-se que a partir dos quatro anos de idade a obrigatoriedade do acesso ao ensino aos educandos e, infelizmente os alunos surdos têm seu primeiro contato com a língua e intérpretes, apenas em sala de aula. Estes, de acordo com a Lei 12.319 no Art. 6º têm a função de mediar a comunicação entre surdo e ouvintes, surdos e surdos, surdos e surdo-cegos, surdo-cegos e ouvintes, por meio da Libras para a língua oral e vice-versa.

Segundo Aguiar, Magalães e Araujo (2022, p. 2) “as crianças surdas têm defasagem linguística, não são expostas a língua de sinais precocemente, apresentando um déficit no seu desenvolvimento global, que inclui dificuldades de ordem emocional, social e cognitiva”

É no ambiente escolar que ocorre o processo de desenvolvimento do indivíduo, promovendo a sua formação integral, estabelecendo a inclusão, permitindo a troca de experiências dos alunos por meio da língua. Desse modo estabelece a comunicação efetiva que corrobora para o respeito às diversidades dos indivíduos.

Devido as barreiras de comunicação para a aprendizagem de uma nova língua segundo Nascimento e Rodrigues (2022, p. 10):

“O professor deve apresentar estratégias metodológicas que compreendam as duas línguas, ou seja, quando o for apresentado à língua portuguesa, a mesma deve vir acompanhada da língua de sinais para que os alunos façam uma ponte entre elas”

Nessa perspectiva para a educação inclusiva destaca a importância dos jogos lúdicos para a aprendizagem das crianças surdas e ouvintes.

Segundo Gomes (2022, p. 6) “ quaisquer tipos de atividades lúdicas, sejam elas brincadeiras, jogos e/ou brinquedos, favorecem o processo de inclusão, pois durante a brincadeira há o processo de integração entre as crianças, elas estão aprendendo a compartilhar e a serem cooperativas umas com as outras.

Proporcionando assim um ambiente acolhedor que estimula e os recursos didáticos pedagógicos construídos ao longo do curso, visando a contribuição para a instituição de ensino nos anos iniciais, permitindo aos educadores e alunos o acesso a uma nova língua possibilitando de fato uma aprendizagem significativa, desenvolvendo a interação, capacidade, iniciativa, autonomia, avanços e ampliação dos conhecimentos.

Os vídeos eram postados no grupo da sala através dos wats uma vez por semana, sendo as segundas-feiras, explicando sobre os jogos em Libras, pois os alunos estavam no ensino remoto, devido a pandemia do Covid-19. As aulas eram planejadas com cronogramas mensais, conforme a proposta da escola, para contemplar todos os alunos da sala, tanto ouvintes como surdos. Com o objetivo de incluir e ampliar o acesso da língua a todos os familiares e amigos, ou seja, tanto dentro quanto fora da instituição de ensino.

A seguir, estão especificados alguns jogos elaborados e adaptados para a contribuição da aprendizagem durante a pandemia, atendendo a todos os alunos da sala. E, especificamente para a aluna surda, foram disponibilizados todos os materiais, mas devido à grande quantidade de alunos da sala, e ao alto custo para produção de mais materiais, foi necessário demonstrar que em alguns momentos os alunos teriam alternativas para realizarem o jogo ora confeccionando, ora utilizando materiais que continham na própria casa.

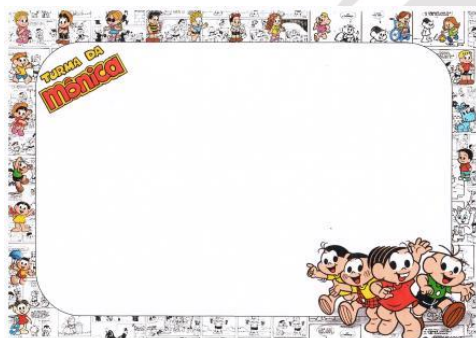
Tema	Material	Vídeo
Animais	 Imagem Desenho Nome dos	Alexandre Elias- Libras: Animais https://www.youtube.com/watch?v=i099Zu0FqM&t=147s
Alfabeto manual	 Soletração: Palavras Nomes	Alfabeto em LIBRAS https://www.youtube.com/watch?v=fYaXJxf60gU
Cores	 Cartão Lápis de cor	Alexandre Elias - Libras: Cores https://www.youtube.com/watch?v=BsrWRCT715g&t=5s
Números e meses	 Cartela de bingo	Aula de Libras: semana e mês https://www.youtube.com/watch?v=cZp1YgutVEM

<p> Materiais escolares</p>		<p>Objetos dos alunos</p>	<p>Sinais em Libras de: Ambiente, Disciplina e Material Escolar</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=lhivWGy9gsE</p>
<p>Casa</p>		<p>Detetive Localize os objetos de sua</p>	<p>Alexandre Elias sinais de casa</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=82Y79henR6s</p>
<p>Meios de transporte</p>		<p>Objetos Escrita Imagem</p>	<p>Meios de transporte em LIBRAS</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hCOX65v7w5g</p>
<p>Frutas</p>		<p>Objetos, escrita ou imagem</p>	<p>LIBRAS: aula de frutas sinais em Libras</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AMFYxDWdABo</p>

No segunda momento durante a pandemia, ao refletir sobre a possibilidade de acessibilidade para os demais alunos, devido a materiais para intervenção pedagógica de forma lúdica, houve a confecção de uma lousa para a realização das atividades remotas.

Desse modo, segundo Lima e Martins (2022, p. 5) “a aprendizagem da Libras pode contribuir para a formação da criança nos aspectos social, cultural e cognitivo, visto que abre espaço para tratar das diferenças humanas e do respeito para com o outro. Muitas são as contribuições que o ensino da Libras pode proporcionar às crianças ouvintes”.

A seguir, está a demonstração deste material, utilizado por todos os alunos da sala de aula. Recursos: lousa, canetinha, álcool e pano.



Alguns exemplos de atividades utilizados com estes materiais: força, números, adivinhe o desenho, desenho nas costas, etc.

Segundo Aguiar, Magalães e Araujo (2022, p. 12) “Ressalta-se nessa pesquisa a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento cognitivo e físico para todas as crianças surdas, a pesquisa destaca que o jogo é o meio propício para a aquisição natural da Libras. Portanto, destaca-se que, quanto antes a criança surda aprender Libras, maior será seu desenvolvimento no aprendizado da língua portuguesa em sua modalidade escrita”.

Desta forma compreendemos a vital importância para surdos e ouvintes, o ensino de jogos e brincadeiras no desenvolvimento pleno do ser humano, visa a busca de uma melhor qualidade de vida, rompendo barreiras da comunicação, transformando vidas e tornando seres humanos melhores.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Objetivo Específicos 1: Adaptar jogos para o ensino da língua.

• **Estratégia de ação 1:** Neste momento, será planejado e confeccionado o material adaptado para o ensino da Língua Brasileira de Sinais, dividido por campo semântico, de acordo com os temas: animais, alfabeto manual, cores, números e meses, materiais escolares, casa, meios de transporte e frutas. O material será adaptado conforme a possibilidade de o aluno confeccionar em casa.

Objetivo Específico 2: Utilizar as confecções de jogos.

• **Estratégia de ação 2:** O jogo será utilizando materiais que o aluno possui em casa. Após a análise e reflexão das estratégias propostas do projeto foi necessário modificar as aulas, com o objetivo de atingir a todos os alunos houve a confecção de um material individual, como sendo uma lousa. E posteriormente elaborar estratégias em cima deste material.

Objetivo Específico 3: Ministras aulas tanto presencialmente com através de vídeos pelos wats.

• **Estratégia de ação 3:** A aula será através de vídeos de WhatsApp com duração de aproximadamente 2 minutos explicando as aulas, durante uma vez por semana, sendo as segundas-feiras.

Objetivo Específico 4: Contribuir com a aprendizagem na sala no ensino de Libras para surdos e ouvintes.

- Estratégias da ação 4: Nesta última etapa será feita a análise dos resultados obtidos durante o processo do ensino de Libras para alunos ouvintes e surdos.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Agosto	Setembro	Outubro	Novembro
Estratégia de ação 1	X			
Estratégia de ação 2		X	X	X
Estratégia de ação 3		X	X	X
Estratégia de ação 4				X

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estratégia de ação 1	Folha sulfite, canetinha, lápis de cor, imagens, folhas coloridas, tampinhas, materiais escolares, objetos de casa, computador, impressora e vídeos youtube dos temas
Estratégia de ação 2	Papel, lápis de cor, canetinhas, objetos, materiais escolares. Produção da lousa individual para cada estudante.
Estratégia de ação 3	Vídeos WhatsApp e youtube
Estratégia de ação 4	Refletindo sobre as contribuições do ensino de Libras para todos.

11 RESULTADOS ESPERADOS

Ao final o resultado esperado durante o processo em desenvolvimento do ensino de Libras, os alunos consigam se comunicar com o aluno surdo de forma a inclui-lo diariamente em sala de aula, desse modo todos terão empatia, respeito, onde não haverá mais barreiras para a

comunicação, em que o aluno surdo se sentirá parte da instituição a qual pertence. Além de possibilitar o ensino que ultrapassa os muros da escola, os familiares e amigos tendo acesso a uma nova língua, em que os alunos passam a aprender Libras e posteriormente se tornam professores dentro de seus lares, disseminando a língua de maneira ampla e divertida.

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Evaneide de Brito Feitosa; MAGALÃES, Regina Célia Mendes; ARAUJO, Maria Eunice. Os jogos como atividades lúdicas para o estudante surdo. Revista Contemporânea de Educação, v.17, n. 38. Jan/mar. 2022. Disponível em: <<file:///C:/Users/Cliente/Downloads/1113.pdf>> Acesso 27 janeiro 2023.

Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12319.htm> Acesso 27 janeiro 2023

Disponível em: < https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm > Acesso 28 janeiro 2023.

Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm> Acesso 28 janeiro 2023.

GOMES, Maxwell da Silva; Gomes, Eli Shalon dos Santos Cunha. A importância da ludicidade na educação especial e inclusiva. Revista PsiPro / PsiPro Journal, v. 1, n. 1, maio/jul. 2022. ISSN 2763-8200. Disponível em: <<https://revistapsipro.com/index.php/psipro/article/view/9/3>> Acesso 27 janeiro 2023.

LIMA, Andréia Amorim de; MARTINS, Maria Josilâne da Costa. As contribuições do ensino da Libras para crianças ouvintes. Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 3, p. 1-10, 2022. Disponível em: <file:///C:/Users/Cliente/Downloads/As+contribui%C3%A7%C3%B5es+do+ensino+da+Libras+para+crian%C3%A7as+ouvintes.pdf> Acesso 28 janeiro 2023.

NASCIMENTO, Sabrina da Silva; Rodrigues, Viviane. A inserção da Língua Brasileira de Sinais no Ensino Fundamental: Aprendendo uma segunda Língua. MIMESIS, Bauru, v.43, n. 1, p. 40-



FACULDADE
UNINA

55,2022 Disponível em: <<https://revistas.unisagrado.edu.br/index.php/mimesis/article/view/391/223>> Acesso 27 janeiro 2023.

REZENDE, Joseane Rosa Santos. O uso de jogos na aprendizagem colaborativa de Libras como L2. Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Letras (FL). Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística, Goiânia, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/11383/3/Disserta%c3%a7%c3%a3o%20-%20Joseane%20Rosa%20Santos%20Rezende%20-%202020.pdf>>

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

<https://youtube.com/watch?v=y6I1Qt6XZbs&feature=share>