



APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA NA MODALIDADE ESCRITA: PRODUÇÃO DE MATERIAS DIDÁTICOS PARA ESTUDANTES SURDOS

PEREIRA, Rutnéia de Ávila¹; LIMA, Juliana Maria da Silva².

¹Bolsista de Iniciação à Docência PIBID/EaD/UFGD - subprojeto Letras Libras, Dourados, MS, rutinha.avila@gmail.com. ²Coordenadora de área do PIBID/EaD/UFGD - subprojeto Letras Libras, Dourados, MS, julianamslima@gmail.com.

RESUMO: O presente estudo apresenta a reflexão de uma atividade desenvolvida para o aprendizado da Língua Portuguesa como segunda língua por estudantes surdos. Fundamenta-se algumas das atividades propostas pelo subprojeto Letras Libras do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), para as produções de materiais didáticos que auxiliem o aprendizado da Língua Portuguesa na modalidade escrita dos estudantes surdos. Com base nessa proposta, destaca-se o Jogo dos Verbos com a finalidade de valer ao estudante surdo à compreensão e o aprendizado da Língua Portuguesa na modalidade escrita. Com a aplicação do jogo, observou-se que alguns estudantes surdos tiveram dificuldades para assimilar o item lexical em português, enquanto outros apresentaram domínio de alguns vocábulos da Língua Portuguesa. Essa experiência destaca a importância da produção de materiais didáticos que contribuam para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua dos estudantes surdos, em vários aspectos (morfológico, sintático, semântico e pragmático).

PALAVRAS-CHAVE: jogos pedagógicos, segunda língua, surdez.

INTRODUÇÃO

A Língua brasileira de sinais (Libras) foi oficializada no ano de 2002 através da Lei nº. 10.436, de 24 de abril de 2002, como língua utilizada pelas comunidades de pessoas surdas no Brasil.

A Libras é considerada como primeira língua dos sujeitos surdos, pois a criança desenvolve um sistema gestual-visual de forma espontânea, mesmo que não tenha contato com a língua de sinais e sem passar por um treinamento específico para que a comunicação aconteça. Para tanto, o surdo tem uma maneira diferente de assimilar o mundo, ou seja, enquanto os ouvintes pautam-se na memória auditiva, interagem com os outros ouvintes pela fala, audição e visão; o surdo pelas experiências visuais.

Segundo Strobel (2008) o surdo tem uma maneira própria de ver o mundo justamente pela experiência visual, e, por conseguinte, uma cultura própria como refere os autores Perlin e Miranda (2003, p. 218):

experiência visual significa usar a visão [...] como meio de comunicação. Desta experiência visual surge a cultura surda representada pela língua de sinais, pelo modo de ser, de se expressar, de conhecer o mundo, de entrar nas artes, no conhecimento científico e acadêmico.

A partir dessas especificidades, identificou-se o sujeito surdo, como a sociedade o percebe e toda a sua luta ao longo da história até os dias atuais. As leituras realizadas e discutidas nos encontros presenciais realizados na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) com Atendimento Educacional Especializado (AEE) na área da surdez, de uma escola estadual no município de Dourados, MS e nos espaços sincrônicos de interação, foi possível considerar a cultura e a identidade surda.

Visualiza-se nesses espaços e em outras leituras, que o maior desafio para os estudantes surdos é o aprendizado da Língua Portuguesa na modalidade escrita como segunda língua (L2), compartilhando o ambiente educacional com os estudantes ouvintes em uma perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008).

Dessa forma, para que aprendizagem da L2 na modalidade escrita é necessário envolver o aluno surdo considerando sua realidade cultural e faixa etária.

A partir dessa realidade propiciada pelas atividades desenvolvidas no subprojeto Letras Libras do PIBID/EaD/UFGD foi lançado um desafio: produzir materiais didáticos com ênfase na aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua.

DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Várias pesquisas foram realizadas: livros, artigos, *blogs* entre outros, para enfim surgir à ideia de fazer um jogo pedagógico com verbos usando a tecnologia. Não bastava apenas a ideia, foi necessário atrelar essa proposta com a realidade do público-alvo, neste caso, estudantes surdos (em fase da puberdade) que utilizam habitualmente computadores e *notebooks* com conexão a internet, para acessos as redes sociais e aos bate-papos.

Dessa forma, elaborou-se um jogo com o apoio dos bolsistas de Iniciação à Docência do subprojeto Letras Libras do PIBID/EaD/UFGD. O jogo foi desenvolvido na SRM com AEE na área da surdez, de uma escola estadual no município de Dourados, MS

O jogo funciona da seguinte forma: o jogador deverá escolher o verbo que melhor se encaixa na oração proposta e para jogar, basta clicar em uma estrela visualizada do lado esquerdo do verbo escolhido e assim, passará de fase o jogador que responder todas as 10 perguntas. Conforme a figura (1) abaixo:



Figura 1. Layout do *Jogo dos Verbos*, desenvolvido por bolsistas de Iniciação à Docência - PIBID/EaD/UFGD – subprojeto Letras Libras, Dourados/MS, 2014/2015.

REFLEXÃO DA EXPERIÊNCIA

Ao ser apresentado aos estudantes surdos da SRM supracitada, os mesmos ficaram atentos para o objetivo do jogo e em seguida, começaram a treinar entre os pares a memorização e a compreensão dos verbos utilizados no jogo.

Durante o jogo, alguns tiveram dificuldades para assimilar o item lexical em português, enquanto, outros apresentaram domínio de alguns vocábulos da Língua Portuguesa. Há ressalva quanto à prática desse jogo, uma vez que ele apresenta as orações registradas em letras maiúsculas referente à transcrição da Libras, com o uso dos itens lexicais da Língua Portuguesa e os verbos na forma nominal infinitiva (indicam a ação propriamente dita). Também, seguem a estrutura sintática Sujeito-Verbo-Objeto e propiciam ao estudante surdo ampliação do vocabulário da Língua Portuguesa e algumas possibilidades de uso dos verbos destacados.



Figura 2. Aplicação do *Jogo dos Verbos* com participação dos estudantes surdos atendidos na Sala de Recursos Multifuncionais de uma escola estadual no município de Dourados, MS, 2015.

O período de aplicação do “Jogo dos Verbos” ocorreu entre o segundo semestre do ano de 2014 e o primeiro semestre do ano de 2015.

Ao final dessa experiência, os estudantes surdos participantes apontaram algumas sugestões: 1) inserção de mais imagens que contextualizem o verbo, ou seja, o acréscimo de exemplos para maior compreensão; 2) vídeos em Libras com explicações sobre o verbo e em quais situações ele pode ser utilizado; 3) material adaptado para as crianças surdas.

Doravante um balanço sobre esse jogo pedagógico, as sugestões foram analisadas e discutidas pelo grupo de bolsistas de ID para a elaboração de uma nova versão dos jogos com verbos. Constatou-se que essa relação com os estudantes surdos proporcionou aos bolsistas de



ID conhecimento sobre as dificuldades de aprendizagem da L2 e dessa forma, produzir outros materiais didáticos que contribuam para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**, 2008. MEC/SEESP. Disponível em:
<http://peei.mec.gov.br/arquivos/politica_nacional_educacao_especial.pdf> Acesso em: 22 set. 2015.
- _____. **Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002**. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF.
- PERLIN, Gladis; MIRANDA, Wilson. Surdos: o narrar e a política. **Ponto de Vista** (UFSC) v. 05, p. 217-226, 2003, Florianópolis, SC.
- STROBEL, Karin. **As Imagens do Outro Sobre a Cultura Surda**. Florianópolis: Ed. Da UFSC, 2008.