

DÓMINOS DOS NÚMEROS EM LIBRAS: UMA PROPOSTA DE UM JOGO DIDÁTICO

Rafaela Germania Barbosa de Araújo (1); Ayrton Matheus da Silva Nascimento (1); Danúbia Oliveira de Souza (2); Kilma da Silva Lima Viana (3)

¹Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Vitória), e-mail: rafaelagermania@hotmail.com;

¹Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e-mail: ayrthon.matheus@gmail.com;

²Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Vitória), e-mail: danubia.nubia16@hotmail.com;

³Docente do Instituto Federal de Pernambuco (IFPE – Campus Vitória), e-mail: kilma.viana@vitoria.ifpe.edu.br;

Resumo do artigo: Este trabalho apresenta uma proposta de um jogo didático chamado “Dominós dos Números” em Libras (Língua Brasileira de Sinais) onde se dá o processo de inserção do aluno surdo nas classes regulares. Utilizamos como pressupostos metodológicos o Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) proposto por George Kelly, onde é dividido em cinco etapas: (i) Antecipação; (ii) Investimento; (iii) Encontro; (iv) Confirmação ou Desconfirmação; (v) Revisão Construtiva, no corpo do trabalho segue as orientações de cada etapa do CEK. Este jogo foi direcionado para suprir a necessidade do professor e aluno em sala de aula, contribuindo assim os estudantes surdos e ouvintes, esse recurso é uma proposta didática para dos números inteiros, sendo que esse jogo ajudará o estudante surdos ou ouvinte a associar os números e os sinais em Libras. Dessa forma apresentamos uma proposta inovadora de atrair a atenção do aluno através de jogos lúdicos. A utilização de jogos didáticos é considerada um método altamente eficaz na construção do processo de aprendizagem, pois se trata de um importante instrumento na mediação de um ensino dinâmico, atraente, e estimulantes para a aprendizagem. Meios de interação como estes não podem ser deixados de lado, pois facilita e aproxima os alunos surdos ou ouvintes ao conteúdo. Tais instrumentos são uma ótima alternativa para professores que se aventuram em libras mesmo sem a formação específica, possibilitando que o aluno ouvinte não sinta essa dificuldade de interagir com o aluno surdo. As utilizações dos jogos lúdicos proporcionam dinamismo na sala de aula, auxiliando tanto o aluno como o professor a conquistarem seus objetivos de forma dinâmica.

Palavras-chave: inclusão, libras, jogo didático, números

Introdução

Utilizar jogos didáticos para pessoas com necessidade auditivas é um desafio, pois visa despertar o interesse de diversos autores que trabalham jogos didáticos em outras áreas do conhecimento e mostrar uma gama de possibilidades de interação com outros sujeitos, como estudantes, professores que apresentem ou não necessidade auditiva. O Jogo Didático utilizando Libras (Língua Brasileira de Sinais) irá associar o letramento, ou seja, a forma escrita, com o sinal.



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).

A educação escolar de crianças com deficiência auditiva nos faz pensar não só a questões referentes aos seus limites e possibilidades, mas também aos preconceitos existentes nas atitudes da sociedade para com elas. As pessoas com surdez enfrentam inúmeros entraves para participar da educação escolar, decorrentes da perda da audição e da forma como se estruturam as propostas educacionais das escolas (DAMÁZIO, 2007).

Uma das condições que favorece o desenvolvimento e a aprendizagem do aluno surdo é a utilização da língua de sinais. Desse modo, poder usufruir o direito de expressar-se em sua língua natural é fundamental para que este possa sentir-se incluído na escola. E não somente isso, mas o ideal seria poder partilhar com seus colegas e professores essa modalidade de comunicação, pois, como afirma Botelho (2007, p.16), essa língua, “compartilhada, circulando na sala de aula e na escola, são condições indispensáveis para que os surdos se tornem letrados”.

A partir do momento em que a pessoa surda possui amparo legal para ingressar no ensino regular, todos os seus direitos devem ser respeitados, em especial o que está previsto no artigo 14 do Decreto 5626/05:

As instituições federais de ensino devem garantir, obrigatoriamente, às pessoas surdas acesso à comunicação, à informação e à educação nos processos seletivos, nas atividades e nos conteúdos curriculares desenvolvidos em todos os níveis, etapas e modalidades de educação, desde a educação infantil até a superior (BRASIL, 2005, p.4).

O governo federal, aposta nas Instituições de Ensino Superior para implementar a proposta de educação inclusiva, tendo em vista que “a formação e a capacitação docente impõem-se como meta principal a ser alcançada na concretização do sistema educacional que inclua a todos, verdadeiramente” (BRASIL, 1998, p.17).

Segundo Dorziat (2011, p.150), os currículos de formação docente, quando incluem o debate sobre a inclusão escolar o fazem em “disciplinas isoladas e desconectadas de uma visão epistemológica de Educação, tratadas no curso como um todo”, refletindo em práticas educativas

buscadas apenas em observância às condições biológicas, enquanto há necessidade de discussões mais aprofundadas, que envolvam reflexão sobre teoria e prática pedagógica.

Esta pesquisa pretende se inserir nos debates científicos acerca da formação de professores para uma educação inclusiva de qualidade, assim como outros trabalhos que vêm sendo realizados na área (VITALIANO, 2002/ 2010; LACERDA, 2007; RODRIGUES, 2006; BUENO, 1999, CAIADO, 2011), considerando que o conhecimento científico se desenvolve por meio do processo de construção coletiva, de outro modo não surtiria o efeito esperado.

Skliar (1997, p.13) ressalta que os conceitos de surdez e de surdos vêm sendo historicamente permeados por incompreensões e pressões, bem como por modelos que se opõem. Considera que:

Por uma parte, o surdo é visto como um sujeito enfermo e a surdez como uma patologia que afeta algo mais que a audição- e, por isso, o surdo é forçado a permanecer no campo da medicina e da terapêutica. Por outro lado, o surdo é considerado um membro real ou potencial de uma comunidade linguística minoritária, em que a audição – e, portanto, a falta de audição- não desempenha nenhum papel significativo. (tradução nossa)

Do ponto de vista da legislação, o Brasil vem ao longo dos anos implementando leis que de alguma forma tornam a educação um direito de todos e, principalmente, contemplem uma educação de qualidade. Nesse sentido consta, na LDB (Leis de Diretrizes e Bases da Educação) Lei 9.394/96 especialmente o capítulo III, Art. 205 que “A educação, direito de todos e dever do estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

No Brasil a inclusão de pessoas com necessidades especiais é um grande desafio que a educação enfrenta. Em 2006 o MEC (Ministério da Educação), estabeleceu que não houvesse mais escolas especiais. Com base na LDB, Lei 9.394/96 capítulo V da Educação Especial, consta que, entende-se por Educação Especial, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar, oferecida preferencialmente nas redes regular de ensino, para educandos portadores de necessidades especiais.

Antes de se questionar uma estrutura educacional de qualidade para os alunos surdos, se faz necessário refletirmos acerca do uso de sua língua, Libras (Língua Brasileira de Sinais) e seus desdobramentos. Segundo Lei Federal Nº. 10.436, de 24 de abril de 2002 Art. 1º, a Libras é reconhecida como meio legal de comunicação e expressão a Língua Brasileira de Sinais-Libras e outros recursos de expressão a ela associados.

Dominó é o jogo formado com peças retangulares, dotadas normalmente de uma espessura



que lhes dá a forma de paralelepípedo, em que uma das faces está marcada por pontos indicando valores numéricos. O termo é também usado para designar individualmente as peças que compõem este jogo. O nome provavelmente deriva da expressão latina "*domino gratias*" ("graças ao Senhor"), dita pelos padres europeus para assinalar a vitória em uma partida. Na área matemática das poliformas, um dominó é a figura retangular formada por dois quadrados congruente colocados lado a lado.

O jogo aparentemente surgiu na China e sua criação é atribuída a um santo soldado chinês chamado Hung Ming, que viveu de 243a.C a 182 a.C. O conjunto tradicional de dominós, conhecido como sino-europeu, é formado por 28 peças, ou pedras. Cada face retangular de dominó é dividida em duas partes quadradas, ou "pontas", que são marcadas por um número de pontos de 1 a 6 ou deixadas em branco, para representar o zero. Um jogo de dominós é equivalente a um baralho de cartas ou jogo de dados, que podem ser jogados em uma diversidade indeterminada de maneiras. No estado norte-americano do Alabama, é proibido por lei jogar dominós aos domingos.

O intuito desse trabalho é uma proposta de um jogo didático para estudantes ou pessoas com necessidade auditivas para associar o número e o sinal em Libras, de forma atrativa, divertida e lúdica.

Metodologia

A pesquisa terá uma abordagem qualitativa, pois está mais preocupada em compreender o processo do que fazer levantamento estatístico ou generalizações. Será do tipo estudo de caso, pois será pesquisada uma escola específica, sendo ela o IFPE e os sujeitos os estudantes do (i) Ensino Superior da Licenciatura em Química e o (ii) Ensino Médio Integrado, estudantes que tem necessidade auditiva, com quem vamos desenvolver essa atividade. A pesquisa apresentará aspectos de pesquisa-ação, pois os estudantes serão engajados em um processo reflexivo acerca de sua construção durante todas as etapas da pesquisa.

Caracterização do Campo e dos Sujeitos de Pesquisa

A pesquisa vai ser realizada no IFPE – Campus Vitória de Santo Antão, com estudantes do Curso de Licenciatura em Química na disciplina de Libras e 05 estudantes do ensino médio integrado que tem necessidade auditiva.

Instrumentos de Pesquisa

Serão utilizados como instrumentos de pesquisa questionário com os estudantes, observação e registro da vivência do CEK (Ciclo da Experiência Kellyana).

Teoria Metodológica

Para essa proposta utilizaremos como base metodológica o ciclo da experiência Kellyana (CEK) o qual é fundamentado na Teoria dos Construtos Pessoais de George Kelly (1963).

A TCP é uma teoria psicológica que considera as pessoas como construtoras do seu conhecimento, através de um processo denominado Alternativismo Construtivo (BASTOS, 1992), segundo o qual “as pessoas compreendem a si mesmas, seus arredores e antecipam eventualidades futuras, construindo modelos tentativos e avaliando-os em relação a critérios pessoais, quanto à predição com sucesso e controle de eventos baseados nestes modelos” (POPE, 1985 apud BASTOS, 1992, p.4). Assim, segundo Kelly, as pessoas se comportam como cientistas, utilizando modelos para prever e controlar os eventos bem como modificando-os quando eles não conseguem se ajustar à realidade (MOREIRA, 1999).

Com base neste estudo, o sétimo corolário é chamado Corolário da experiência onde “O sistema de construção de uma pessoa varia à medida que ela constrói sucessivamente, réplicas de eventos” (KELLY, 1963, p. 72). A pessoa reconstrói seus construtos para melhorar suas antecipações. Kelly amplia o que ele denominou de Ciclo da Experiência, composto por cinco etapas: *antecipação, investimento, encontro, confirmação ou desconfirmação e revisão construtiva* (Figura 03).

- **Primeiro Momento (Antecipação)** - segundo Bastos (1992) é o momento em que o aluno recebe o convite para participar de um determinado evento, buscando nas suas concepções ideias relevantes sobre aquele conceito que o ajude a responder ao questionamento realizado.
- **Segundo Momento (Investimento)** - Neves (2006) afirma que “dependendo de sua capacidade de construir a réplica do evento, ela acaba por se engajar na fase de investimento, quando se prepara para encontrar-se com o evento” (p.25).
- **Terceiro Momento (Encontro)** - A etapa seguinte é o encontro quando “o professor apresenta um conjunto de conceitos teóricos, utilizando diversos recursos didáticos” (BARROS E BASTOS, 2006, p. 4).
- **Quarto Momento (Confirmação ou Desconfirmação)** - A quarta etapa consiste na confirmação ou desconfirmação, quando “o indivíduo testa suas hipóteses, confirmando-as ou refutando-as. É onde se depara com situações onde ele testará se seus construtos pessoais (hipóteses) têm validação” (FERREIRA, 2005, p.45).



- **Quinto Momento (Revisão Construtiva)** - Finalmente, vem a etapa da revisão construtiva. É o momento em que o indivíduo revê seus construtos anteriores, consolida seus conhecimentos e, segundo Ferreira (2005 p.45), “se coloca a repensar toda situação e, se for o caso, ampliar o limite de validade de sua hipótese inicial”.

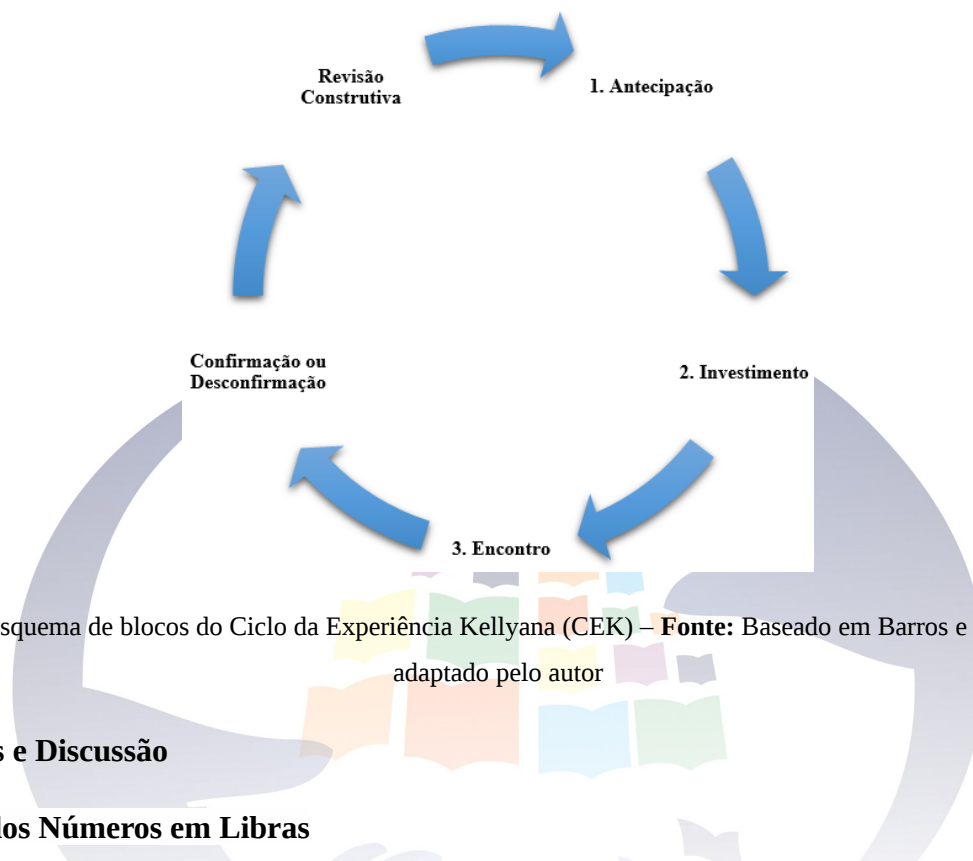


Figura 03: Esquema de blocos do Ciclo da Experiência Kellyana (CEK) – **Fonte:** Baseado em Barros e Bastos (2006) - adaptado pelo autor

Resultados e Discussão

Dominós dos Números em Libras

Esse jogo tem o propósito central de ajudar os estudantes e pessoas com necessidades auditivas a associar o número com o sinal em libras. O jogo é constituído por dois dominós, onde o primeiro jogo (Figura 01) é representado por 28 pedras ou peças de dominó, onde a parte superior é o sinal e a parte inferior é a representação, ou seja, o número. Já o segundo jogo (Figura 02) a parte superior e inferior é o sinal em libras. Onde o objetivo do primeiro jogo é associar o número com o sinal, já o segundo é apenas o sinal em libras.

No Brasil, a forma mais comum de jogar, é por quatro jogadores individuais, que receberão sete pedras cada um, pode-se também jogar entre duplas (04 jogadores 2 x 2), onde cada jogador recebe 06 (seis) ou 07 (sete) peças, ou jogar-se em 02 (dois) ou 03 (três) jogadores com 06 (seis) ou 07 (sete) pedras cada um e o restante das pedras ficam para comprar no caso do oponente não ter a pedra da vez, o oponente deve comprar até que encontre a peça que possa usar, não se pode em nenhuma hipótese comprar peças a mais, ou seja continuar comprando pedras mesmo depois de ter pegado a pedra que da vez (a que você passou), para não prejudicar os demais, se isso for realizado é



considerado roubo e a partida é recomeçada, ao jogador que realizar esse "roubo" lhe será retirado 2 pontos.

No estado de São Paulo - Brasil, é muito comum o jogo individual (quatro jogadores, cada um por si). Particularmente em Pernambuco e na Paraíba - Brasil, a forma de se jogar entre duplas é distintas. Cada um dos 04 (quatro) jogadores recebe, em vez de 07 (sete), apenas 06 (seis) peças, ficando assim 04 (quatro) peças fora do jogo, compondo o chamado "dorme". Só no final de cada partida essas pedras do "dorme" são conhecidas.

Regras dos Dominós dos Números em Libras:

1. As pedras devem estar todas viradas pra baixo e embaralhadas, de forma que não seja possível identificá-las;
2. Pode-se jogar até 04 (quatro) jogadores;
3. Os jogadores decidem entre si quem irá começar o jogo, ou podem utilizar o famoso pedra, papel e tesoura, ou, par ou ímpar;
4. Inicia-se com o primeiro jogo, onde associa o número com o sinal;
5. Pode jogar o dominó com o famoso, "Jogar de Seis Pedras", e resta para o ("dorme") 04 (quatro) peças;
6. Se jogador (J01) tiver em sua vez, e não tenha a pedra que possa associar com o sinal e o número, ocorre o famoso "tocar";
7. Quem terminar a batida, ou seja, ficar sem nenhuma pedra, ganha a partida;
8. Os próximos jogadores repetem a dinâmica, e a jogada segue adiante, até completar seis pontos;
9. Depois de algumas rodadas, os jogadores irão começar a memorizar lentamente os sinais e os números;
10. O objetivo é baixar todas as peças primeiro, ou fechar o jogo (menos habitual). Jogar para o "fecha" não é modalidade comum nas mais nobres mesas de jogos, sendo permitido somente o "fecha" natural. Jogar no "fecha" forçado também é parte da estratégia, afinal você não vai abrir o jogo para outro "bater". Aquele que fechar o jogo forçadamente, terá que ter menos pontos que seus adversários obrigatoriamente, se empatar em pontos, também perde a partida.
11. Quem baixar todas as peças ganha os pontos da soma de todas as peças que sobrarem na mão do adversário (partida de cem pontos); ou ganha a mão (partidas de seis pontos).



12. O jogo fica fechado quando não é mais possível baixar peças, geralmente quando as duas pontas do jogo têm o mesmo número e não existem mais peças com este número na mão dos jogadores.
13. Quando o jogo fica fechado naturalmente, quem tiver menos pontos em peças na mão ganha e leva a pontuação em peças na mão do adversário, no caso de jogo por pontos.
14. Geralmente uma disputa de dominó é feita em várias partidas consecutivas e a dupla que acumular 06 (seis) pontos primeiro é o(a) vencedor(a). Uma batida normal (em uma única "cabeça") vale 01 (um) ponto, mesma pontuação quando o jogo trancar e acontecer a contagem, batida de "carroça" vale 02 (dois) pontos, o famoso "lá e ló" que significar bater com uma pedra simples nas duas pontas, vale 03 (três) pontos, já o "lá e ló" de carroça, também chamada de "quadrada", "cruzada" ou "carroça cruzada" vale 06 (seis) pontos. Caso algum jogador inicie o jogo com 4 carroças, as pedras são repostas na mesa, dando início a uma nova partida que valerá o dobro de pontos. Caso saia com 05 (cinco) carroças ganhará 01 (um) ponto (a partida seguirá normal), caso saia com 06 (seis) ganhará a partida de imediato (fato este muito raro);
15. Quando há empate de pontos perdidos na mão, perde quem tiver o maior número de pontos na mão com a soma das pedras restante em seu poder, nesse caso o doublé de "zero" valerá 15 (quinze) pontos, se persistir o empate, quem perde é o que jogou por último.
16. O vencedor será aquele que contabilizar mais pontos, ou seja, mais batidas;
17. O intuito não é simplesmente vencer a partida, e sim, aprender e diferenciar os números e os sinais em Libras;

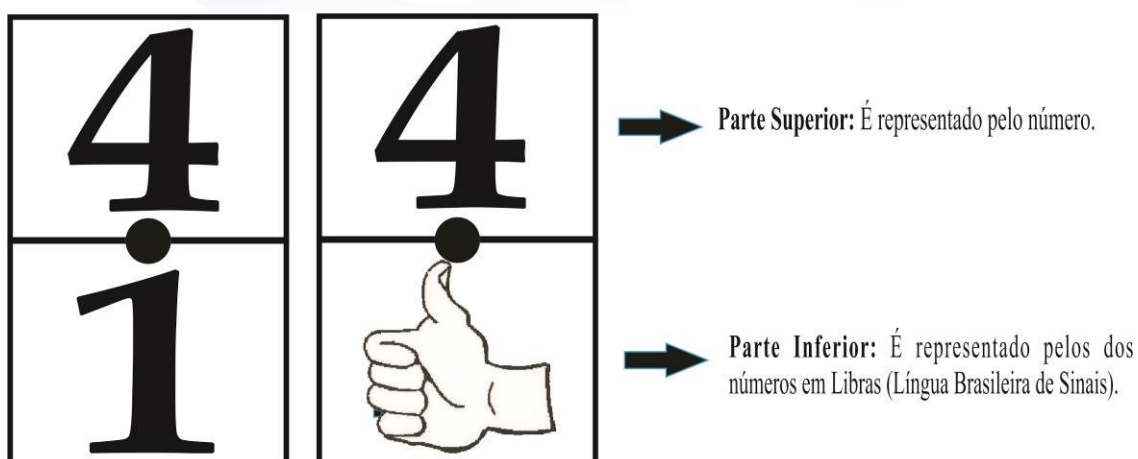


Figura 02: Modelo Explicativo das Peças ou Pedras do Dominó do Primeiro Jogo – **Fonte:** Autor (2016)

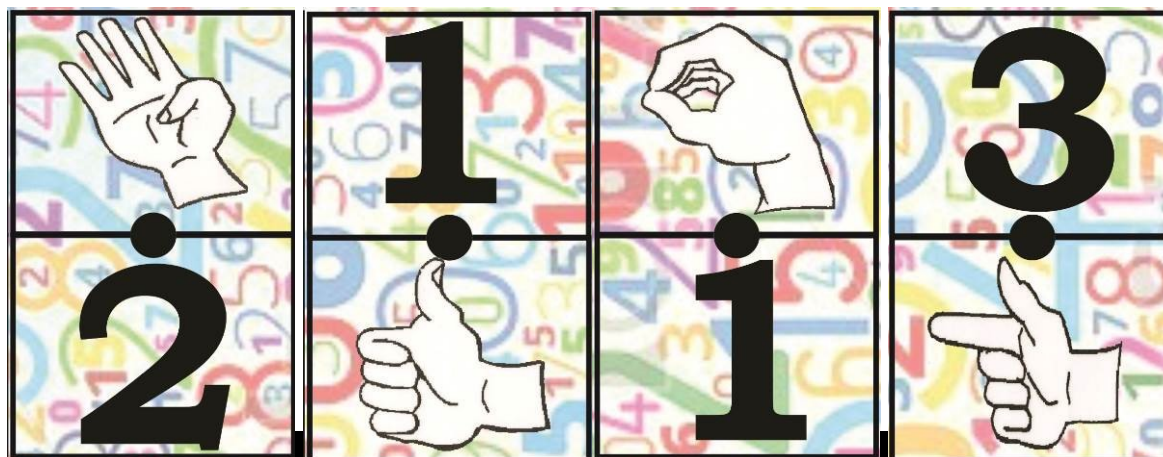


Figura 03: Modelo do Primeiro Jogo – Dominó dos Números em Libras – **Fonte:** Autor (2016)

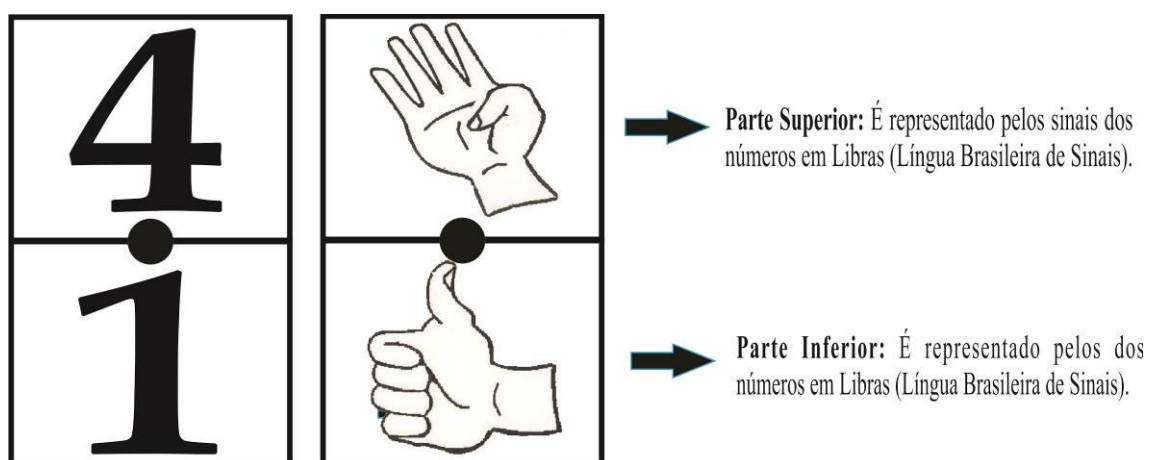


Figura 04: Modelo Explicativo das Peças ou Pedras do Dominó do Segundo Jogo – **Fonte:** Autor (2016)

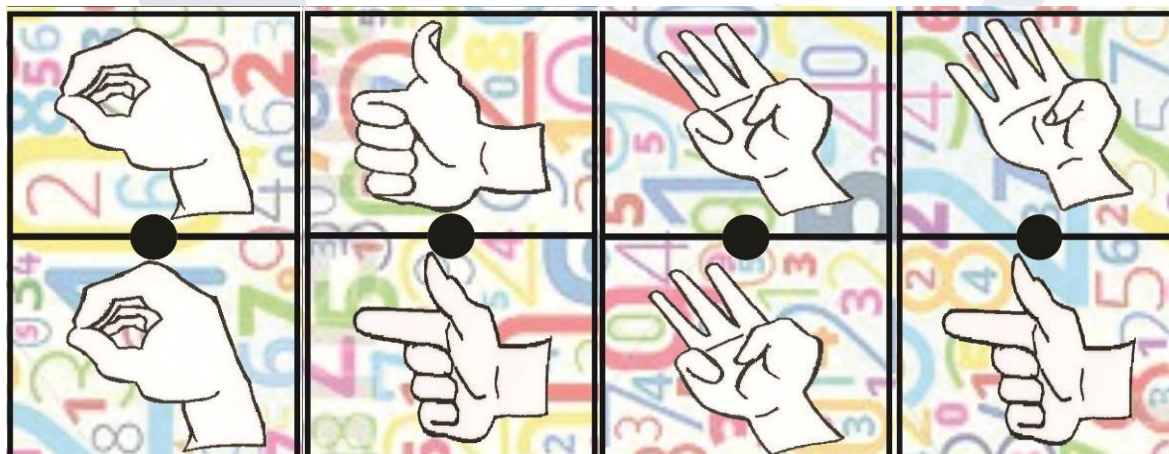


Figura 05: Modelo do Segundo Jogo – Dominó dos Números em Libras – **Fonte:** Autor (2016)

Como o jogo ainda não foi aplicado, ainda não é possível apresentar resultados, porém, consideramos importante apresentar a proposta como um possível meio significativo de recurso didático em libras, referente aos números utilizando as cinco etapas do Ciclo da Experiência Kellyana: (i) *antecipação*, (ii) *investimento*, (iii) *encontro*, (iv) *confirmação ou desconfirmação* e



(v) *revisão construtiva.*

- (i) Na primeira etapa do ciclo (**Antecipação**) será realizado uma sondagem dos sinais dos números inteiros, onde perguntaremos sobre os sinais de cada número, por exemplo: “Qual é a sua idade?”, e a pessoa responde em sinais, assim identificaremos algumas das concepções presente no pensamento dos alunos sobre os sinais dos números;
- (ii) Na segunda etapa (**Investimento**) será apresentada uma aula por meio de slides, de forma a atrair a atenção do aluno oferecendo um espaço para que eles possam fazer questionamentos sobre o assunto, onde citaremos algumas situações onde trata sobre números a partir de sinais;
- (iii) Na terceira etapa do ciclo (**Encontro**) é realizado o momento esperado por todos, a aplicação do Jogo “Dominós dos Números”, onde será levantado hipóteses, debates e testes, proporcionando cooperação, competição, motivação e aprendizado, afim de investigar como está sendo assimilado o jogo com o conteúdo.
- (iv) Logo depois tem-se a quarta etapa (**Confirmação ou Desconfirmação**) que será realizado perguntas objetivando confirmar ou desconfirmar se as hipóteses iniciais condiziam com o jogo aplicado e aula oferecida.
- (v) Para o encerramento do ciclo (**Revisão Construtiva**) será aplicado um questionário de abordagem qualitativa, elaborado sobre inorgânica afim de analisar se o aluno compreendeu o conteúdo apresentado e sua percepção acerca da construção do conhecimento ocorrida após a vivência do CEK.

Conclusões

Conclui-se que aos poucos a Política Educacional de Educação Especial Inclusiva está chegando no sistema regular de ensino, onde estão se adequando as reais necessidades dos surdos, pois na escola/instituição onde irá aplicar os “Dominós dos Números em Libras” tem alunos surdos inclusos em sala de aula do ensino regular, tendo um interprete para ajudá-los.

O Ensino da Libras (Língua Brasileira de Sinais) como diz a Declaração de Salamanca (1994) é importante afirmar que todas as pessoas têm de aprender e serem ensinadas através de sua língua materna e a não utilização desta língua seria uma forma de segregação a estes que estão presentes nas escolas e comunidade em geral. Diante dessa realidade, a necessidade de incentivar que os alunos ouvintes aprendam de forma dinâmica e prática com a presença dos usuários da língua é uma forma de inclusão entre os dois públicos, que estão muitas vezes separados pela falta



de conhecimento de como interagir entre si e compartilhar as experiências do nosso dia a dia. Com isso, percebemos que todos ganham com a inclusão, si a mesma ocorrer de fato.

A utilização de recursos didáticos, como o jogo, é um trabalho que traz em seu bojo, a interação entre o jogo – estudante, estudante – estudante e ensino – aprendizagem – estudante, nesse jogo traz a interação entre pessoas surdas ou ouvintes. O intuito desse jogo é que ajudem os estudantes a conviverem com alunos surdos em sua sala de aula e que através das expressões essa comunicação se torna mais fácil, pois mesmo que alguém não saiba um determinado sinal, a sua expressão facial e corporal o ajudará a tentar se comunicar e assim se relacionar com as pessoas surdas e aos poucos ir aprendendo essa nova língua que precisa ser difundida em todo âmbito nacional.

Espera-se que a utilização do CEK possa contribuir como uma metodologia que auxilie o docente no desenvolvimento de sua aula, utilizando questionamentos, discussões, diversão, compreensão, aprendizado, diálogo e troca de saberes entre o aluno surdo e ouvinte.

Referências Bibliográficas

BASTOS, H. F. B. N. Changing teachers' practice: towards a constructivist methodology of physics teaching, Inglaterra, 1992. **Tese** (Doutorado em Física), University of Surrey. Não publicado.

BOTELHO, Paula. **Linguagem e Letramento na educação dos surdos**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

BRASIL. Decreto Federal n 5.626 de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais Libras, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Secretaria de Educação Especial. **Parâmetros curriculares nacionais: Adaptações Curriculares**. Brasília, DF: MEC/SEF/SEESP, 1998.

BUENO, J. G. S. A educação inclusiva e as novas exigências para a formação de professores: algumas considerações. In: BICUDO, M. A. V. ; SILVA JUNIOR, C. A. (Org.). **Formação do educador e avaliação educacional**. São Paulo: Editora UNESP, 1999. v. 2, p.149-164.

CAIADO, K.; JESUS, D. M.; BAPTISTA, C.R. Educação Especial e Formação de Professores: Tendências e prioridades. In: CAIADO, K.; JESUS, D. M.; BAPTISTA, C.R.(Orgs.). **Professores e Educação Especial: formação em foco**. Porto Alegre: Mediação, 2011,v.2, p.7-16.

DAMÁZIO, M. F. M. **Atendimento Educacional Especializado: Pessoa com surdez**. SEESP / SEED / MEC, Brasília/DF, 2007.

KELLY, A. G. **The Psychology of personal constructs**. Vol. 1. New York: Norton, 1955.



KELLY, A.G. **A theory of personality: the psychology of personal constructs.** New York: W.W. Norton, 1963.

LACERDA, C. B. F. **A inclusão escolar de alunos surdos: o que dizem alunos, professores e intérpretes sobre esta experiência.** Cad. Cedes, Campinas, vol. 26, n. 69, p. 163-184, maio/ago 2006.

NEVES, R. F. **Interação do ciclo da experiência de Kelly com o Círculo hermenêutico-dialético, para a construção de Conceitos de Biologia.** 2006. 110f. **Dissertação** (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, Pernambuco, 2006

PIERUCCI, A. F. **Ciladas da diferença.** São Paulo: Editora 34, 1999.

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

RODRIGUES, D. (org.). **Inclusão e Educação: doze olhares sobre a educação inclusiva.** São Paulo: Summus, 2006.

SKLIAR, C. (org.). **Atualidades da educação bilíngue para surdos.** Porto Alegre: Mediação, 1999

