



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO NACIONAL DE EDUCAÇÃO DE SURDOS
DEPARTAMENTO DE ENSINO SUPERIOR
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO ONLINE
CURSO DE PEDAGOGIA**

**PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA COMO L2 PARA ALUNOS SURDOS: USO DE RECURSOS
DIGITAIS EM UMA PERSPECTIVA BILÍNGUE**

AGNE DE ALBUQUERQUE FRANÇA RIBEIRO

Rio de Janeiro
Maio, 2022

AGNE DE ALBUQUERQUE FRANÇA RIBEIRO

**PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA COMO L2 PARA ALUNOS SURDOS: USO DE RECURSOS
DIGITAIS EM UMA PERSPECTIVA BILÍNGUE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Núcleo de Educação Online do Instituto Nacional de
Educação de Surdos – Polo INES, como requisito
parcial para obtenção do grau de Pedagoga.
Orientador(a): Osilene Maria de Sá e Silva da Cruz

Rio de Janeiro
Maio, 2022

Ficha catalográfica

R484p Ribeiro, Agne de Albuquerque França.
Produção de material didático para o ensino de língua portuguesa como L2 para alunos surdos: uso de recursos digitais em uma perspectiva bilíngue / Agne de Albuquerque França Ribeiro. — 2022.
63f. : il. ; 30 cm.

Orientadora: Osilene Maria de Sá e Silva da Cruz.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia)—Instituto Nacional de Educação de Surdos, Rio de Janeiro, 2022.

1. Material didático. 2. Aquisição de segunda língua. 3. Surdos. I. Título. II. Cruz, Osilene Maria de Sá e Silva da.
CDD 371.912

AGNE DE ALBUQUERQUE FRANÇA RIBEIRO

**PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA COMO L2 PARA ALUNOS SURDOS: USO DE RECURSOS
DIGITAIS EM UMA PERSPECTIVA BILÍNGUE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Núcleo de Educação Online do Instituto Nacional de
Educação de Surdos – Polo INES, como requisito
parcial para obtenção do grau de Pedagoga.
Orientador(a): Osilene Maria de Sá e Silva da Cruz

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a.– Osilene Maria de Sá e Silva da Cruz
Orientadora

Prof^a. Dr^a.– Rosana Maria do Prado Luz Meireles
Membro interno

Prof^a. Mestra – Bárbara Nielsen Brum Ferreira
Membro externo

Aprovada em ____/____/____

AGRADECIMENTOS

Agradeço, acima de tudo, a Deus, por ter me sustentado durante o curso com saúde e forças para chegar até o final.

Sou imensamente grata à minha família por toda compreensão e apoio, certa de que sem eles eu não teria alcançado tal conquista.

Deixo um agradecimento especial a minha orientadora, Osilene Cruz, pelo incentivo e dedicação ao meu projeto de pesquisa.

Por fim, sou grata ao INES e a todos os professores que fizeram parte da minha trajetória acadêmica.

RESUMO

O presente trabalho busca contribuir para a educação de surdos e ampliar o universo de potencialidades da produção de material didático para o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua (L2) para esses aprendizes em uma perspectiva bilíngue (Libras-Português escrito), por meio de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Para isso, foi realizada uma pesquisa exploratória descritiva (GIL, 2002), com o objetivo de elaborar material pedagógico voltado para a alfabetização de discentes surdos do primeiro ano de Ensino Fundamental. Como referencial teórico, a pesquisa se pautou, sobretudo, em Diretrizes Curriculares oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), e nas Diretrizes Curriculares para o Ensino de Língua Portuguesa como L2 para aprendizes surdos e surdocegos (BRASIL/MEC, 2021), em estudos sobre ensino para surdos em perspectiva bilíngue, com base em materiais autênticos (QUADROS, SCHMIEDT, 2006; FERNANDES, 2006; CRUZ, MORAIS, 2020) e em pesquisas que se dedicam ao uso de TDICs no contexto educacional (GOETTERT, 2014; NASCIMENTO, LIZ, 2017). O material produzido neste estudo parte de um gênero discursivo, a fábula “Galinha ruiva”, originalmente apresentada em português escrito e traduzida para Libras pela própria autora da pesquisa, para a criação de materiais didáticos bilíngues constituídos por atividades e por jogos autênticos. Considera-se que as reflexões teórico-metodológicas realizadas e os materiais didáticos criados poderão ser utilizados por profissionais e familiares de alunos surdos, por contarem com atividades interativas, lúdicas e de baixo custo para o letramento desses alunos. Busca-se, com este trabalho, mostrar a importância da produção de materiais didáticos que considerem as especificidades socio-culturais e linguísticas dos alunos surdos.

Palavras-chave: Língua Portuguesa como L2. Libras como L1. TDIC.

Aprendizes Surdos. Materiais didáticos autênticos.

RESUMO EM LIBRAS

Disponível em: <https://youtu.be/byJVGpaGTnY>

ABSTRACT

The present work seeks to contribute to the education of the deaf and to expand the universe of potential for the production of didactic material for the teaching of Portuguese as a second language (L2) for these learners in a bilingual perspective (Libras-Portuguese written), through Digital Information and Communication Technologies (TDICs). For this, an exploratory descriptive research was carried out (GIL, 2002), with the objective of elaborating pedagogical material aimed at the literacy of deaf students in the first year of Elementary School. As a theoretical framework, the research was based, above all, on official Curricular Guidelines, such as the National Common Curricular Base (BNCC, 2018) and on the Curriculum Guidelines for Teaching Portuguese as a L2 for Deaf and Deafblind Learners (BRASIL/MEC, 2021), in studies on teaching for the deaf from a bilingual perspective, based on authentic materials (QUADROS, SCHMIEDT, 2006; FERNANDES, 2006; CRUZ, MORAIS, 2020) and in research dedicated to the use of TDICs in the educational context (GOETTERT, 2014; NASCIMENTO, LIZ, 2017). The material produced in this study is based on a discursive genre, the fable "Galinha ruiva", originally presented in written Portuguese and translated into Libras by the author of the research, for the creation of bilingual teaching materials consisting of activities and authentic games. It is considered that the theoretical-methodological reflections carried out and the didactic materials created can be used by professionals and families of deaf students, as they have interactive, playful and low cost activities for the literacy of these students. The aim of this work is to show the importance of producing teaching materials that consider the social and cultural specificities of deaf students.

Keywords: Portuguese language as L2. Pounds as L1. DICT Deaf Learners.

Authentic teaching materials.

LISTA DE SIGLAS

ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

DIPEBS - Diretoria de Políticas de Educação Bilíngue de Surdos

INES - Instituto Nacional de Educação de Surdos

LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais

L2 - Segunda língua

MEC - Ministério da Educação e Cultura

PA – Plano de Atividades

SEMESP - Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação

TDICs - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Gravação da história “Galinha ruiva” recontada pela autora deste trabalho

Figura 2: Apresentação e Jogos digitais

Figura 3 – Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 1”

Ilustração 1 - Imagem /Sinal

Ilustração 2 - Sinal /Datilologia

Figura 4 - História “Galinha ruiva” em Libras

Jogo 1 - Conhecendo as palavras

Jogo 2 - Pares correspondentes

Jogo 3 - Combine sinal ao nome

Jogo 4 - Qual nome do sinal?

Jogo 5 - Qual é o sinal?

Jogo 6 - Qual o nome dos animais?

Jogo 7 - Desafio

Figura 5 - Atividade complementar 1: Personagens da história

Figura 6 - Atividade complementar 2: Alfabeto Manual

Figura 7 - Atividade complementar 3: Animais

Figura 8 - Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 1”

Figura 9 - Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 1”

Figura 10 - Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 2”

Figura 11 - Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 3”

SUMÁRIO

MATERIAL DIDÁTICO

APRESENTAÇÃO	13
1 - INTRODUÇÃO.....	14
2 – OBJETIVOS DA PESQUISA	18
2.1 – Objetivo Geral	18
2.2 – Objetivos Específicos	18
3 - REFERENCIAL TEÓRICO	19
4 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	23
4.1 – Tipo de Pesquisa	23
4.2 – Organização e produção do material didático.....	24
4.2.1 – O planejamento – Plano de Atividades.....	24
4.2.2 - O corpus como ponto de partida - Fábula Galinha Ruiva acessível em Libras.....	25
4.2.3 - A escolha da ferramenta para as atividades – o Wordwall	27
4.2.3.1 - Os jogos digitais	27
4.2.4 - Atividade complementar	29
5 - RESULTADO DO DESENVOLVIMENTO DO MATERIAL DIDÁTICO.....	31
5.1 - Plano de Atividades.....	31
5. 2 - Material didático.....	35
5.2.1 - História da “Galinha ruiva” recontada em Libras.....	35
5.2.2 - Jogos digitais bilíngues	36
5.2.3 - Atividade complementar.....	40
<i>Parte I – Produção escrita.....</i>	<i>40</i>
<i>Parte II – Atividades complementares disponibilizadas também em formato de vídeo em Libras</i>	<i>43</i>
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS	46

REFERÊNCIAS	47
ANEXO A - Texto da fábula “A Galinha Ruiva” na íntegra (transcrição)	50
APÊNDICE A - Material didático - Vídeo-livro: História da Galinha ruiva recontada em Libras.....	54
APÊNDICE B - Material didático – Jogos digitais	55
APÊNDICE C - Material didático – Atividade complementar	58
APÊNDICE D - Material didático – Atividade complementar em vídeo (acessível em Libras)	61

APRESENTAÇÃO

Meu interesse pelo tema vem antes mesmo do início do curso de Pedagogia. Sou apaixonada por Libras e pela história dos surdos e o anseio de participar ativamente da educação de surdos me levou a buscar por essa graduação, mesmo já sendo formada em Tecnologia da Informação. Por fazer parte da Comunidade Surda há alguns anos, diversas vezes fui questionada por que muitos surdos apresentam uma escrita “diferente” dos ouvintes, contudo, sempre tive ciência da capacidade do sujeito surdo em aprender a Língua Portuguesa, que a “questão” na verdade ocorre devido ao modo de ensino, o uso de metodologias inadequadas, uma vez que o português escrito deve ser ensinado em uma perspectiva bilíngue, tendo a Libras como língua de instrução.

Por isso, concentrei-me neste trabalho à produção materiais didáticos adequados para o ensino de português como segunda língua para alunos surdos, visando à reflexão da importância da língua de sinais nesse processo e o quanto a tecnologia pode contribuir para tal.

1 - INTRODUÇÃO

O acesso à educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, conforme o Artigo 205 da Constituição Federal do Brasil de 1988. No que tange à Educação de Surdos, por muito tempo, esses sujeitos foram considerados incapazes de aprender, eram excluídos, segregados, vistos como inferiores, como destaca Fernandes (2003, p. 23), ao propor que “os surdos são tidos como incapazes, desprovidos de definição cultural e relegados a um lugar menor”. Além disso, por muito tempo, erroneamente, muitos educadores consideravam os sujeitos surdos incapazes de aprender a Língua Portuguesa escrita, quando, na verdade, as metodologias usadas para educação de surdos eram inadequadas.

Após muita luta da comunidade surda, há exatamente 20 anos, em 24 de abril de 2002, a Lei 10.436/2002, deliberou acerca da Língua Brasileira de Sinais – Libras, reconhecendo-a como meio legal de comunicação e expressão de pessoas surdas. Posteriormente, o Decreto 5.626/2005, no Artigo 14, Parágrafo 1º, Inciso II, passou a garantir a oferta do ensino de Libras como primeira língua e Língua Portuguesa como segunda língua para alunos surdos, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior.

A batalha para assegurar uma educação que respeitasse a identidade e a cultura surda continuou, tanto que, recentemente, comemorou-se a conquista em relação à educação de surdos, por meio da Lei 14.191, de 3 de agosto de 2021, que dispõe sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. No artigo 60-A, a Lei estabelece que “entende-se por educação bilíngue de surdos, a modalidade de educação escolar oferecida em Língua Brasileira de Sinais (Libras), como primeira língua, e em português escrito, como segunda língua.” (BRASIL, 2021).

É inegável que vivemos em um mundo digital, no qual as tecnologias são praticamente indispensáveis para a vida cotidiana e que, cada vez mais cedo, as crianças têm acesso à tecnologias, especialmente às digitais. Sendo assim, este trabalho visa ressaltar a relevância do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na educação de surdos, considerando-se o que propõe Goettert (2014, p.41) de que “os computadores têm papel fundamental na transformação da vida dos surdos, uma vez que provocam o uso de diferentes recursos que ampliam o contato com a língua portuguesa e a utilização da língua de sinais”.

Nesse sentido, é preciso considerar a importância dos recursos didáticos

digitais na educação, sendo os jogos digitais, por exemplo, uma ferramenta que possibilita trabalhar conteúdos das aulas de modo lúdico e interativo, além da sua praticidade, em virtude da possibilidade de serem utilizados dentro ou fora do ambiente escolar. Pensando dessa forma, este trabalho visa mostrar as potencialidades a respeito da produção e do uso de recursos digitais em uma perspectiva bilíngue (Português/Libras) para o ensino de Língua Portuguesa como L2 para alunos surdos do primeiro segmento do Ensino Fundamental.

O estudo se coaduna com e visa atender a Proposta Curricular para o Ensino de Português Escrito como Segunda Língua para Estudantes Surdos da Educação Básica e do Ensino Superior, mais especificamente, com o Caderno II - Ensino Fundamental (Anos Iniciais), publicado em 2021 pelo Ministério da Educação, Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação - DIPEBS/ SEMESP. Dentre as habilidades e os objetos de conhecimento do primeiro ano do Ensino Fundamental (BRASIL, 2021, p.13), destacam-se, como foco desta pesquisa:

- **Habilidades:** *Associar letras do alfabeto manual ou de sinal datilológico à escrita de palavras em português.*

- **Objeto de conhecimento:** *Conhecimento do alfabeto manual da Libras e sua correspondência com o alfabeto brasileiro.*

- **Habilidades:** *Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais (a relação texto escrito e imagem).*

- **Objeto de conhecimento:** *Introdução aos textos multimodais.*

Além do documento citado, busca-se atender o previsto na Base Nacional Comum Curricular – BNCC - para o mesmo segmento de ensino-aprendizagem, ou seja, crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental. A BNCC é organizada por campos de experiências nos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento por faixa etária. Nesse material, foi escolhido como prática de linguagem o campo artístico literário visando à leitura:

- **(EF15LP18)** Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos. (BRASIL, 2018, p. 97)

Foi contemplado, também, o campo de atuação de análise linguística e semiótica visando à alfabetização:

- **(EF01LP04)** Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos. (BRASIL, 2018, p. 99).

A proposta apresentada nesta pesquisa busca contribuir para a educação de surdos, tendo em vista que respeita suas especificidades linguísticas e culturais, ao defender que o ensino da Língua Portuguesa para surdos deve ocorrer em uma perspectiva de segunda língua, tendo a Libras como primeira língua e língua de instrução, de comunicação e expressão (BRASIL, 2002).

Assim como os ouvintes, que têm a Língua Portuguesa como primeira língua e nela se baseiam para o aprendizado de outras línguas, os alunos surdos vão recorrer ao seu conhecimento linguístico e conhecimento prévio, utilizando a Língua Brasileira de Sinais como língua de instrução, de ensino e de aprendizagem da Língua Portuguesa, sua segunda língua (CRUZ e MORAIS, 2020). Em outras palavras, o conhecimento de mundo e de língua elaborado na Língua Brasileira de Sinais permitirá que os alunos surdos vivenciem práticas sociais que envolvem a escrita e, desse modo, constituam o conhecimento da Língua Portuguesa (PEREIRA, 2011a).

No que diz respeito ao ensino de Português como segunda língua para alunos surdos, por meio da proposta apresentada nesta pesquisa, é possível explorar a integração entre a Libras, o uso de imagens e figuras e a produção escrita em um contexto significativo. Nesse sentido, consideramos que o uso de jogos na educação permite ao docente explorar diversas estratégias didáticas, seguindo os ideários de Vygotsky (2000) de que tanto os jogos quanto as brincadeiras têm papel fundamental no desenvolvimento infantil. Vale ressaltar que Vygotsky (1984) já enfatizava que os jogos têm funções efetivas no desenvolvimento da criança. Quadros (2006), por sua vez, salienta que na educação de surdos os jogos contribuem para o processo de alfabetização da criança surda, uma vez que auxiliam na prática pedagógica do bilinguismo.

Dessa forma, tanto os jogos quanto as atividades complementares apresentadas neste trabalho possibilitam aos alunos associar as letras do alfabeto manual à palavra escrita em português, além do sinal correspondente em Libras,

atendendo a proposta curricular para o ensino de português escrito como L2, publicada pelo Ministério da Educação, mais especificamente pela Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação – SEMESP e Diretoria de Políticas Educação Bilíngue de Surdos – DIPEBS (BRASIL, 2021).

Para nortear a pesquisa, partimos de objetivos, os quais foram cumpridos e estão apresentados a seguir.

2 - OBJETIVOS DA PESQUISA

2.1 Objetivo Geral:

Produzir material didático digital para o ensino de Língua Portuguesa como L2 para alunos surdos em uma perspectiva bilíngue (Libras e Português escrito).

2.2 Objetivos Específicos:

- Fazer um levantamento bibliográfico sobre ensino para aprendizes surdos no tocante à disciplina de língua portuguesa escrita como L2 e ao uso de tecnologias nesse processo de ensino-aprendizagem.
- Elaborar um Plano de Atividades (PA), com as etapas da produção do material didático e orientações ao usuário.
- Produzir recursos didáticos por meio das TDICs para o ensino de Português como segunda língua para educandos surdos do primeiro ano do Ensino Fundamental, em perspectiva bilíngue (Libras e Português escrito).
- Utilizar os recursos didáticos digitais propostos: “história, jogos e atividade complementar” como ferramentas e tecnologias que levem o aluno surdo à aprendizagem das habilidades de leitura e escrita em Língua Portuguesa.

3 - REFERENCIAL TEÓRICO

A história da educação de surdos remonta de muitos anos e é simbolizada por lutas e desafios, conforme prevê Pereira (2014, p. 145), ao considerar que “Por quase cem anos os surdos foram obrigados a se comunicar exclusivamente por meio da Língua Portuguesa na modalidade oral e da audição ou da leitura orofacial”.

Em sequência à filosofia oralista de ensino, a proposta da Comunicação Total passou a ser uma possibilidade na educação de surdos, cuja didática consistia no uso da língua de sinais como apoio ao uso da língua oral, porém, o que de fato ocorreu foi o uso dos sinais seguindo a estrutura gramatical da língua majoritária, ou seja, a língua oral. Com a desaprovação da Comunicação Total, os surdos buscaram pelo direito do reconhecimento da sua língua, assim, a Comunidade Surda passou a lutar pelo Bilinguismo.

Como já apresentado, por muito tempo, os surdos foram considerados incapazes de compreender a Língua Portuguesa escrita, o que se dava, na verdade, por não se considerar a singularidade linguística e cultural do sujeito surdo, como apontado por Quadros e Schmiedt (2006, p. 23):

[...] atualmente a aquisição do português escrito por crianças surdas ainda é baseada no ensino do português para crianças ouvintes que adquirem o português falado. A criança surda é colocada em contato com a escrita do português para ser alfabetizada em português seguindo os mesmos passos e materiais utilizados nas escolas com as crianças falantes de português. Várias tentativas de alfabetizar a criança surda por meio do português já foram realizadas, desde a utilização de métodos artificiais de estruturação de linguagem até o uso do português sinalizado.

Para Fernandes (2004, p. 3),

Em relação especificamente à língua portuguesa, através das metodologias de ensino tradicionais, não foi oportunizado aos surdos o acesso a práticas linguísticas significativas. Como consequência, as respostas para o fracasso apresentado não foram buscadas nas estratégias inadequadas destinadas ao aprendizado da língua, mas foram justificadas como inerentes à condição da sua “deficiência auditiva”.

Quadros (1997) considera que uma das formas de assegurar a aprendizagem de habilidades de leitura e escrita da Língua Portuguesa pela criança surda é através da aquisição dos conhecimentos em língua de sinais, como corroborado por

Quadros e Schmiedt (2006, p. 24) alguns anos mais tarde:

O ensino do Português pressupõe a aquisição da Língua de Sinais Brasileira -“a” língua da criança Surda. A língua de sinais também apresenta um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem do Português. A ideia não é simplesmente uma transferência de conhecimento da primeira língua para a segunda língua, mas sim um processo paralelo de aquisição e aprendizagem em que cada língua apresenta seus papéis e valores sociais representados.

Em meio à discussão sobre metodologias e estratégias de ensino para surdos, é preciso dar importância ao uso da língua de sinais como língua de comunicação e expressão (BRASIL, 2002) aliada à elaboração de material didático bilíngue, voltado para o trabalho de docentes com alunos surdos. Fernandes (2006, p.134) defende que

A aprendizagem da escrita pelos surdos ocorrerá exigindo uma interferência sistematizadora intensa, por meio da mediação da língua de sinais, a fim de que o aprendiz a compreenda como novo sistema simbólico cuja apropriação lhe permitirá estabelecer novas relações de significado com seu meio social.

Recentemente, no ano de 2021 com a garantia da educação bilíngue para surdos, por meio da Lei 14.191/2021 (BRASIL, 2021), ressalta-se a importância de materiais didáticos elaborados, respeitando-se as particularidades do sujeito surdo. Cruz e Morais (2020, p.102), ao defenderem a perspectiva bilíngue de ensino para alunos surdos, salientam que “o processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa como L2 depende do uso de metodologias adequadas que levam em conta as singularidades linguísticas dos surdos”. As autoras destacam que “as práticas de leitura precisam ser contextualizadas” (CRUZ e MORAIS, 2017, p. 5).

Um dos desafios da educação é assegurar que os estudantes estejam motivados tanto durante quanto após a atividade de ensino, sendo esse um dos cuidados a serem levados em conta na produção de materiais didáticos, ou seja, o prazer dos alunos em realizar determinada atividade.

De acordo com Cruz e Morais (2020, p. 208):

No contexto escolar, é importante que os educadores e participantes do processo de ensino-aprendizagem desse aluno estejam atentos à seleção e produção de material didático a ser utilizado com esse aprendiz, buscando, sobretudo, que os textos sejam contextualizados e compreendidos, por meio de recursos visuais adequados e de pistas imagéticas que levem o aprendiz a uma leitura autônoma e eficaz.

Pensando dessa forma e almejando colaborar com ensino de Língua Portuguesa como L2 para surdos, propomos o uso de jogos digitais bilíngues para educação de surdos, considerando-se que:

O jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para aprender os conhecimentos futuros. (MOURA, 2003, p. 79-80).

Em relação à criança surda, Quadros (2006) ressalta que o uso de jogos auxilia em uma prática pedagógica bilíngue, uma vez que surdos fazem uso das mãos e da visão para a comunicação e compreensão do mundo. O uso de tecnologias favorece a educação, mediante utilização de recursos didáticos variados, como, por exemplo, tecnologias baseadas em histórias contada em Libras, jogos educacionais digitais e atividades complementares, apresentados neste trabalho, por meio dos quais o docente pode explorar o ensino de modo prático e lúdico. Essa concepção vai ao encontro dos estudos de Anunciação (2018, p. 14) de deve-se usar “o jogo como instrumento de grande potencial de aprendizagem da língua, promotor do desenvolvimento humano, a partir de atividades deleitosas e lúdicas, sem treinos enfadonhos”.

As TDICs são consideradas um recurso facilitador à educação, devido à praticidade, podendo ser exploradas além do domínio físico da sala de aula e tornando o processo de ensino-aprendizagem muito mais interessante e dinâmico. Para Nascimento e Liz (2017), as tecnologias digitais são potencializadoras não somente do processo de comunicação, mas também como estratégia de ensino. Goettert (2014, p.41), por sua vez, salienta o quanto recursos digitais, como computadores, podem favorecer o contato com a língua portuguesa e a utilização da língua de sinais.

Por outro lado, no panorama atual no qual estamos sempre conectados, há outra realidade que é preciso ser considerada, a desigualdade social, lamentavelmente a mesma faz com que diversos estudantes não tenham acesso à tecnologia ou ainda

que o mesmo ocorra de modo muito precário, dificultando assim o desenvolvimento educacional desses aprendizes e excluindo-os de materiais didáticos como os propostos.

As atividades apresentadas no presente trabalho buscam respeitar a natureza visual-motora da Libras, conforme previsto na Lei 10.436/2002 (BRASIL, 2002), uma vez que fazem uso de imagens e seus significados, não apenas palavras soltas, corroborando com pesquisadores como Nery e Batista (2004), Sofiato (2005), Gesueli e Moura (2006), que defendem a utilização desses recursos como requisito para o desenvolvimento cognitivo dos alunos surdos. Quadros e Schmiedt (2006) seguem na mesma direção, ao considerarem que o uso de recursos visuais sem sentido e a não exploração do conhecimento prévio de modo algum favorecem a aprendizagem dos educandos surdos.

Na próxima seção, apresentamos os procedimentos metodológicos da pesquisa e consideramos pertinente detalhar as etapas para a construção do material proposto, no intuito de contribuir com outros docentes, familiares e gestores interessados na temática, podendo, assim, se beneficiarem de nossas práticas na elaboração de seus próprios produtos.

4 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1 Tipo de pesquisa

Os procedimentos metodológicos deste trabalho visam uma pesquisa qualitativa posto que pretendemos ressaltar a Libras como fundamental no processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua para alunos surdos.

Quanto aos fins, esta pesquisa se enquadra como pesquisa exploratória descritiva, considerando o proposto por Gil (2002, p.41) de que o trabalho exploratório é aquele que caracteriza a proximidade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito. Além disso, o autor salienta que o estudo descritivo visa descrever características de determinada população, o que se encaixa nesta proposta de trabalho, tendo em vista que estudamos acerca do uso de recursos digitais bilíngues (Português – Libras) para atender alunos surdos no processo de aprendizagem de português como segunda língua.

Como corpus da pesquisa, foi selecionada uma fábula “Galinha Ruiva¹”, disponível no Youtube, no canal “Os Amiguinhos”, ponto de partida para a produção de todo o material. Com o intuito de tornar a narrativa acessível aos usuários surdos e pessoas ou profissionais que os acompanham, foi realizada a recontação em Libras, ou seja, uma forma de atender as demandas de ensino-aprendizagem de crianças surdas do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Como material didático, foram elaborados os “jogos digitais” em uma perspectiva bilíngue, visando ao ensino de Língua Portuguesa como segunda língua, mediado pela língua de sinais, L1 desses aprendizes. Apresentamos também uma proposta para reforço no processo de desenvolvimento desses educandos, por meio de “atividades complementares”. Salientamos que tencionando facilitar o acesso ao material produzido o mesmo foi disponibilizado nos apêndices deste estudo não apenas por *link*, mais ainda por *QR Code*, para esse fim recorreremos ao site <https://www.qrplus.com.br/>.

¹ O texto da narrativa encontra-se em anexo e está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KAZ-xMUXaoY> - Acesso em: 14/02/2022.

4.2 Organização e produção do material didático

Conforme Quadros e Schmiedt (2006), o ensino de Português como L2 para educandos surdos não deve ocorrer por meio de palavras soltas, por isso a proposta desta pesquisa é a produção de material didático em uma perspectiva bilíngue (Português/Libras), de modo que os alunos possam desenvolver habilidades de leitura e de produção textual, entre elas associar letras do alfabeto manual à escrita em português, associar e determinar a relação entre texto escrito e a imagem correspondente.

As etapas que permearam o caminho da construção do material didático estão apresentadas a seguir.

4.2.1 O planejamento – Plano de Atividades

Cruz e Moraes (2020), ao se debruçarem sobre a temática relativa ao ensino para surdos e à elaboração de materiais didáticos autênticos e voltados para esses alunos, propõem que o trabalho do professor seja pautado em um planejamento, que não se resume ao plano de aula, tão comum nas práticas pedagógicas. Como referencial teórico-metodológico, foi utilizado o Plano de Atividades (CRUZ, MORAIS, 2020), para atender as necessidades pedagógicas dos discentes, uma vez que as autoras consideram importante a etapa de planejamento, tendo em vista as especificidades do aprendiz surdo de estratégias de ensino pautadas na visualidade e na interação em Libras, além do fato de muitos alunos estarem em fase de aprendizagem distinta do segmento escolar tradicional.

Com base nessa premissa, foi elaborado um Plano de Atividades, no qual constam informações referentes ao material pedagógico produzido na pesquisa, o qual deve ser observado e seguido pelo docente. O modelo adotado neste trabalho, portanto, segue as orientações propostas por Cruz e Moraes (2020, p. 212), a seguir.

PLANO DE ATIVIDADES (CRUZ, MORAIS, 2020)

PROFESSOR(A)	DURAÇÃO DAS ATIVIDADES
1 - Tema:	
2 - Gênero textual:	
3 – Público Alvo:	
4 - Objetivo(s): (ao final das atividades, o aluno deverá ser capaz de:)	
5 - Recurso(s) Didático(s) utilizado(s):	
6 - Metodologia utilizada:	
7 - Atividade(s) proposta(s): <ul style="list-style-type: none"> • Pré-leitura • Leitura • Pós-leitura - Produção textual 	
8 - Avaliação:	
9 - Observações importantes:	

Na seção referente aos Resultados, o Plano será apresentado preenchido e comentado.

4.2.2 O corpus como ponto de partida – Fábula Galinha Ruiva acessível em Libras

O primeiro passo para elaboração do material didático foi a escolha da história, com o objetivo de atender tanto a Proposta Curricular para o Ensino de Português Escrito como Segunda Língua para Estudantes Surdos da Educação

Básica (BRASIL, 2021) quanto a Base Nacional Comum Curricular (BNCC/BRASIL, 2018) no que tange ao conteúdo curricular do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Sendo assim, a história escolhida foi “Galinha Ruiva”, por oferecer possibilidades de trabalhar os nomes de alguns animais. Tendo em vista que a proposta deste material é que o educando aprenda as letras do alfabeto manual, a escrita das palavras em português e seja capaz de associá-las ao sinal em Libras, escolhemos a história supramencionada, objetivando o ensino dos educandos surdos em um panorama bilíngue (Português/Libras).

Após a escolha da história, a mesma foi recontada em Libras pela autora da pesquisa, com o uso da câmera acoplada a um tripé para gravação do vídeo. Optamos por “recontar” a história ao invés da interpretação visando dar ênfase à Libras, utilizada como língua de instrução e primeira língua do aprendiz surdo.

Primeiramente, foi feita a gravação apenas em língua de sinais, priorizando a Libras, uma vez que o material didático aqui apresentado foi produzido de modo adequado para o sujeito surdo. Em seguida, o áudio da fábula foi gravado em um aparelho de celular e, por fim, foi feita a edição com a junção do vídeo em Libras ao áudio em língua portuguesa.

Além disso, atendendo a norma da Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT NBR 15290:2005, este material foi produzido em atenção a requisitos importantes, tais como: iluminação suficiente e adequada para garantir qualidade do vídeo, contraste entre o plano de fundo claro e o uso de roupa pela intérprete autora, cabelos presos, sem acessórios e uso de pouca maquiagem, visando garantir o foco na língua de sinais.

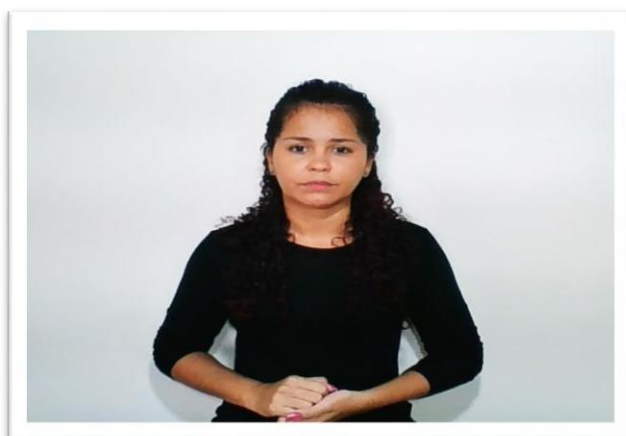


Figura 1: Gravação da história “Galinha ruiva” recontada pela autora deste trabalho
Fonte: Elaboração própria

O processo de gravação requer muita atenção, são muitos os desafios para se produzir um bom vídeo, não apenas o som e a iluminação, como a maioria das pessoas imaginam, pois até mesmo fatores externos podem influenciar no resultado. Por isso, antes da gravação, são essenciais alguns cuidados, dentre eles: traçar um roteiro, buscar o enquadrando da imagem, possuir o espaço de armazenamento e providenciar a limpeza da câmera.

4.2.3 A escolha da ferramenta para as atividades – o Wordwall

Para a elaboração do material didático proposto, buscamos por plataformas de fácil manuseio e gratuitas, que permitam a usuários, mesmo com pouco conhecimento tecnológico, criar atividades pedagógicas, incluindo jogos didáticos. Sendo assim, o recurso chamado *WordWall* foi adotado, por disponibilizar gratuitamente a possibilidade de criar atividades gamificadas personalizadas e acessíveis.

A plataforma *WordWall*, disponível no site <https://wordwall.net/pt>, foi considerada ideal para utilização com alunos em fase de aprendizagem de línguas, por ser uma ferramenta digital de fácil acesso, tanto para docentes quanto para os educandos, e apresentar várias atividades pedagógicas. Para o primeiro acesso, basta conectar e fazer login.

A tecnologia é favorável ao ensino para surdos, tendo em vista o uso de recursos didáticos visuais, em língua de sinais, práticos, tecnológicos e poderão despertar o interesse dos estudantes, além de proporcionar o aprendizado por meio da vivência dos educandos de modo prazeroso por meio de jogos, coadunando com o que propõe Kishimoto (1995, p. 44), de que “os jogos didáticos procuram associar prazer e estudo, polos considerados opostos”.

4.2.3.1 - Os jogos digitais

Os jogos digitais deste trabalho foram elaborados através da plataforma *WordWall*, na qual é possível criar atividades *gamificadas* personalizadas. A plataforma está disponível aos usuários em versão paga e gratuita. Para este trabalho, optamos pela versão gratuita, visando ressaltar a possibilidade de produzir

material didático personalizado, que atendam as necessidades dos educandos, sem custos adicionais.

A partir do momento em que o jogo estiver pronto, o professor pode compartilhar o *link* da página da atividade para seus alunos por meio do “modo compartilhado com os alunos”, e o estudante pode acessar e informar seu nome ao realizar a atividade. O docente ou responsável pela condução da atividade poderá estabelecer um prazo de conclusão, permitindo o acesso dentro e fora da sala de aula.

Conforme Morais e Cruz (2020) é importante a interação entre docente e alunos antes da realização das atividades, para que os discentes compreendam os objetivos de cada atividade. Além disso, para a execução das atividades, faz-se necessário que o docente acione primeiramente o conhecimento prévio do aluno, etapa essa primordial para o sucesso do material proposto, conforme o Plano de Atividades (CRUZ, MORAIS, 2020), usado como base para elaboração do material didático aqui apresentado.

Neste trabalho, primeiramente disponibilizamos uma apresentação digital dos personagens da fábula “Galinha ruiva” e em seguida mais sete jogos, salientamos que todo o material foi produzido visando atender as seguintes áreas de habilidades da BNCC: EF15LP18 - favorecer que o aluno relacione texto com ilustrações, bem como, EF01LP04 - distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos (BRASIL, 2018). Além disso, consideramos o previsto na Proposta Curricular para o Ensino de Português Escrito como Segunda Língua para Estudantes Surdos, visando atender as seguintes habilidades: associar letras do alfabeto manual ou de sinal datilológico à escrita de palavras em português e ainda à relação texto escrito e imagem (BRASIL, 2021).

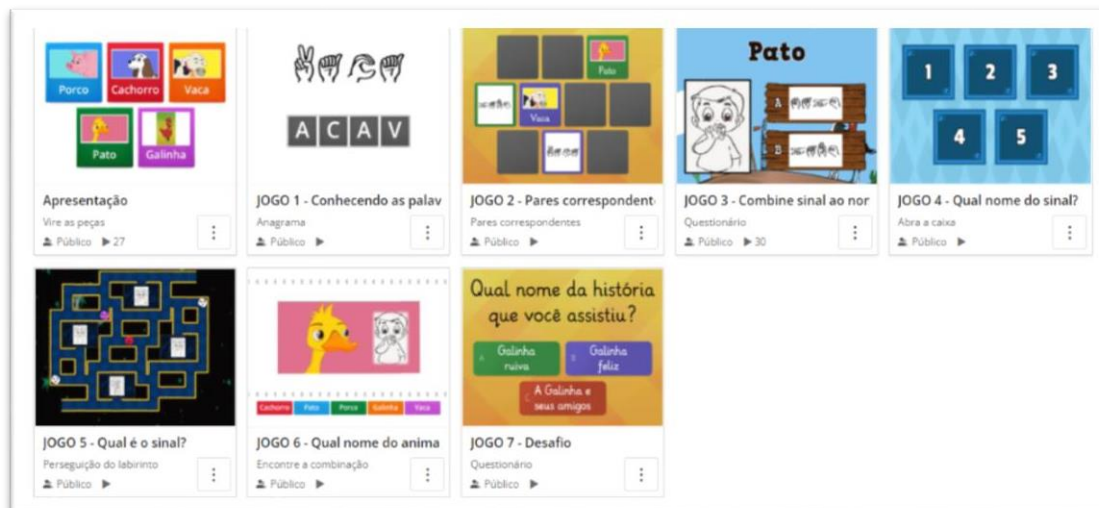


Figura 2: Apresentação e Jogos digitais
Fonte: Elaboração própria

Como se pode ver na **Figura 2**, foram utilizadas as imagens dos personagens da história "Galinha ruiva" e trabalhadas como pré-leitura, leitura e produção textual, visando que o ensino da língua portuguesa para o aluno surdo ocorra de forma contextualizada, como defendem Quadros e Schmiadt (2006), e não por palavras soltas.

4.2.4 - Atividade complementar

O objetivo dessas atividades é promover reforço após os jogos sugeridos acima, considerando-se a significativa proposta de Moraes e Cruz (2020) no sentido de que o educando poderá ter mais facilidade para realizar as atividades na sua segunda língua, se ler e interpretar os textos na sua primeira língua. Pensando dessa forma, foram planejadas e desenvolvidas "atividades complementares", sendo que, em todas as atividades, a "ação" está em destaque na cor vermelha e dispõe de um exemplo como ponto de partida.

- Na atividade 1 a proposta é circular o nome dos personagens que fazem parte da história "Galinha ruiva", partindo de um exemplo. Na segunda parte demandou do aluno associar a imagem à palavra escrita, conforme o exemplo em destaque.
- Na atividade 2 buscou-se incentivar o aluno a relacionar a palavra em língua portuguesa escrita ao alfabeto manual de Libras.

- Na atividade 3 o educando deve associar a imagem dos animais aos seus respectivos nomes.

Tendo em vista que a proposta deste trabalho é demonstrar e reforçar a produção de materiais didáticos digitais para o ensino de Língua Portuguesa como segunda língua para educandos surdos em perspectiva bilíngue (Libras - Português), todo o conteúdo das atividades citadas foi traduzido para língua de sinais, cuja gravação seguiu as regras da ABNT NBR 15290:2005, da mesma forma como foi feita a gravação da história da “Galinha ruiva”.

Outro aspecto a ser considerado é a posição de destaque do narrador na tela, posicionamento que facilita a visualização do aluno surdo, como se pode verificar na imagem a seguir.



Figura 3: Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 1”
Fonte: Elaboração própria

Na próxima seção, serão apresentados os resultados desta pesquisa que teve como objetivo a criação de material didático bilíngue (Libras – Português escrito), voltado para aprendizes surdos do Primeiro Ano do Ensino Fundamental.

5 - RESULTADOS DO DESENVOLVIMENTO DO MATERIAL DIDÁTICO

5.1 - Plano de Atividades

PLANO DE ATIVIDADES (CRUZ, MORAIS, 2020)

PROFESSOR(A) Agne França	DURAÇÃO DAS ATIVIDADES 03 aulas (sugestão)
------------------------------------	---

1 - Tema:

Ensino de Língua Portuguesa como L2 para alunos surdos por meio de recurso digitais.

2 - Gênero textual predominante:

Fábula “Galinha ruiva”, jogos digitais.

3 - Público Alvo:

Primeiro ano do Ensino Fundamental

4 - Objetivo(s): (ao final das atividades, o aluno deverá ser capaz de:)

1. Compreender a história “Galinha ruiva”;
2. Relacionar imagens dos personagens da história “galinha ruiva” à escrita em Língua Portuguesa e ao alfabeto manual (relação: imagem - texto escrito).
3. Relacionar imagens dos personagens da fábula ao sinal em Libras;

5 - Recurso(s) Didático(s) utilizado(s):

- Vídeo da fábula “Galinha ruiva” acessível em Libras – narrativa recontada em Libras pela professora/autora.

- Jogos digitais e atividades complementares criados pela autora deste trabalho.

Observação: Para acessar os materiais didáticos supramencionados é necessário acesso à internet.

6 - Metodologia utilizada:

- Apresentação da história por meio de vídeo acessível em Libras; roda de conversa; acesso aos jogos digitais e realização de atividade complementar.

Detalhes no item 7, a seguir.

7 - Atividade(s) proposta(s):

*Mediação feita em Libras.

• Pré-leitura

- Quais animais vocês conhecem?
- Onde eles vivem?
- Vocês já foram a uma fazenda?
- Como é a vida no campo?

• Leitura

- 1) Apresentar vídeo da história “Galinha ruiva” acessível em Libras.
- 2) Em seguida, organizar a turma em um círculo, fazer uma roda de conversa sobre a história que os alunos acabaram de assistir, incentivando a participação dos alunos.
- 3) Após as colocações dos educandos, o docente deve realçar os pontos principais da história, a ordem dos acontecimentos, para que a mesma seja compreendida de modo claro pelos estudantes. Deverá também apresentar a moral da fábula.
- 4) Em seguida, o professor deverá expor para turma o recurso “Apresentação dos jogos”. Com o próprio nome, apresenta os personagens da história, explorando a associação da imagem à palavra escrita (**ilustração 1**) bem como senal à datilologia (**ilustração 2**).



Ilustração 1: Imagem – Sinal
Fonte: Elaboração própria²

² As imagens foram extraídas do seguinte endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=KAZ-xMUXaoY>



Ilustração 2: Sinal - Datilologia

Fonte: Elaboração própria³

Ilustrações 1 e 2 – Disponível em:

<https://wordwall.net/pt/resource/19057855/apresenta%c3%a7%c3%a3o>

- Em seguida, o professor irá disponibilizar os demais jogos digitais bilíngues (Português/Libras), sendo que desta vez a atividade deverá ser feita individualmente.

- **Pós-leitura - Produção textual**

- Aplicação dos jogos em si;
- Por fim, aplicar as atividades complementares acessível em Libras.

8 - Avaliação:

- A avaliação ocorre ao longo de todas as atividades, sendo que o docente pode recorrer aos “resultados do placar dos jogos” para identificar as dificuldades apresentadas pelos alunos e reforçar o ensino por meio de outras atividades ou mesmo por meio da produção e aplicação de novos jogos.

- Atividade complementar.

9 - Observações importantes:

- **Base para o trabalho:**

- **BNCC**

- ***Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)***

Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica

(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

³ As imagens foram extraídas do seguinte endereço:

<http://trabalhandocomsurdos.blogspot.com/2014/09/animais-em-libras.html>

- **Análise linguística/semiótica(Alfabetização)**

Conhecimento do alfabeto do português do Brasil
(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

- **Proposta Curricular para o Ensino de Português Escrito como Segunda Língua para Estudantes Surdos da Educação Básica e do Ensino Superior: caderno II – ensino fundamental (anos iniciais)**

- **Habilidades**

Associar letras do alfabeto manual ou de sinal datilológico à escrita de palavras em português.

- **Objeto de conhecimento**

Conhecimento do alfabeto manual da Libras e sua correspondência com o alfabeto brasileiro.

- **Habilidades**

Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais (a relação texto escrito e imagem), em textos multissemióticos (anúncios, propagandas, rótulos, vídeos legendados etc.)
*grifo nosso

- **Objeto de conhecimento**

Introdução aos textos multimodais

5.2 – Material Didático:

5.2.1 - História da Galinha ruiva recontada em Libras

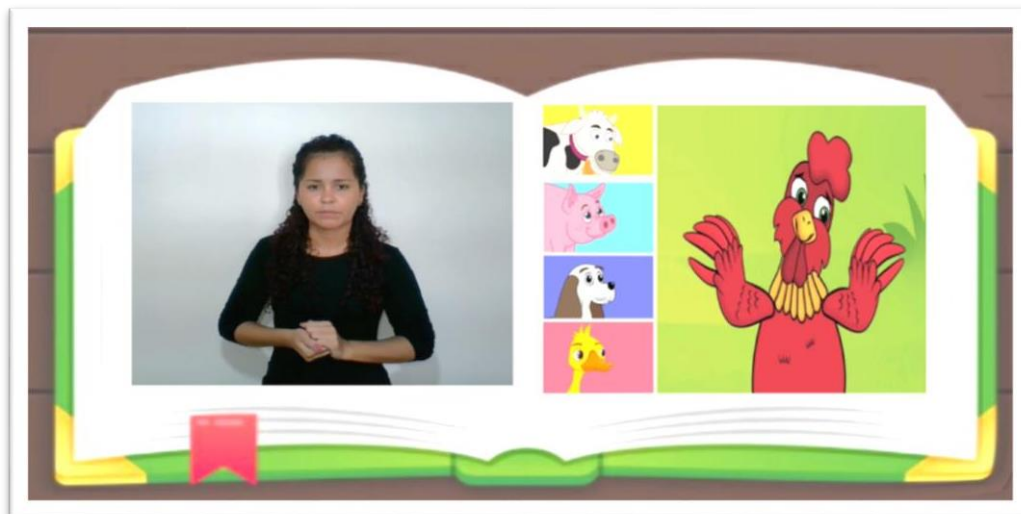


Figura 4⁴: História “Galinha ruiva” em Libras
Fonte: Elaboração própria

Segundo o Decreto 5.626/2005, o sujeito surdo interage por meio de experiências visuais, além disso, “o receptor utiliza os olhos para entender a comunicação, algo da maior importância, visto que o Surdo se identifica como uma pessoa diferente, que se expressa auxiliada por uma gramática também diferente.” (AVELAR; FREITAS, 2016, p. 15).

No que tange à educação de surdos, é essencial que o material didático seja adequado a esse aluno, tendo a Libras como primeira língua, por isso a importância de a história aqui apresentada ser contada em língua de sinais, constando na Libras a base para o ensino da língua portuguesa na modalidade escrita. A história está disponível em vídeo pelo canal do Youtube e, para que o vídeo ficasse mais atrativo e lúdico, atendendo à faixa etária dos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, foi editado em forma de um "vídeo-livro".

Em nosso trabalho, priorizamos o uso de imagens que trouxessem destaque aos personagens, uma vez que, em seguida, trabalharia o nome de cada um deles tanto em português quanto em Libras. Ademais, um dos motivos da escolha da fábula da "Galinha ruiva" foi devido ao fato de a narrativa não apresentar muitos animais durante a história, pois, com poucos animais e com a repetição, o ensino

Figura 4: Disponível em: https://youtu.be/xYNcM_U_L8I

poderá ocorrer de modo focado, permitindo trabalhar com um vocabulário pequeno, mas de diferentes formas, nos jogos e nas atividades complementares.

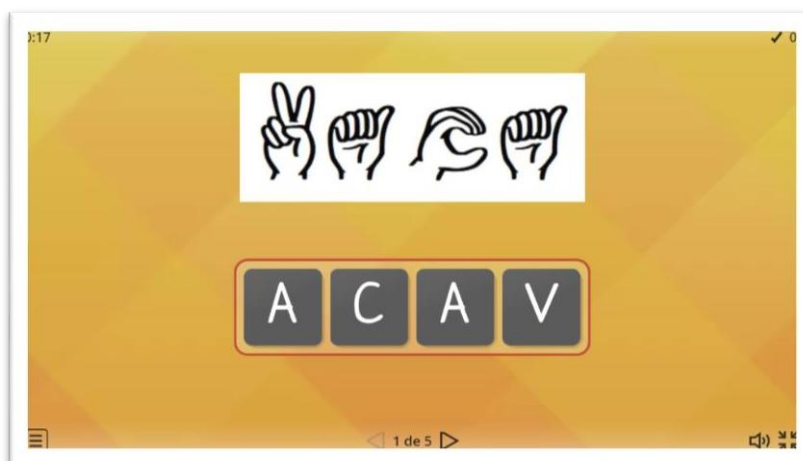
5.2.2 – Jogos digitais bilíngues

Precedentemente aos jogos digitais, a "Apresentação" mostra os animais que serão usados nos jogos, seus respectivos sinais em Libras e palavras correspondentes em língua de sinais.



Apresentação⁵

A proposta do **Jogo 1** é favorecer que o aluno relacione as letras do alfabeto escrito com as do alfabeto manual, contribuindo assim para o ensino bilíngue.



Jogo 1⁶ – Conhecendo as palavras

⁵ <https://wordwall.net/pt/resource/19057855/apresenta%c3%a7%c3%a3o>

⁶ <https://wordwall.net/resource/19031271/jogo-3-conhecendo-as-palavras>



Jogo 2⁷ – Pares correspondentes

De forma lúdica, o **Jogo 2** propõe que o discente associe as letras do português escrito ao alfabeto manual, além de ter disponível o recurso visual da palavra trabalhada, respeitando, assim, a visualidade, característica essencial para o sujeito surdo.



Jogo 3⁸ – Combine sinal ao nome

No **Jogo 3**, a proposta é que o educando combine o sinal da imagem em Libras e a palavra em português à correspondente do alfabeto manual.

⁷ <https://wordwall.net/pt/resource/19059746/jogo-2-pares-correspondentes>

⁸ <https://wordwall.net/pt/resource/29119695/jogo-3-combine-sinal-ao-nome>



Jogo 4⁹ – Qual nome do sinal?

No **Jogo 4**, propomos que o educando faça a associação entre o sinal em Libras e as letras do alfabeto manual à palavra em língua portuguesa escrita.



Jogo 5¹⁰ – Qual é o sinal?

No **Jogo 5**, por meio de um labirinto, o aluno deve percorrer caminho para encontrar o sinal em Libras correspondente à imagem no canto da tela. Ao acertar, o estudante permanece no jogo para participar das demais etapas.

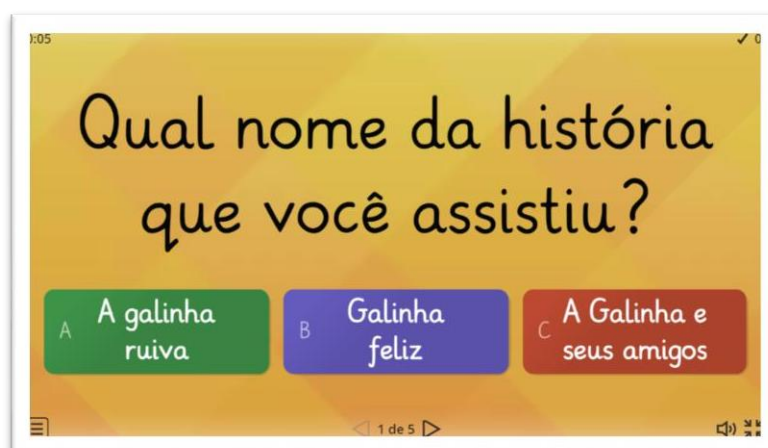
⁹ <https://wordwall.net/pt/resource/29414670/jogo-4-qual-nome-do-sinal>

¹⁰ <https://wordwall.net/pt/resource/19060478/jogo-5-qual-%c3%a9-o-sinal>



Jogo 6¹¹ – Qual o nome dos animais?

No **Jogo 6**, o desafio é fazer com que o educando selecione a palavra em língua portuguesa correspondente à imagem / sinal.



Jogo 7¹² – Desafio

No **Jogo 7**, buscando contribuir para o letramento do educando, levamos o aluno a responder cinco perguntas sobre a história da “Galinha ruiva” de nosso material.

Ressaltamos que a plataforma *WordWall*, utilizada para produção de todos os jogos supramencionados, permite ao docente que produziu os jogos o acesso as respostas, ou seja, os resultados dos jogos de seus alunos, favorecendo a ciência sobre a “pontuação” dos educandos. O *site* apresenta os acertos e erros e o docente

¹¹ <https://wordwall.net/pt/resource/19767921/jogo-6-qual-nome-do-animais>

¹² <https://wordwall.net/pt/resource/29852462/jogo-7-desafio>

pode avaliar o desempenho de cada estudante em relação ao conteúdo. Além disso, após o término de cada jogo, a plataforma oferece ao jogador a possibilidade acessar seu desempenho por meio da opção “tabela de classificação”, bem como acessar as respostas mediante “exibir respostas”.

Em suma, pode ser um *feedback* das atividades propostas por meio do item “meus resultados”.

5.2.3 - Atividade complementar

Parte I – Produção escrita

Conforme detalhado anteriormente no item “Produção dos materiais didáticos”, a *Atividade Complementar* é um dos recursos propostos, para o ensino da Língua Portuguesa como L2 para discentes surdos, uma vez que o material é disponibilizado de tanto em Português quanto em Libras.

A proposta é que as atividades sejam impressas e que o aluno as realize com apoio da *Atividade Complementar* em formato de vídeo, tendo todo o conteúdo em língua de sinais, pois terá um material preparado na sua língua, colaborando, assim, para leitura e interpretação, conforme Morais e Cruz (2020) recomendam.






Atividades complementar

Atividade 1 – Personagens da história

Circule os personagens que fazem parte da história da "Galinha Ruiva" conforme o exemplo:

Cachorro	Vaca
Coelho	Sapo
Galinha	Rato
Porco	Pato

Agora **escreva** o mesmo ao lado da imagem correspondente, conforme o exemplo:

	Galinha		
			
			

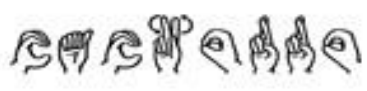
Material complementar

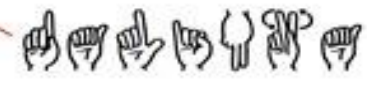
Figura 5: Atividade complementar 1
Personagens da história
Fonte: Elaboração própria


Atividades complementar


Atividade 2 – Alfabeto manual


Você conheceu o nome de vários animais agora **ligue** o nome à palavra correspondente em Libras, conforme o exemplo:

GALINHA 

PORCO 

PATO 

CACHORRO 

VACA 







Material complementar

Figura 6: Atividade complementar 2
Alfabeto Manual
Fonte: Elaboração própria

Atividades complementar

Atividade 3 – Animais

Você conheceu a fábula da "Galinha ruiva", abaixo estão os nomes de outros animais, complete o quadro a seguir com os nomes correspondentes como no exemplo abaixo:

	Macaco	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content;"> <p>Macaco</p> <p>Coelho</p> <p>Rato</p> <p>Pássaro</p> <p>Sapo</p> <p>Raposa</p> </div>
	_____	
	_____	
	_____	
	_____	
	_____	

Material complementar

Figura 7: Atividade complementar 3
Animais

Fonte: Elaboração própria

Parte II – Atividades complementares disponibilizadas também em formato de vídeo em Libras¹³

Destacamos outro diferencial deste material apresentado na pesquisa,

¹³ Disponível em: <https://youtu.be/kRiaRE9OCW0>

referente à tela do vídeo. Na “Atividade Complementar”, a tela é dividida entre a sinalização em Libras e a imagem da atividade a ser trabalhada, favorecendo a visualidade, algo fundamental para o sujeito surdo, uma vez que o mesmo interage com o mundo por meio de experiências visuais (BRASIL, 2005)

Atividades complementar




Atividade 1 - Personagens da história

1 - *Circule* os personagens que fazem parte da história da “Galinha Ruiva” conforme o exemplo:

Cachorro	Vaca
Coelho	Sapo
Galinha	Rato
Porco	Pato

Figura 8: Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 1”
Fonte: Elaboração própria

2 - *Agora escreva* o mesmo ao lado da imagem correspondente, conforme o exemplo:

	Galinha		_____
	_____		_____
	_____		

Material complementar

Figura 9: Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 1”
Fonte: Elaboração própria



Figura 10: Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 2”
Fonte: Elaboração própria

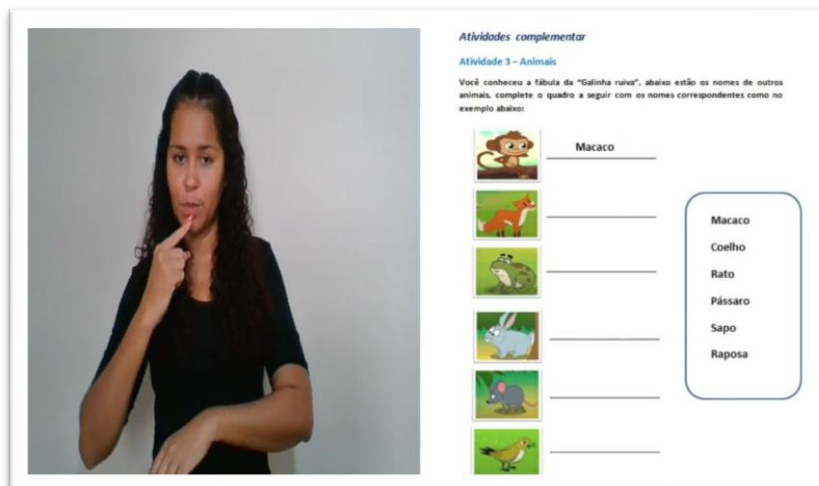


Figura 11: Imagem da tela do vídeo da “Atividade Complementar 3”
Fonte: Elaboração própria

Todo o material produzido neste estudo encontrasse disponível nos apêndices deste trabalho tanto por *link* quanto por *QR Code*.

Considerando esses aspectos e a finalização do referido material, destacamos nosso cuidado com a produção de todos os elementos que compõem o foco desta pesquisa, voltada para o ensino da Língua Portuguesa para o educando surdo, que deve ocorrer na perspectiva de segunda língua, tendo a Libras como língua de instrução, base do processo de ensino-aprendizagem, e de forma prazerosa, lúdica e dialógica.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS:

Ao procedermos as leituras que compõem o referencial teórico desta pesquisa, verificamos a importância de se refletir para a produção de recursos digitais que contribuam para o ensino de Língua Portuguesa como L2 em uma perspectiva bilíngue (Português/Libras) para alunos surdos no processo do primeiro ano de Ensino Fundamental. Nesse sentido, propusemos os recursos acessíveis em português escrito e em Libras, a saber: gênero textual fábula, jogos digitais e atividade complementar, respeitando-se as diretrizes educacionais em vigência atualmente (BRASIL, 2021).

A utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs na produção de material didático, especialmente no que tange à educação de surdos, contribui não somente com o aluno, que demanda de material didático autêntico e condizente com suas necessidades, mas, fundamentalmente com os professores e familiares, levando-os à atuação de forma participativa e consciente da importância de tecnologias visuais e linguísticas apropriadas para o estudante surdo. O uso de jogos é uma forma de mostrar que o ensino não precisa ser exclusivamente tradicional e formatado em uma sala de aula fechada, pelo contrário, pode ser uma ferramenta útil e desafiadora para os usuários.

Finalizamos este trabalho com o desejo de, além de incentivar o uso dos recursos didáticos aqui apresentados, sermos fontes inspiradoras para que docentes possam produzir e compartilhar materiais didáticos que atendam as especificidades de seus alunos surdos, conforme exploramos na pesquisa, por meio de uma perspectiva bilíngue, de fato, e não especificamente de direito.

Leis e decretos são diversos em nosso país, faltam mãos que sinalizem para novos caminhos, novas perspectivas, novas atitudes e novos rumos. Sigamos!

REFERÊNCIAS

ANUNCIAÇÃO, Ariane Santos et al.. **O jogo como recurso didático metodológico na alfabetização da criança surda.** Anais V CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2018.

AVELAR, M. T. F.; FREITAS, K. P. de S. **Português como segunda língua: dificuldades encontradas pelos surdos.** Revista Sinalizar, Goiânia v. 1, n. 1, p.12-24, 2016. <https://doi.org/10.5216/rs.v1i1.36688>

BRASIL. ABNT. Norma 15.290. **Acessibilidade de comunicação na televisão.** Rio de Janeiro: ABNT, 2005.

BRASIL. **Constituição Brasileira.** Brasília, 1988.

BRASIL. **Decreto Federal nº 5.626 de 22 de Dezembro de 2005.** Regulamenta a Lei 10.436/2002 que oficializa a Língua Brasileira de sinais – Libras. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>, Acesso em 13 agosto 2021.

BRASIL. **Lei Federal nº 10.436 de 24 de Abril de 2002.** Oficializa a Língua Brasileira de sinais em território nacional. Brasília: MEC, 2002. Disponível em:<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm>, Acesso em 05 fevereiro 2020.

BRASIL. **Lei Federal nº 14.191 de 03 de Agosto de 2021.** Altera a Lei nº 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 10 agosto 2021.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. **Proposta Curricular para o Ensino de Português Escrito como Segunda Língua para Estudantes Surdos da Educação Básica e do Ensino Superior – Caderno II - Ensino Fundamental (Anos Iniciais)** – Secretaria de Modalidades Especializadas de Educação - DIPEBS/ SEMESP/MEC. Brasília, 2021

CRUZ, O. M. de S. S; MORAIS, F. B. C. **Elaboração de Material Didático de Língua Portuguesa como L2 para Alunos Surdos do Curso de Pedagogia: Desafios e Possibilidades.** VI Congresso Latino-americano de Formação de Professores de Línguas. Abril 2017 v. 2 n. 2.

CRUZ, O. M. S., MORAIS, F. B.C. **Unidade didática e plano de atividades: uma prática de resistência pedagógica para o desenvolvimento de sentidos em Libras e Língua Portuguesa.** Rio Grande do Sul, 2020.

FERNANDES, Sueli. **Educação Bilíngue para surdos: identidades, diferenças e contradições e mistérios**. Curitiba, 2003, (Doutorado em Letras) Universidade Federal do Paraná.

FERNANDES, Sueli. **Letramentos na educação bilíngüe para surdos**. In BERBERIAN, Ana et al orgs. *Letramento: referências na educação e na saúde*. São Paulo:Plexus, 2006.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GESUELI, Zilda Maria; MOURA, Lia. **Letramento e Surdez: A Visualização das Palavras**. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v. 7, n. 2, p. 110-122, jun. 2006.

GOETTERT, Nelson. **Tecnologias digitais e estratégias comunicacionais de surdos: da vitalidade da língua de sinais à necessidade da língua escrita**. 2014. 104 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

MOURA, M. O. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. In: KISHIMOTO, T. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

NASCIMENTO, L.; LIZ, A. **Jogos Digitais no Ensino da Língua Portuguesa para Crianças Surdas**. *Periferia*, v. 9, n. 1, p. 263-289, 2017. Disponível em: <<https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/28763>>. Acesso: 14 janeiro, 2021.

NERY, Clarisse Alabarce; BATISTA, Cecília Guarnieri. **Imagens visuais como recursos pedagógicos na educação de uma adolescente surda: um estudo de caso**. *Paidéia*, v. 14, n. 29, p. 287-299, 2004

PEREIRA, M. C. C. **Aquisição da língua portuguesa escrita por crianças surdas. Anais do Simpósio Internacional de Ensino da Língua Portuguesa – SIELP**. Volume1, número 1. Uberlândia, MG: EDUFU, 2011a, p. 610-617.

PEREIRA, M. C. C. **O ensino de português como segunda língua para surdos: princípios teóricos metodológicos**. *Educar em Revista*. Curitiba, Editora da UFPR, n. 2, 2014, p. 143-157, 2014. (Edição especial).

QUADROS, Ronice Muller de. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem**. PortoAlegre: Artes Médicas, 1997

QUADROS, R. M.; SCHMIEDT, M. L. P. **Ideias para ensinar português para alunossurdos**. Brasília: MEC/SEESP, 2006.

SOFIATO, Cássia Geciauskas. **O desafio da representação pictórica da Língua de Sinais Brasileira**. 2005. Dissertação. Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKI, L.S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000

ANEXO A:

- Texto da fábula “A Galinha Ruiva” na íntegra (transcrição)

Disponível: Youtube – Canal “Os Amiguinhos”

A Galinha Ruiva

Certa vez os animais em uma fazenda foram deixados sem comida, a pequena galinha ruiva decidiu dar uma volta no campo para procurar algo para comer.

Primeiro ela foi falar com a vaca:

O que você acha de vir comigo para gente procurar algo para comer?

- Moo... Não! Está muito quente! Eu não vou sair andando por aí assim.

Então a galinha foi falar com o porco:

- Cóóó... Cócóó! Me ajuda a encontrar comida?

- Óinc! Óinc! Não, eu não posso. Está muito quente para eu me mover.

Mais tarde ela foi ao lado do cachorro.

- Você vai me ajudar a encontrar comida?

- Não eu não posso, está muito quente e eu não posso andar quando estar muito calor.

E no fim ela foi falar com o pato:

- Cóóó... Cócóó! Vem comigo para procurar comida?

- Não está muito quente para ficar fora da água.

Como ninguém se dispôs a ir com ela a galinha decidiu sair sozinha da fazenda.

Enquanto caminhava encontrou alguns grãos de trigo no chão. Ela ficou muito feliz e voltou para fazenda.

Ela decidiu plantar os grãos de trigo e pensou que os amigos poderiam ajudar...

- Vaca, olha eu encontrei grão de trigo! Você gostaria de planta-los?

- Não! Eu já te disse... Está muito quente!

Galinha ruiva foi falar com o porco:

- Porco eu encontrei grão de trigo você gostaria de planta-los?

- Não! Eu não posso o tempo está muito quente pra isso.

Então, ela foi falar com cachorro:

- Cachorrinho olha! Eu encontrei grãos de trigo, vamos planta-los?
- Não está muito quente!

E por último ela foi falar com o pato:

- Ei patinho, eu encontrei grãos de trigo. Vamos planta-los?
- Não, eu não posso. Eu não vou sair da água com esse calor.
- Bem! Eu vou planta-los sozinha então.

Quando ela viu que ninguém queria ajuda-la, ela decidiu plantar sozinha.

As semanas se passaram e os dias de chuva começaram... As sementes começaram a brotar a, mas o mato do jardim precisava se cortado.

- Quem vai me ajudar a cortar o mato do jardim?
- Eu estou muito suja de lama, não vou poder te ajudar agora.
- Óinc! Não estou interessado, eu não vou sair daqui.
- Eu vou me sujar, não posso fazer isso!
- Eu não tô me sentindo muito bem hoje.
- Nesse caso eu vou fazer sozinha.

A galinha ruiva começou a limpar o mato entre os brotos de trigo. Não muito tempo depois, o trigo começou a crescer, agora é a hora de colher o trigo maduro. A galinha ruiva foi falar com os amigos dela e perguntou se eles iriam ajudá-la a colher o trigo.

- Ei, vaquinha, amiga, o trigo cresceu, você vai me ajudar a colhê-lo?
- Eu não, eu não posso!
- Ei porco adivinha, o trigo cresceu! E está na hora de colher! Me ajuda?
- Não, eu não posso, eu não vou.
- Ei adivinha, o trigo cresceu! Você poderia me ajudar a colhê-lo?
- E está na hora de colher! Me ajuda?
- Quem eu? Claro que não!
- Ei patinho, o trigo cresceu! Você pode me ajudar a colhê-lo? Por favor!
- Claro que eu não posso!
- Ok, eu vou comer sozinha.

A galinha ruiva trabalhou até o anoitecer. Ela colheu os grãos de trigo, um por um sozinha! Agora era hora de transformar o trigo em farinha, novamente ela foi pedir ajuda aos amigos.

- Ei pessoal, nós devemos moer trigo para fazer farinha, quem gostaria de ajudar?

- Não! Eu não posso te ajudar.
- Está na hora de dar leite, não posso sair daqui.
- Óinc! Óinc! Eu também não posso ajudar!
- Agora é a hora do cochilo!
- Não posso ajudar de jeito nenhum.
- Não posso preciso ficar um pouco na água para esfriar.

A galinha moeu o trigo no moinho e o transformou em farinha, agora vamos fazer um pão bem gostoso. Ela então foi falar com seus amigos, queria lhe dar uma última chance.

- Vaquinha, eu vou fazer pão, você gostaria de me ajudar?
- Não! Eu não posso, não estou em condições de trabalhar.
- Porquinho você pode?
- Hoje não.
- Estou muito cansado para ajudar.
- Não, não! Não posso!
- Não! Eu não posso! Eu nem sei como é que se faz pão.

A essa altura a galinha já estava muito brava. Sozinha ela foi a cozinha, primeiro ela fez o pão com a farinha que ela tinha moído, então, ela colocou a massa na forma, colocou o pão no forno e me esperou assar. Depois que cheiro gostoso do pão se espalhou ela o tirou do forno, saiu para o jardim e sentou-se à mesa.

Mais tarde ela chamou os amigos.

- Ei, pessoal o pão está pronto! Quem gostaria de comer comigo?

Vendo pão gostoso em frente a galinha ruiva todos eles vieram correndo ao lado dela.

- Sim, eu quero um pouco.
- Eu também eu estou com muita fome, saiu na hora certa galinha ruiva!
- Ei, eu também quero!
- Eu também vou querer um pedaço.
- Não! Eu não posso!
- Eu não possoooo!
- Eu fiz tudo, tudo sozinha! Só eu mereço comer.

Com muito apetite a galinha ruiva começou a comer o pão, mas não conseguia lidar com o fato de que os amigos dela estavam com tanta fome. De agora em diante, se vocês prometer em ajudar, eu vou dividir o meu pão com vocês.

Todos os animais estavam envergonhados e arrependidos eles sabiam que ela estava certa.

- Nós prometemos a você, galinha ruiva, chega de preguiça.

A galinha sabia que os amigos aprenderiam uma boa lição, então, ela compartilhou o pão com eles, com um apetite incrível eles ficaram muito felizes com a barriga cheia.

APÊNDICE A:**MATERIAL DIDÁTICO**

- **Vídeo-livro: História da Galinha ruiva recontada em Libras**

Disponível em: https://youtu.be/xYNcM_U_L8I



APÊNDICE B:**MATERIAL DIDÁTICO**

- **Jogos digitais**

Apresentação

wordwall.net/pt/resource/19057855

Jogo 1 – Conhecendo as palavras

wordwall.net/pt/resource/19031271

Jogo 2 - Pares correspondentes



wordwall.net/pt/resource/19059746



Jogo 3 - Combine sinal ao nome



wordwall.net/pt/resource/29119695



Jogo 4 - Qual nome do sinal?



wordwall.net/pt/resource/29414670



Jogo 5 - Qual é o sinal?



<https://wordwall.net/pt/resource/19060478>



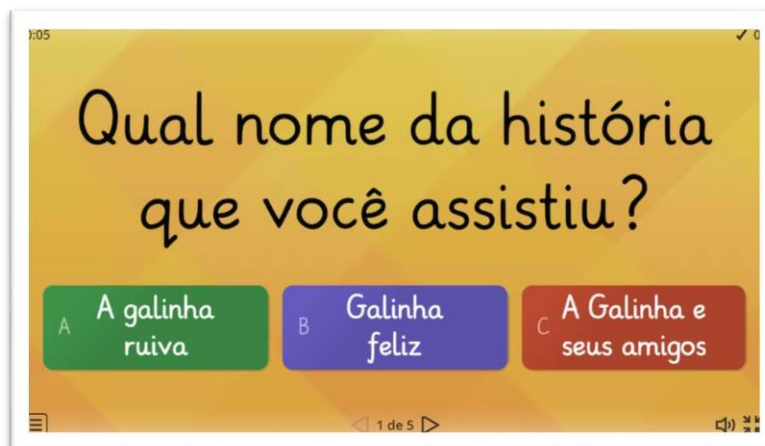
Jogo 6 - Qual o nome dos animais?



<https://wordwall.net/pt/resource/19767921>



Jogo 7 - Desafio



<https://wordwall.net/pt/resource/29852462>



APÊNDICE C:

MATERIAL DIDÁTICO

- **Atividade Complementar**

Atividade 1 – Personagens da história

Atividades complementar

Atividade 1 – Personagens da história

Circule os personagens que fazem parte da história da "Galinha Ruiva" conforme o exemplo:

Cachorro	Vaca
Coelho	Sapo
Galinha	Rato
Porco	Pato

Agora **escreva** o mesmo ao lado da imagem correspondente, conforme o exemplo:



Galinha



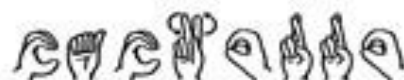
- **Atividade Complementar**
Atividade 2 – Alfabeto manual

Atividades complementar

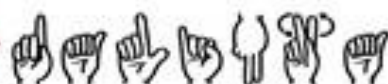
Atividade 2 – Alfabeto manual

Você conheceu o nome de vários animais agora **ligue** o nome à palavra correspondente em Libras, conforme o exemplo:

GALINHA



PORCO



PATO



CACHORRO



VACA









- **Atividade Complementar**
Atividade 3 – Animais

Atividades complementar

Atividade 3 – Animais

Você conheceu a fábula da "Galinha ruiva", abaixo estão os nomes de outros animais, complete o quadro a seguir com os nomes correspondentes como no exemplo abaixo:

	Macaco	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

Macaco

Coelho

Rato

Pássaro

Sapo

Raposa

Atividade complementar




Arquivo em pdf

APÊNDICE D

MATERIAL DIDÁTICO

- **Atividades Complementares em vídeo**

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kRiaRE9OCW0>




Atividades complementar




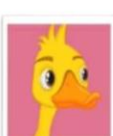

Atividade 1 – Personagens da história

1 - **Circule** os personagens que fazem parte da história da “Galinha Ruiva” conforme o exemplo:

Cachorro	Vaca
Coelho	Sapo
Galinha	Rato
Porco	Pato



2-Agora **escreva** o mesmo ao lado da imagem correspondente, conforme o exemplo:

	Galinha	_____
	_____	
	_____	

Material complementar




Atividades complementar

Atividade 2 – Alfabeto manual

Você conheceu o nome de vários animais agora **ligue** o nome à palavra correspondente em Libras, conforme o exemplo:





GALINHA	
PORCO	
PATO	
CACHORRO	
VACA	



Atividades complementar

Atividade 3 – Animais

Você conheceu a fábula da "Galinha ruiva", abaixo estão os nomes de outros animais, complete o quadro a seguir com os nomes correspondentes como no exemplo abaixo:

	Macaco _____	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: fit-content;"><p>Macaco</p><p>Coelho</p><p>Rato</p><p>Pássaro</p><p>Sapo</p><p>Raposa</p></div>
	_____	
	_____	
	_____	
	_____	
	_____	



Arquivo em vídeo