

UTILIZAÇÃO DE PALAVRAS-CRUZADAS COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM BILÍNGUE “LIBRAS / PORTUGUÊS”

Maiane Machado de Moraes - UESSBA.
maianelg@yahoo.com.br

Henrique César da Silva - IFPB.
henrique.silva@ifpb.edu.br

Resumo

Atividades lúdicas são vistas por alguns pesquisadores que descrevem sobre a educação, como uma ferramenta metodológica muito importante no processo de cognição. Buscou-se apresentar uma alternativa pedagógica para profissionais que trabalham com alunos surdos. A ferramenta lúdica “palavras-cruzadas” é uma proposta educacional que visa suprir a carência de materiais adaptados para o ensino da Libras relacionada a escrita da Língua Portuguesa. A vivência foi apresentada através de mapas de conceitos para temas e conteúdos programáticos vivenciados, onde se faz necessário a assimilação de palavras cujo significado represente o sinal grifado, porém, observando a norma correta da escrita. As gravuras foram copiladas do Dicionário Enciclopédico Ilustrado de Libras “Capovilla” (2012); e revista Mundo da Inclusão (2013). Comparou-se os dados a trabalhos realizados por Sena, Macedo e Soares (2012); Penha (2010); Quadros e Schmiedt (2006). A atividade foi realizada com intérpretes e tradutores de Libras, além de professores e estudantes de graduação e pós-graduação, na sua maioria surda. Os diagramas foram formulados através do *software* gratuito (internet): “discoveryeducation.com/free-puzzlemaker”. O índice de acerto das palavras nos caracteres foi de 90,91%, considerando o êxito total ou incorreção de até duas palavras no tocante a 1ª etapa que se referia as “cores”; esse nível se assemelhou a da 2ª etapa simbolizada por “animais”, onde foi 87,88%. Constatou-se que o uso de palavras-cruzadas como proposta lúdica no processo de ensino-aprendizagem bilíngue Libras/Português é viável em prol do aprendizado dos alunos surdos, pois proporciona maior concentração, percepções linguísticas e articulações múltiplas.

Palavras-chave: Libras, palavras-cruzadas, atividade lúdica.

Abstract

Playful activities are seen by some researchers that study about education as a very important methodological tool in the cognition process. This study aims at presenting a pedagogical alternative to professionals that work with deaf students. The playful tool “crosswords” is an educational proposal that aims at supplying the demand of adapted materials for teaching “Libras” related to the written form of the Portuguese language. The prints were stored Illustrated Encyclopedic Dictionary Pounds “Capovilla” (2012); and World of Inclusion (2013) magazine. We compared the data to work by Sena and Macedo Soares (2012); Penha (2010); Tables and Schmiedt (2006). The experience was presented through concept maps for themes and pragmatic contents experienced, where is necessary the assimilation of words which meaning represents the marked sign, but observing the correct and formal form of the written language. Interpreters and translators of “Libras” performed the activity, besides teachers,

graduation and post-graduation students, mostly deaf. A free software from the internet formulated the diagrams: “discoveryeducation.com/free-puzzlemaker”. The index of right words in the characters was 90,91%, considering the total outcome or mistakes of up to two words regarding the first phase that referred to “colors”; this level was similar to the second phase symbolized by “animals”, where it was 87, 88%. We concluded that the use of crosswords as a playful proposal in the bilingual Libras/Portuguese teaching-learning process is viable in favor of the deaf students. It provides more concentration, linguistic perceptions and multiple articulations.

Key-words: “Libras”, crosswords, playful activity.

INTRODUÇÃO

As línguas de sinais são sistemas linguísticos que não derivaram das línguas orais, mas fluíram de uma necessidade natural de comunicação entre pessoas que não utilizam o canal auditivo-oral, mas o canal espaço-visual como modalidade linguística (QUADROS, 1997). De acordo com Quadros (2013), as línguas de sinais são sistemas abstratos de regras gramaticais, naturais às comunidades surdas dos países que as utilizam. Assim como as línguas faladas, as línguas de sinais não são universais: cada país apresenta a sua própria língua.

Segundo Ramos (2013), Os sinais são formados a partir da combinação do movimento das mãos com um determinado formato em um determinado lugar, podendo este lugar ser uma parte do corpo ou um espaço em frente ao corpo. Estas articulações das mãos, que podem ser comparadas aos fonemas e às vezes aos morfemas, são chamadas de parâmetros, portanto, nas Línguas de Sinais podem ser encontrados os seguintes parâmetros: “Configuração das mãos, Ponto de articulação, Movimento, Orientação, Expressão facial e/ou corporal”. Na combinação destes parâmetros, tem-se o sinal. Falar com as mãos é, portanto, combinar estes elementos que formam as palavras e estas formam as frases em um contexto (RAMOS, 2013).

Quadros (2013) cita que a educação constitui direito de todos os cidadãos brasileiros, surdos ou não, e cabe aos sistemas de ensino viabilizar as condições de comunicação que garantam o acesso ao currículo e à informação. A Língua Brasileira de Sinais - Libras e a Língua Portuguesa são as línguas que permeiam a educação de surdos e se situam politicamente enquanto direito. A aquisição dos conhecimentos em língua de sinais é uma das formas de garantir a aquisição da leitura e escrita da língua portuguesa pela criança surda, portanto o ensino da língua de sinais e o ensino de português, de forma consciente, é um modo de promover o processo educativo (QUADROS, 2013).

Segundo Capovilla (2011b, 2012a), o bilinguismo almeja tornar a criança surda, competente em Libras e, também em Português escrito. Para que se possa afirmar que a criança demonstra competência de escrita alfabética, sua escrita deve ser correta não apenas em vocabulário como, também em ortografia e gramática. Libras constitui recurso metalinguístico para medir a aquisição do Português; provê o significado das palavras, permitindo processamento lexical profundo. Além disso, Libras serve de instrumento para analisar a estrutura das palavras em termos de comparação [...] (CAPOVILLA *et al.*, 2012)

De acordo com Quadros (2006), o contexto bilíngue da criança surda configura-se diante da coexistência da língua brasileira de sinais e da língua portuguesa. No cenário nacional, não basta simplesmente decidir se uma ou outra língua passará a fazer ou não parte do programa escolar, mas sim tornar possível a coexistência dessas línguas reconhecendo-as de fato atentando-se para as diferentes funções que apresentam no dia-a-dia da pessoa surda que se está formando.

Mauricio (2008) apresenta um estudo focado na importância do lúdico para o processo ensino-aprendizagem, buscando clarificar o papel do brincar e conscientizar professores de seu real significado. Segundo resultados de sua pesquisa, percebe-se significativa melhora no desenvolvimento humano no que tange ao crescimento pessoal, social, cultural, motor, além da comunicação, expressão e construção de pensamento.

Conforme Penha (2012), a proposta lúdica da língua brasileira de sinais é muito valorosa pela contribuição no contexto da educação, artes e de outros setores culturais da nossa sociedade. Destaca-se, a sua aplicação no desenvolvimento e expansão da comunicação entre surdos e também com ouvintes proporcionando os mecanismos que possibilita a integração à escola e outros lugares de uma cidade. Por sua abrangência, visual e gestual de significados e gramática, o sujeito ouvinte é capaz de aprender a língua e se comunicar com propriedade com a comunidade surda, fazendo a ligação quando necessário nas traduções entre o português escrito e a língua de sinais para aqueles que não a dominam dentro da sociedade (PENHA, 2012).

O objetivo principal almejado é que a atividade proposta contribua para entrelaçar o sistema bilíngue: Língua de Sinais - LIBRAS / Português, de forma interativa, e que possa propiciar motivação para os agentes do processo educativo.

Os objetivos específicos foram: Estimular o envolvimento dos professores com a metodologia, instigando-os a criar as suas versões de acordo com a realidade local; proporcionar um recurso educacional de fácil acesso, que favoreça o fortalecimento do

ensino da Libras e a escrita do Português; desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas dos participantes da atividade lúdica.

METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho os materiais utilizados foram: computador, impressora, folhas A4 e canetas. O material impresso (livreto com oito páginas) consistia de duas etapas de palavras-cruzadas, nas quais englobavam 14 sinais (cada). A primeira se referia as “cores” e a segunda versava sobre “animais”. De acordo com a simbologia (sinais) em Libras, os protagonistas teriam que desvendar e transcrever os 14 códigos que representavam, respectivamente, em palavras da Língua Portuguesa, dispostas em caracteres cruzados na horizontal e vertical. Os diagramas foram criados com o auxílio de um *software* gratuito disposto na internet: “discoveryeducation.com/free-puzzlemaker”, que permite gerar atividades lúdicas (quebra-cabeças e jogos educacionais) em versões personalizadas para assuntos diversos.

A atividade foi proposta a profissionais, “professores e intérpretes” de Libras. Para cada etapa (tipo), foi cronometrado um tempo de 10 minutos para que os participantes completassem os diagramas tabulados nas palavras cruzadas. Quanto à amostragem, a pesquisa foi desenvolvida em três locais distintos da região metropolitana da capital Paraibana: no Curso de Extensão Universitária em Libras (Módulos III, IV e V) do Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Universidade Federal da Paraíba – **UFPB** / João Pessoa-PB; no Curso de Especialização em Libras da Universidade de Ensino Superior do Sertão da Bahia – **UESSBA** / Unidade Bayeux-PB; e na Fundação Centro Integrado de Apoio ao Portador de Deficiência - **FUNAD** / João Pessoa-PB. Segue adiante os diagramas aplicados na atividade.

Dicas / Perguntas – “Cores em Libras”

Encaixe adequadamente no diagrama ao lado, as palavras que correspondem às cores representadas pelos símbolos em Libras destacados.

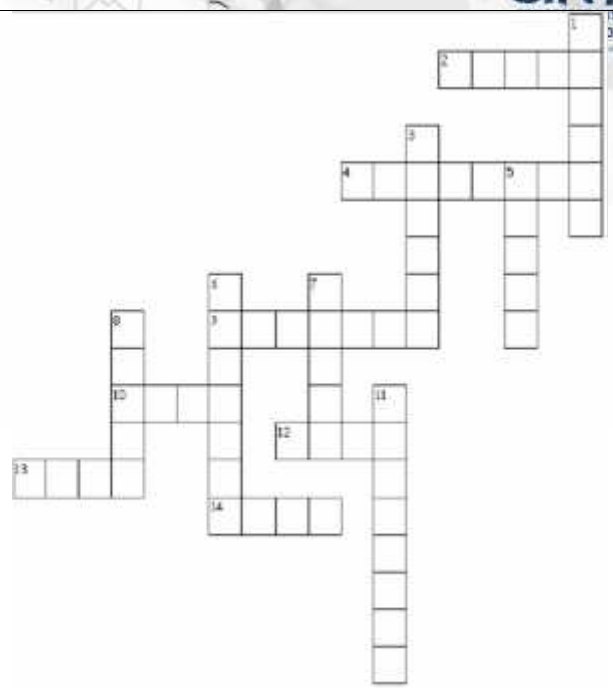
Palavra Cruzadas

“Cores - escrita em Português”

--	--



Símbolos retirados do dicionário enciclopédico ilustrado trilingue (CAPOVILLA, 2012)



Dicas / Perguntas – “Animais em Libras”

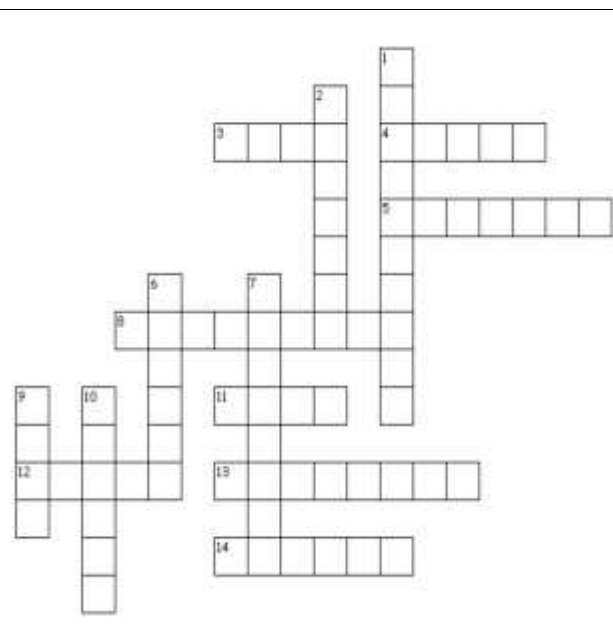
Encaixe adequadamente no diagrama ao lado, as palavras que correspondem aos animais representadas pelos símbolos em Libras destacados.



Símbolos obtidos do material “Mundo da Inclusão, A Revista do Educador, 2012”.

Palavra Cruzadas

“Animais - escrita em Português”



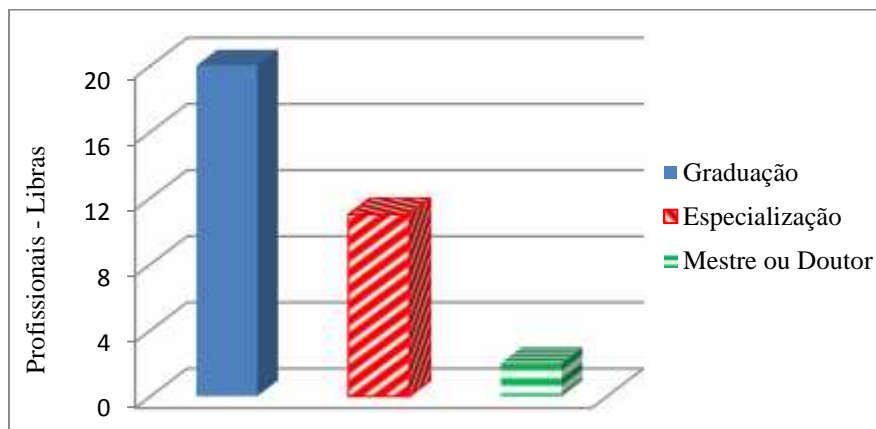
Após a realização da atividade lúdica, foi proposto um formulário que visava elencar dados que pudessem aferir sobre o público pesquisado, tais como: grau de instrução acadêmica e instituições onde atuavam tais profissionais. Além disso, buscou-se diagnosticar o nível de relevância que a atividade proposta pôde propiciar visando

um processo de ensino-aprendizagem bilíngue Libras / escrita do português, bem como o grau de satisfação por participar da prática pedagógica.

RESULTADOS

Dos 33 profissionais que participaram da atividade pedagógica a maior parte apresentava graduação superior, os demais já possuíam título de pós-graduação ou estavam em processo de conclusão.

Figura 1 – Nível de escolaridade dos profissionais que atuavam com a Libras.

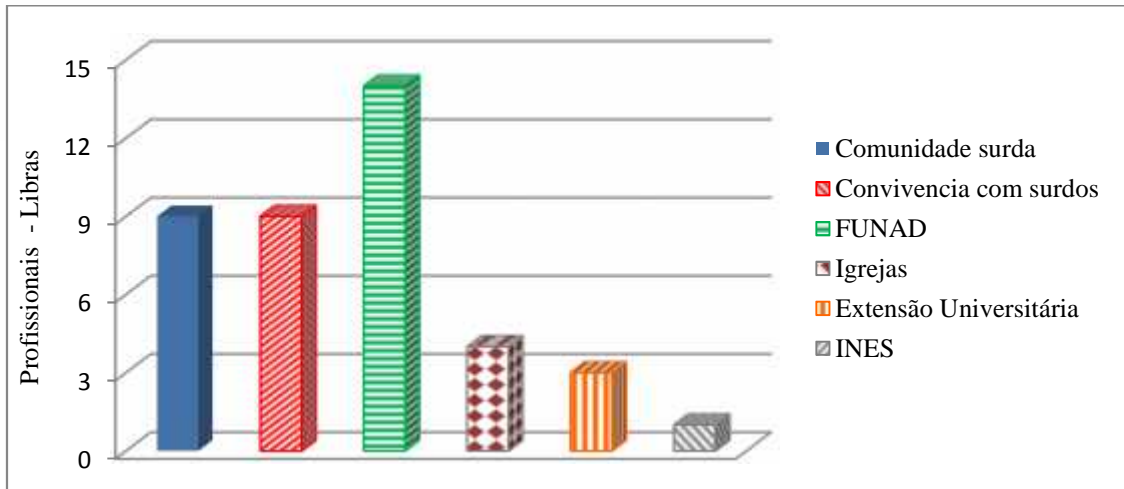


Quanto a contribuição da **atividade lúdica** para o processo de ensino-aprendizagem da Libras, verificou-se que nenhum dos participantes considerou que a prática pedagógica proposta é de caráter inerte e que não influencia no processo de cognição para o aprendizado, no entanto; **9,09%** opinaram que influenciaria pouco; **18,18%** apontaram que poderia influenciar moderadamente; **21,21%** confirmaram que a atividade poderia contribuir muito; e **51,52%** indicaram que a prática poderia influenciar intensamente no processo bilíngue “Libras/Língua Portuguesa”.

Esses resultados quantitativos são alicerçados por Sena, Macedo e Soares (2012), que transcrevem que o **lúdico**, em relação ao processo de ensino-aprendizagem, é categorizado em cinco aspectos que favorecem a vida acadêmica e tendem a contribuir firmemente para a elevação da auto-estima, dentre quais se destacam algumas dimensões e seus fenômenos: **Cognição** (conscientização, percepção, linguagem, abstração, conceituação, resolução de problemas, elaboração do pensamento lógico); **Afeição** (afetividade, sensibilidade); **Motivação** (estímulo, interesse, alegria, ânimo, entusiasmo); **Criatividade** (imaginação, criação); **Socialização** (cooperação, auto-expressão, interação, integração).

Foi aferido que esses intérpretes e/ou professores geralmente tiveram o primeiro contato ou aprenderam a Libras na FUNAD, comunidades surdas ou mesmo com convivência com surdos. Parte desse quantitativo teve o contato simultaneamente em mais de uma instituição, conforme demonstrado no gráfico da figura 2.

Figura 2 – Local onde houve o primeiro contato e aprenderam a Libras.



Esses dados corroboram com a pesquisa bibliográfica e de campo de PENHA (2010), no estudo dos Processos matemáticos instrumentalizados em língua brasileira de sinais - uma perspectiva da etnomatemática, onde cita que: “pode-se aprender a Libras convivendo com surdos em suas associações, igrejas e escolas, ou fazendo cursos com instrutores surdos, devidamente habilitados, no caso do Brasil, pela Federação Nacional de Educação e Integração de Surdos (FENEIS), pelo Instituto Nacional de Educação de surdos (INES) ou nas escolas legalmente registradas e reconhecidas pelo MEC”.

Quanto a atuação profissional dos indivíduos desse universo estudado, detectou-se que a maior parte, cerca de **36,37%** são inseridos nas Escolas Públicas, sendo principalmente municipais e de ensino fundamental; outros **27,27%** exercem suas atividades em instituições públicas ligadas ao surdo; **18,18%** atuam como intérpretes ou como professores em *Campus* do Instituto Federais da Paraíba – IFPB ou da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Os demais **6 %** foram adequados equitativamente em três partes por: Empresas Privadas, Órgãos Públicos e Outros (não mencionados nas formulações objetivas).

Com relação aos índices de acertos na resolução das palavras cruzadas, foi apurado que **42,42 %** exercitaram a primeira batelada de palavras cruzadas relativo às “*cores*” sem problemas, obtendo total êxito na resolução, o mesmo ocorreu para **27,27%** na segunda atividade de palavras cruzadas relativa aos “*animais*”. Um

quantitativo de **48,49%** obteve um ou dois erros computados na primeira tarefa, enquanto que na segunda atividade esse mesmo parâmetro foi de **60,61%**, conforme demonstra as figuras 3 e 4.

Figura 3 – Erros nas palavras cruzadas “cores”

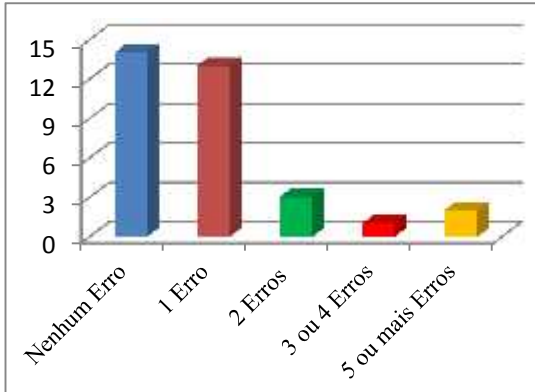
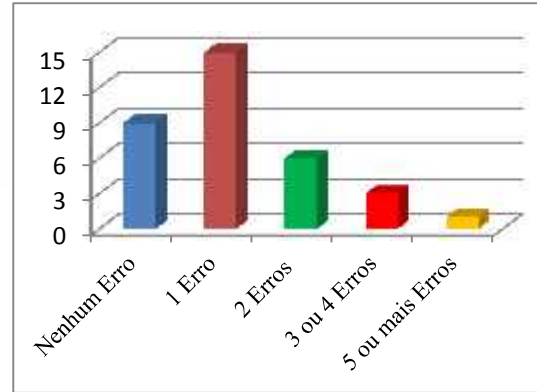


Figura 4 – Erros nas palavras cruzadas “animais”



Durante a correção da tarefa e “*feedback*” com alguns participantes, foi debatido que alguns erros cometidos foi em função dos seguintes critérios: escrita em português, desconhecimento do sinal, divergências regionais do símbolo, ou mesmo em função do tempo. Alguns entrevistados apontaram que conseguiram acertar uma determinada palavra em função de algumas letras já dispostas com a construção de outras lacunas horizontais ou verticais, e com isso deduziu um ou outro símbolo que não havia sido codificado anteriormente, adquirindo, portanto, conhecimento sistemático através da percepção. Quanto aos erros cometidos, considerou-se como incorreta a palavra que tivesse no mínimo duas letras escritas de forma errada. Detectou-se que a maioria das imperfeições foi em função de colocar sinônimos com quantidades de letras diferentes, ou mesmo anexando palavras com a mesma quantidade de letras, mas com significado diferente, em detrimento a erros cometidos em outra(s) células do diagrama.

Essas ocorrências podem ser embasadas por Penha (2010), quando ressaltou em sua pesquisa, que foram constatadas dificuldades do aluno surdo em compreender os enunciados em português escrito ou para desempenhar algumas tarefas relacionadas aos seus exercícios, relacionados com processos matemáticos instrumentalizados em Libras. Citou ainda que ofertando os mesmos exercícios e jogos democraticamente nas duas línguas, o resultado entre alunos ouvintes e surdos foi positivamente iguais.

Ao final foi realizada uma auto avaliação da práxis educativa, com a finalidade de parametrizar o *grau de satisfação* voltado para a realização da atividade lúdica pelos participantes, onde resultou que nenhum membro considerou a ferramenta pedagógica

como péssima ou ruim, dentre os quais, **18,18%** atribuíram como satisfatória, **27,27%** julgaram como boa e **54,55%** diagnosticaram como “muito boa” a atividade proposta. Isso implica que todos os que participaram da atividade pedagógica aprovaram a metodologia usada, arbitrando interesse e demonstrando entusiasmo em solucionar as incógnitas dos diagramas das palavras cruzadas.

Quadros e Schmiedt (2006), citaram em suas pesquisas e principalmente no trabalho intitulado “Ideias para ensinar português para alunos surdos”, algumas sugestões de atividades que propiciam motivação, entre elas podemos destacar: Jogo de memória, Forca, Bingo, Quebra-cabeças, “**Palavras Cruzadas**” e Adivinhações.

CONCLUSÕES

A escolha por este tipo de atividade como alternativa pedagógica foi de grande relevância para elencar dados que sirvam de referência no estudo da educação bilíngue, “Libras *versus* escrita em Português”, visto que, ficou discernido que essa metodologia trabalhada propiciou o alcance de objetivos educacionais, nos quais se destacam: articulação/percepção da simbologia em Libras, a criatividade, o interesse pelo cumprimento da tarefa, a sociabilidade, e o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

Os resultados qualitativos conferidos com o lúdico, através de palavras cruzadas, condicionam a metodologia aplicada como boa perspectiva de aprendizagem num ambiente inclusivo da rotina escolar, para um melhor entendimento dos conteúdos programáticos, podendo ser aplicado diversas etapas de ensino aprendizagem, principalmente durante a alfabetização do aluno surdo, garantindo direito ao uso, ao ensino e aprendizagem, assegurando acesso aos conteúdos curriculares, sem prejuízo à aquisição da língua portuguesa escrita considerada a segunda língua (L2), conforme o Decreto Lei 5626/2005.

Estima-se que materiais didáticos semelhantes ao desenvolvido são necessários no processo de educação, principalmente de alunos surdos; portanto, devem ser adotados para disciplinas e temas diversos, cujo objetivo é facilitar a fixar melhor os procedimentos teóricos e exercícios, oportunizando aquisição e memorização dos conteúdos de forma democrática, eficiente e inclusiva.

Almeja-se que após a dinâmica proposta, educadores que tenham acesso a esses dados, desenvolvam suas próprias versões e materiais adaptados a cada seguimento, viabilizando que os discentes surdos ou não, pratiquem atividades semelhantes relativos

aos eixos temáticos estudados, podendo essas palavras cruzadas permear em forma de mapas de conceitos, tornando o estudar mais prazeroso, atraente e interessante.

REFERÊNCIAS

CAPOVILLA, Fernando César; RAFHAEL, Walkiria Duarte; MAURICIO, Aline Cristina L. Novo Deit – **Libras: Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue da Língua Brasileira de Sinais (Libras)**. Editora da Universidade de São Paulo – Edusp. Volume 1. São Paulo, 2012.

Decreto Lei 5626/2005. Disposto em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil>. Acesso em 10/10/2014.

Discovery Education. Create your own puzzles. Disposto em: <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/CrissCrossSetupForm.asp>. Acesso: 10/05/2014.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. 2008. Disponível em: <http://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca>.

MELO, Belane Rodrigues. **A importância da brincadeira como recurso de aprendizagem**. Disponível em: <http://www.faedf.edu.br/faedf/Revista>. Acesso: 01/09/2014.

Mundo da Inclusão, **A revista do educador**. n°4, Editora Minuano, São Paulo - SP, 2013.

PENHA, Christiane Maria Costa Carneiro. **Processos matemáticos instrumentalizados em língua Brasileira de sinais: uma perspectiva da etnomatemática**. Universidade Candido Mendes. Monografia da Graduação em Pedagogia - RJ, 2010.

QUADROS, Ronice Müller. **Aquisição da Linguagem por Crianças Surdas**. Disposto em <http://www.surdo.org.br>. Acesso em 08/09/2014.

QUADROS, Ronice Müller. **Educação de surdos: aquisição da linguagem**. Porto Alegre, 1997. Disposto em: <http://www.surdo.org.br>. Acesso em 06/10/2014.

QUADROS, Ronice Müller; SCHMIEDT Magali L. P. **Ideias para ensinar português para alunos surdos** / Ronice Muller Quadros. – Brasília : MEC, SEESP, 2006.

RAMOS, Clélia Regina. **LIBRAS: A Língua de Sinais dos Surdos Brasileiros**. Editora Arara Azul Ltda. Petrópolis-RJ, 2013.

SENA, Clério Cezar Batista; MACEDO Joicy Midiã Figueiredo; SOARES, Matheus. **A aprendizagem e o lúdico: uma nova práxis em sala de aula**. Disposto em: <http://www.abpp.com.br/>. Acesso em 09/09/2014.