

DOI: [10.46943/IX.CONEDU.2023.GT19.042](https://doi.org/10.46943/IX.CONEDU.2023.GT19.042)

REVISANDO O ENSINO DE SOCIOLOGIA E ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA ALUNOS SURDOS NO ENSINO MÉDIO

ROSÂNGELA FERREIRA DE MELO

Doutoranda do Curso de Pós-Graduação em Letras da UFPB, Mestrado em Sociologia/UFCG/CDSA, Especialista em Libras - Faculdade Montenegro, Especialista em Arte Educação – IESP, Professora da Rede Municipal de João Pessoa- PB, email: rosangelafermel@hotmail.com

MELÂNIA NÓBREGA PEREIRA DE FARIAS

Doutora em Ciências Sociais (UFCG), docente do quadro permanente da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO/CDSA/UFCG), email: melania@servidor.uepb.edu.br

RESUMO

A Sociologia é uma disciplina que envolve questões reflexivas sobre identidade social, o que a torna um conhecimento importante para formação do indivíduo, necessário, sobretudo a alunos do Ensino Médio, que estão em processo de finalização da educação básica e pressionados a definir suas escolhas futuras. Para alunos surdos, o conteúdo em Libras (Língua Brasileira de Sinais) ainda é escasso, e essa questão abre discussões acerca da inclusão do aluno surdo nas aulas de Sociologia no Ensino Médio, sugerindo a inexistência de estratégias pedagógicas em Libras voltadas para esta disciplina. Portanto, esse estudo foi conduzido com o objetivo de identificar publicações acadêmicas com relevância na temática e aferir a sua utilidade como material para o estudo da disciplina de Sociologia no Ensino Médio. Para tanto, realizou-se um estudo exploratório com abordagem bibliográfica, utilizando-se da pesquisa-ação para a coleta de dados desenvolvida por uma intérprete de Libras e docente da Rede Pública da Paraíba. A base teórica da pesquisa está ancorada em pesquisadores que abordam questões relacionadas à inclusão e seus marcos legais, às mudanças do Ensino Médio, às responsabilidades políticas e sociais e à surdez, entre eles Nascimento (2007), Mantoan (2003), Foucault (1998), Weber (1996), Goffman (1988), Quadros (2008), Perlin (1998), Strobel (2007), Campello (2007), Skliar (1997) entre outros que apresentam práticas facilitadoras para o docente. Este estudo focou nos games, ancorados na Tecnologia Assistiva (TA), Metodologia Ativa (MA) e as Tecnologias de Informação

e Comunicação (TIC) e os recursos visuais na adaptação de material para a acessibilidade do surdo. Consideramos esta pesquisa de suma importância, pois chama atenção do professor de Sociologia para incorporar em sua prática escolar ferramentas visuais que minimizem a exclusão do surdo, contribuindo para que este se torne protagonista de mudanças na sua própria realidade e na realidade da sua comunidade.

Palavras-chave: Ensino de sociologia, Ensino Médio, Jogos, Libras, Surdez.

INTRODUÇÃO

O trabalho se caracteriza como seção da dissertação apresentada no ano de 2020 ao Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO), associada Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), do Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido (CDSA), na área de concentração de Ensino de Sociologia, linha de pesquisa: Educação, Escola e Sociedade.

Assim, o mesmo propõe-se a apresentar a elaboração do material pedagógico adaptado para o ensino da Sociologia organizado em forma de jogos, criado no *Microsoft PowerPoint*. Para maiores esclarecimentos, é dado destaque à importância desses games como recursos didático e feita uma breve explicação da escolha da temática para a elaboração e adaptação das atividades propostas. No decorrer, é feita a apresentação dos três games adaptados, nomeados de: jogo da memória sociológico, jogo quiz sociológico, e Sociologia e o jogo das três pistas.

Vale salientar aqui que a inserção da pessoa surda e/ou com deficiência auditiva na rede regular de ensino tem sido tema de pesquisas que defendem a educação inclusiva, gerando discussões em diferentes âmbitos da esfera educacional. Nesse contexto, esse estudo foi desenvolvido com ênfase na educação do aluno surdo na sala de aula inclusiva, no Ensino Médio, que necessita da acessibilidade na disciplina de Sociologia. Para tanto, tem a pretensão de chamar atenção para as dificuldades enfrentadas por grupo minoritário que, mesmo carregando historicamente marcas da exclusão e preconceitos, supera suas dificuldades e alcança a sua autonomia e independência.

A escolha da temática justifica-se pela necessidade premente da adequação de práticas pedagógicas para o ensino de Sociologia para alunos surdos, no segmento do ensino médio, entendendo que tal formação contribuirá com a inclusão socioeducacional desse público. Tal defesa se dá, além disso, pela condição da pesquisadora como ouvinte e membra ativa da comunidade surda desde o ano de 2002; como Professora da disciplina de Libras na rede pública municipal de João Pessoa-PB; com experiência no trabalho de Intérprete de Libras em sala de aula inclusiva; como professora e tutora da disciplina de estágio supervisionado na graduação do curso de Letras/Libras da UFPB/VIRTUAL. Tal experiência possibilitou identificar as necessidades desses estudantes, o que tem motivado a acompanhar e desenvolver atividades pedagógicas e/ou realizar adaptação de materiais de apoio pedagógico para esses estudantes. Tudo isso foi pensando, após ouvir os docentes

que apontam as dificuldades, é relevante citar a dificuldade para a inclusão educacional do aluno surdo, o distanciamento, ocasionado pela diversidade cultural representada pela língua diferenciada e a ausência de material didático acessível.

Pensando nesse aluno surdo, que tem superado todas as dificuldades e sente a necessidade de se vê representado como ser social atuante, a Sociologia torna-se uma disciplina importante, uma vez que estuda e classifica a formação social e os modos de vida da sociedade. Nesse contexto, a questão que norteou esse estudo foi: há material em Libras dos conteúdos da disciplina Sociologia para que o discente surdo do Ensino Médio se identifique como um SER incluído, de forma participativa com ideais, e como parte dessa engrenagem educacional que resulte em argumentos e produções?

Na busca dessa resposta, esse estudo foi desenvolvido utilizando-se, para tanto, a pesquisa bibliográfica, qualitativa e pesquisa-ação, tendo como objetivo identificar publicações acadêmicas com relevância na temática, aferindo a sua adequação como material pedagógico para o estudo da disciplina de Sociologia no Ensino Médio. Para tanto, fez-se uma revisão bibliográfica do estudo e das teorias que norteiam a temática, como seleção de publicações referentes às metodologias e estratégias didáticas do ensino de Sociologia para o estudante surdo nesse segmento, de modo a subsidiar a produção de um material adaptado com conteúdo da disciplina em questão, de forma a ser apresentado como produto da pesquisa.

Logo, foi produzido atividades no formato de games com o intuito de servir como molde de recursos didáticos adaptados em Libras, para atender as necessidades dos discentes surdos e do docente de Sociologia no Ensino Médio, a fim de viabilizar a compreensão das temáticas abordadas na disciplina de maneira a maximizar o processo de aprendizagem desse estudante, que terá acesso aos conceitos da temática abordada em sua própria língua.

Na construção do marco teórico, utilizou-se das ideias de Nascimento (2007), que discorre sobre o Ensino Médio e a exclusão; Mantoan (2003), que aborda a necessidade da escola tradicional aderir às mudanças presentes no contexto educacional vigente; as responsabilidades políticas dos professores enfatizadas por Foucault (1998) e Weber (1996); e o estigma de desacreditado de Goffman (1988). As pesquisas na área da surdez foram sustentadas por: Quadros (2008), Perlin (1998), Strobel (2008), Campello (2007), Skliar (1988, 1997), entre outros que auxiliaram na compreensão da estruturação da língua, da cultura surda, do ouvintismo e de práticas educacionais inclusivas, facilitadoras para o afazer docente, como uso

de instrumentos educacionais tais como a Tecnologia Assistiva (TA), Metodologia Ativa (MA) e as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), recursos, equipamentos e metodologias primordiais em sala de aula. Além disso, foram discutidas as argumentações legais que asseguram aos alunos surdos práticas educacionais diferenciadas que os atendam em sua diversidade cultural.

Diante da problemática e ciente da necessidade de estudos posteriores, ao terminar a pesquisa, colocou-se em jogo o desafio de encarar a escola como um espaço diversificado, que depende de estratégias educacionais que corroborem para os fins sociais com acertos, configurando-se em prol da pessoa Surda. Portanto, a relevância deste trabalho está calcada na ideia de que é preciso conhecer a grandeza do universo da pessoa Surda, incrementando as práticas pedagógicas utilizadas durante os ensinamentos de Sociologia, com aparato que favoreçam o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, o IDEAL poderá se tornar REAL no espaço da sala de aula, onde circula duas línguas distintas, uma oral e outra gestual-visual, mas que os fins sociais se objetivem para a valorização das duas culturas.

METODOLOGIA

A metodologia caracteriza-se como exploratória e utilizou como método para sua construção a pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação com caráter qualitativo.

No processo de elaboração do presente estudo, buscou-se informações sobre a educação inclusiva para o aluno surdo no Ensino Médio e elaboração de materiais didáticos em Libras para a disciplina de Sociologia. A pesquisa foi realizada por meio eletrônico via internet. Nesses ambientes virtuais, as buscas foram realizadas utilizando os descritores “ensino de Sociologia acessível para alunos surdos” e “produção de material didático para alunos surdos”.

Como essa pesquisa envolve um problema social no qual quem pesquisa está inserido no campo de estudo e interagindo com seus interlocutores de forma cooperativa e colaborativa, compreende-se que há necessidade em acrescentar uma ação com base na experiência como intérprete e professora de Libras, que findou na produção de materiais didáticos adaptados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ELABORAÇÃO DO MATERIAL PEDAGÓGICO ADAPTADO PARA O ENSINO DA SOCIOLOGIA – JOGOS CRIADOS NO POWERPOINT

De acordo com os procedimentos metodológicos adotados para esse trabalho, que foram de natureza bibliográfica exploratória e a pesquisa-ação com caráter qualitativo, a contribuição com a elaboração de um material instrucional adaptado, em forma de jogos, tem a finalidade de atender às necessidades dos discentes surdos, contemplado um dos objetivos da pesquisa. Tem-se a pretensão de que esses jogos sejam protótipos de utilidade para ser manuseado pelo docente, constituindo-se como um meio didático que viabilize para o discente surdo a compreensão dos conteúdos da disciplina de Sociologia, de forma satisfatória.

Com os dados coletados, que sustentaram a problematização da falta de acessibilidade para o aluno surdo no Ensino Médio durante as aulas de Sociologia, e com a evidente escassez de estudos dessa especificidade, como também de publicações com materiais didáticos acessíveis dentro dessa temática, ficou evidente que as condições inadequadas levam à inclusão excludente desse discente, conduzindo-o ao distanciamento do processo educacional. Nesse contexto, a ausência de comunicação em sala de aula compromete o processo de ensino e aprendizagem.

Portanto, na tentativa de minimizar a lacuna do distanciamento entre Professor e aluno surdo devido às práticas e métodos inadequados, essa pesquisa apresenta games adaptados para a disciplina de Sociologia. O material didático foi construído no programa *Microsoft PowerPoint*, ferramenta das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). A escolha desta ferramenta foi feita considerando a disponibilidade e acesso, já que ela é gratuita e a atividade produzida exige apenas equipamentos de Datashow, um notebook ou mesmo um computador de mesa.

Optou-se por não usar jogos online por considerar necessária a aquisição de determinadas habilidades para esse tipo de atividade, o que poderia dificultar o seu uso em sala de aula. Além disso, muitas vezes o aluno não dispõe de equipamento compatível com os jogos eletrônicos online, principalmente quando o jogo traz demanda para avançar de faces. Somado a isso, a realidade do sistema escolar, que é escasso de equipamentos e recursos para uso docente, impede o uso de TIC mais sofisticadas. Dessa forma, foi considerado que o ato de ensinar deve ser feito com o que há disponível, como afirma Sancho (2001), quando diz,

Devemos considerar como ideal um ensino usando diversos meios, um ensino no qual todos os meios deveriam ter oportunidade, desde os mais modestos até os mais elaborados: desde o quadro, os mapas e as transparências de retroprojeto até as antenas de satélite de televisão. Ali deveriam ter oportunidade também todas as linguagens: desde a palavra falada e escrita até as imagens e sons, passando pelas linguagens matemáticas, gestuais e simbólicas (SANCHO, 2001, p. 136).

As atividades que serão descritas a seguir são meios viáveis por envolver as TIC e as Metodologias Ativas (MA), que são concebidas como instrumentos utilitários para serem usados na construção de conhecimentos com interação entre docente e discente. É importante saber que com o uso das MA, o aluno será estimulado a participar do processo de ensino e aprendizagem de forma ativa e reflexiva. Nessa concepção, essa ferramenta pode favorecer o discente surdo na compreensão dos conteúdos da Sociologia, uma vez que ele estará envolvido no processo desde sua construção.

Na perspectiva do aprender fazendo e da participação ativa, utilizou-se os conhecimentos do Comitê de Ajudas Técnicas da Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência (CORDE) sobre a Tecnologia Assistiva, definida como,

(...) é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social (BRASIL, 2007).

Na elaboração dos jogos, é ressaltada a experiência no processo educacional do aluno surdo e do conhecimento de Libras, destacando o uso da Tecnologia Assistiva como instrumento educacional para a inclusão desse aluno. É relevante destacar que a TA não se restringe apenas ao equipamento, mas a todos os mecanismos recorrentes ao sistema educacional, que perpassam pelo fazer pedagógico.

O uso de Tecnologia Assistiva é um referencial com elevado índice de significância por ser suporte instrumental facilitador para a inclusão do aluno surdo, por isso deve ser introduzida como meio de acessibilidade para as aulas, em particular de Sociologia. No entanto, o docente precisa ter habilidade no uso dessas ferramentas, o que possibilitará alcançar os ideais da educação que se concretizam na formação do ser crítico, renovado e participativo.

A utilização de recursos diversos da área da tecnologia, considerando como as ferramentas de acessibilidade para o estudante surdo foi abordada no Primeiro Simpósio Internacional de Tecnologia Assistiva (SITA), realizado em 2014. Durante esse evento, as reflexões fortaleceram as leis supracitadas no transcórre desse trabalho, onde se preconiza o direito da inclusão com acessibilidade. Veja:

A acessibilidade à comunicação e informação deve contemplar a comunicação oral, escrita e sinalizada. Sua efetividade dá-se mediante a disponibilização de equipamentos e recursos de tecnologia assistiva tais como materiais pedagógicos acessíveis, tradução e interpretação da língua brasileira de sinais (Libras), software e hardware com funcionalidades que atendam tais requisitos de comunicação alternativa, entre outros recursos e serviços demandados pelos estudantes, nos diversos níveis de ensino; [...] A efetivação do direito à acessibilidade decorre do direito à autonomia e independência. Neste sentido, destacam-se as diversas soluções tecnológicas, que cada vez mais, demonstram-se aliadas indispensáveis à inclusão das pessoas com deficiência; [...] Por meio do Plano Nacional dos Direitos das Pessoas com Deficiência – Viver sem Limite, o Ministério da Educação amplia investimentos para aquisição de equipamentos, recursos de tecnologia assistiva [...] fortalecendo a inclusão escolar das pessoas com deficiência [...] e a expansão da formação de profissionais para o ensino, tradução e interpretação da Língua Brasileira de Sinais – Libras. [...] A luta pelo direito à educação, revela-se altamente mobilizadora dos setores progressistas da sociedade, extrapolando os muros da escola, atingindo o cerne das discussões fundantes sobre os desafios da educação contemporânea, onde se assenta a concepção de educação especial na perspectiva inclusiva. Por essa razão, considera-se que tecer o enredo da plena participação é desafiar o velho paradigma em todas as suas manifestações, desde as práticas pedagógicas homogeneizadoras, até a edificação dos prédios, organização dos acervos e dos diversos ambientes acadêmicos, bem como, das formas de comunicação (SITA/ARCHER: 2014).

Seguindo essas premissas, romper com os paradigmas é algo essencial para a educação inclusiva e a proposta pedagógica precisa ser reativada. Inserir jogos adaptados na versão Libras na sala de aula é uma opção de atividade de acessibilidade, constituindo-se como uma alternativa viável que proporciona ações que ativam o campo lúdico didático, como defendido por Almeida (1984),

O jogo é um procedimento didático altamente importante; é mais que um passatempo; é um meio indispensável para promover a aprendizagem,

disciplinar o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade (ALMEIDA, 1984, p.32).

Na educação, o jogo se transforma em instrumento didático, utilitário e facilitador, que possibilitará o enriquecimento das práticas docentes e ações pedagógicas, podendo ser usado em diversos momentos. Segundo o autor,

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Sendo os jogos atividades variáveis e adaptáveis de acordo com a clientela, eles também dão oportunidade de uma seleção adequada para cada fase, como afirma o autor:

Variedades de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores. Sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo (KISHIMOTO, 2002, p. 1).

Ao ser exposto a situação de jogos didáticos, o discente, além de fixar conteúdos, desenvolve suas competências e habilidades de comunicação. Superando os desafios que os jogos proporcionam, o discente vai desenvolvendo suas competências. Essas atitudes e comportamentos oriundos da utilização de jogos são evidenciados pelas OCEM.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

No entanto, para a utilização e aplicação dos jogos é necessário que o docente detenha o conhecimento dos seus comandos. Com o uso desse instrumento de forma metodológica e dinâmica, trazendo acessibilidade para as aulas, promove-se a fixação do conteúdo aplicado, bem como gera oportunidade de esclarecimento das dúvidas aos questionamentos dos alunos. Tais ferramentas são muito úteis e devem figurar no processo metodológico de todo professor. De acordo com Teixeira (1995),

“o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado” (TEXEIRA, 1995, p.49).

Nessa perspectiva, os jogos como instrumentos didáticos proporcionam a interação entre o professor e o aluno de forma espontânea e dinâmica. Com esse tipo de didática, o aluno vivencia situações de aprendizagem sem desgaste emocional, e as aulas passam de mera formalidade para momentos de aquisição de conhecimento de forma eficiente.

“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).

Entretanto, jogos adaptados em Libras para os ensinamentos de Sociologia são escassos, o que se soma a outros fatores que têm contribuído para o surgimento de inúmeras dificuldades, influenciando na qualidade da ação docente que precisa desenvolver suas atividades acadêmicas no processo de inclusão. Portanto, desenvolver atividades na perspectiva de uma educação inclusiva capaz de contribuir para a emancipação do sujeito surdo é um desafio constante. Pensando nisso, foi proposta a construção de protótipos de jogos adaptados para serem utilizados como molde incentivador para o docente, de forma que possa ser usado em suas ações pedagógicas, com as devidas adaptações e em parceria com os discentes surdos, para o ensino da Sociologia.

No entanto, é importante dizer que mesmo se o Professor de Sociologia não for um conhecedor da Libras, os protótipos apresentados são de fácil manuseio e adequados à realidade do sujeito surdo. Além disso, a aplicação do jogo contribuirá para a aproximação entre o conhecimento sociológico e o discente e deverá ser aplicado sob as instruções do docente e com o apoio do Intérprete de Libras. Dessa forma, o que ficará em evidência são as questões relacionadas a inclusão e ao jogo didático referente aos valores da participação e cooperação.

Seguindo essa ideia, Lopes (2011, p.65) diz que “o jogo possibilita a interação entre os participantes, a cooperação nas etapas de criar e fazer, pois, forma equipes para a sua construção e disputa”. Nesse sentido, compreende-se que o jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da memória, da observação e na construção de conhecimentos, pois são visualmente interessantes.

Para a confecção de um jogo adaptado para Libras, faz-se necessário, além dos sinais, o uso de imagens contextualizadas, ou seja, sinais em Libras e imagens representativas que expressem significado. Na elaboração, é preciso a escolha de forma criteriosa das imagens/sinais, uma vez que a partir delas que o aluno surdo irá entender os conceitos abordados. Nesse sentido, Campello (2008) afirma que o aluno surdo lê a imagem como um texto, logo, esse tipo de atividade favorece na sua aprendizagem que se dá pelo canal das visualizações, algo defendido pela pedagogia visual. Nessa perspectiva, a imagem utilizada na composição do jogo, além de contribuir no processo de ensino e aprendizagem do surdo, promoverá a participação desse discente, além de favorecer o domínio dos conceitos, aguçando a imaginação e estimulando sua participação. A autora também afirma que,

(...) todos e qualquer recurso que for utilizado para ajudar na comunicação, a compreensão dos conceitos deverá ser aplicada com naturalidade, e não para modifica-los, mas para auxiliar na compreensão e tradução gramatical visual (CAMPELLO, 2008, p.209).

Pensando nessas questões, os jogos foram adaptados e construídos no *Microsoft PowerPoint*, pois com essa ferramenta a atividade tornar-se-á mais dinâmica para o aluno surdo do Ensino Médio, já que este tem facilidade para lidar com as tecnologias. Segundo Borba e Penteado (2001), o PowerPoint é uma ferramenta tecnológica bastante utilizada como recurso didático e pode ser utilizado por Professores e alunos de forma que torne o processo de ensino e aprendizagem bem

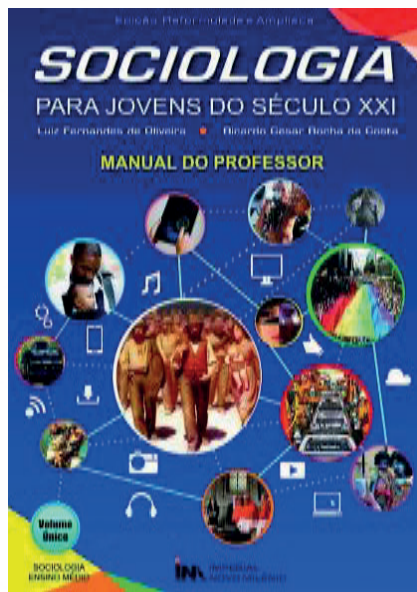
mais encorajante. Por ser um recuso com facilidade para se inserir imagens, seu uso é apropriado nas atividades adaptadas para discentes surdos.

Creed (1997) descreve a utilidade da ferramenta para a aula e conclui reforçando a ideia de que é necessário que o docente se aproprie das diversas maneiras utilitárias de uso desse recurso didático, aproveitando a sua disponibilidade. Nouri e Shahid (2008) completam esse pensamento, afirmando que o “PowerPoint foi incorporado ao ensino como uma ferramenta educacional”.

Apoiados nessas afirmações, as atividades foram apresentadas em forma de jogos adaptados em Libras. A primeira atividade intitulada **JOGO DA MEMÓRIA SOCIOLÓGICO**; a segunda, **JOGO QUIZ SOCIOLÓGICO**, e a terceira, **A SOCIOLOGIA E O JOGO DAS TRÊS PISTAS**. Todos os protótipos de jogos em seus modelos originais estão disponibilizados na internet (You Tube). A contribuição desse trabalho não é somente as adaptações, mas a possibilidade de estas serem aplicadas com outros conteúdos da Sociologia, com as devidas adaptações em Libras, além de sensibilizar para o “fazer docente com práticas pedagógicas de forma diversificada e inclusiva”, com adaptação de atividades para Libras.

As atividades foram desenvolvidas com o conteúdo do livro Sociologia para jovens do século XXI, de Oliveira e Costa (2016).

Imagem ilustrativa – Capa do livro utilizado para desenvolver as atividades.



Fonte: <https://img.docero.com.br/photo/l/8vvcen.png>.

A escolha do capítulo 6 (seis), presente nas páginas 78 a 87 (setenta e oito a oitenta e sete), sob o título: “ser diferente é normal: as diferenças sociais e culturais”, deveu-se à temática de inclusão presente. Para fundamentar a escolha da temática dentro da Sociologia, foi trabalhado com a definição de Santos (2013), quando ele afirma que “temos o direito a ser iguais sempre que a diferença nos inferioriza; temos o direito de ser diferentes sempre que a igualdade nos descaracteriza”.

O design do material para a construção dos jogos é composto por fotografias e vídeos, produzidos pela pesquisadora com a câmera de um celular Samsung A5, na resolução 16 (3264x2448), e um notebook da marca Dell, 14 (quatorze) polegadas, com o programa *Microsoft* PowerPoint na versão 2007.

O modelo dessa atividade pedagógica com protótipos de jogos pode servir de base para a elaboração de outros jogos e com outros conteúdos, atividades que podem ser elaboradas com a colaboração do estudante surdo e do Intérprete de Libras. Uma possibilidade de interação entre os participantes, na cooperação de adaptar e fazer para incluir.

Como proposta dessa pesquisa, os jogos foram concebidos para a utilização em contexto de sala de aula, visando proporcionar ao aluno experiências educativas enriquecedoras, que lhe possibilite a construção do conhecimento individual e coletivo. A parte escrita inserida nos games foi pensada de acordo com o uso da Língua Portuguesa, como L2, adequando-se à realidade do discente surdo. Para tanto, recorreu-se a uma linguagem compreensível dos termos específicos da temática trabalhada. Os jogos se constituem de fotos/sinais, palavras e vídeos em Libras. As imagens estão próximas da realidade da temática trabalhada, de modo que facilite a compreensão estabelecendo elo com o conteúdo trabalhado. A seguir a descrição dos jogos.

PRIMEIRO JOGO ADAPTADO - JOGO DA MEMÓRIA SOCIOLÓGICO

O jogo da memória pode ser utilizado com palavra/Português e sinais/Libras. Seu objetivo é contribuir na assimilação dos conceitos de forma acessível para o estudante surdo, constituindo-se como um método acessível para avaliação da aprendizagem, além de ser um importante meio para a interação entre discente e docente, possibilitando, a partir dos erros e acertos, suscitar discussões contextualizadas para ampliar o conhecimento sociológico.

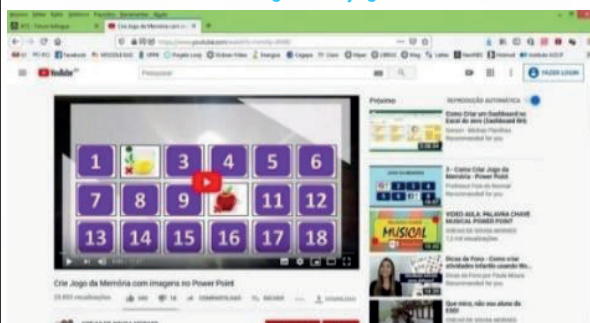
Para construir o game de forma adaptada, foram explorados modelos disponibilizados na internet, pensados e produzidos para pessoas ouvintes. Seguindo o passo a passo para a construção, as adaptações foram feitas de acordo com as necessidades visuais e linguísticas do estudante surdo.

Recomenda-se a participação ativa do estudante no processo de elaboração do jogo, o que aumentará o nível de interação e de enriquecimento no processo de aprendizagem. Para o jogo produzido para essa pesquisa, a pesquisadora foi protagonista da elaboração dos sinais e fotos, imagens ilustrativas.

O modelo do jogo da memória proposto foi feito com 20 (vinte) cartas, sendo 5 (cinco) sinais/fotos e 5 (cinco) imagens/fotos selecionadas da internet. Para aplicar essa atividade, o professor precisa dos equipamentos de Datashow, tela de projeção e notebook. Considerando que o tema para a construção do jogo deve contemplar o interesse do sujeito surdo, a temática escolhida foi “ser diferente é normal: as diferenças sociais e culturais”, mesmo material utilizado no mini glossário. Durante o game, com a ajuda do Intérprete de Libras, o Professor poderá trazer reflexões para complementar a aprendizagem. Vejamos as etapas para a construção do game:

Etapa 01 – Inicialmente, foi analisado modelo de atividade disponibilizada no site que mostra como montar o jogo de memória. Após a compreensão do como fazer, foi feito a seleção do design, a escolha das palavras do conteúdo de Sociologia, e a montagem das imagens e sinais a serem explorados para a montagem do jogo.

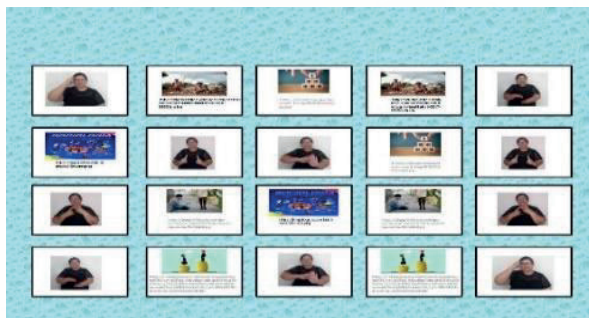
Imagem ilustrativa – Pesquisa no You Tube de modelos para montagem do jogo.



Fonte: <https://www.YouTube.com/watch?v=rvm0q-vNVEI&t=218s>

Etapa 02 – Nessa etapa, foi acessado o PowerPoint e eliminado as caixas de texto que aparece no layout do programa. Escolhido o pano de fundo, cor e design a serem utilizados, montou-se a formatação do jogo. Para esse jogo, foram usados 20 (vinte) retângulos, aos quais foram inseridas as imagens selecionadas. Lembrando que devem ser inseridas 10 (dez) imagens que se repetem para formar os pares. Com essa etapa pronta, foi feito um *print* desse painel e salvo no formato de imagem, em local de acesso para a próxima etapa. As fotos/sinais, utilizadas na construção desse jogo, são retiradas do mini glossário elaborado neste trabalho, e as fotos/ imagens relacionadas aos assuntos foram selecionadas da internet.

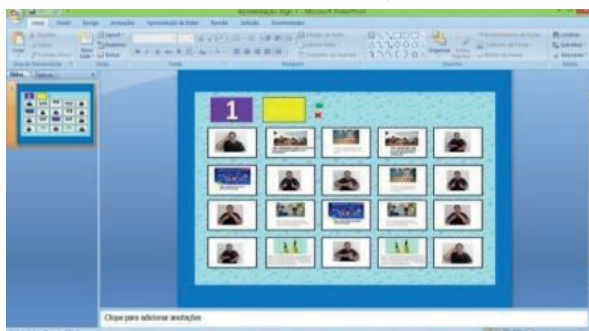
Imagem ilustrativa – Imagens retiradas da internet e salvas em uma pasta no computador.



Fonte: Própria Autora (2020)

Etapa 03 – Seguindo com a construção, no painel salvo anteriormente (em local selecionado pelo autor), é acrescentada uma forma geométrica para cobrir uma por uma das fotos/imagens e as fotos/sinais do painel (nesse modelo, foi escolhido o retângulo). Nessa forma será inserida a numeração das cartas, que nesse modelo serão de 1 (um) a 20 (vinte). Em seguida, é necessário escolher mais duas formas diferentes, que servirão de botão. Para esse jogo, foi escolhida a cor verde, para o botão que marca os acertos, e a cor vermelha, para o botão que marca os erros.

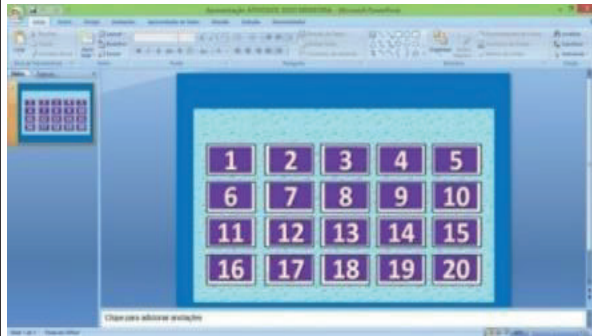
Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint no processo de produção do jogo.



Fonte: Própria Autora (2020).

Etapa 04 – Com o jogo pronto, é preciso explicar o processo para o aluno que se inicia com um click em um número entre os vintes que aparecem na tela. O aluno deve memorizar a imagem que vai aparecer relacionada a esse número e, em seguida, clicar em outro número. Se encontrar a imagem igual à primeira, formando um par, o aluno vai clicar no botão verde e a carta ficará amarela (simbolizando que ganhou); se não formar o par, o aluno clica no botão vermelho e a carta volta para seu estado inicial (mostrando o número). E assim, o jogo continua até que todas as cartas forem utilizadas.

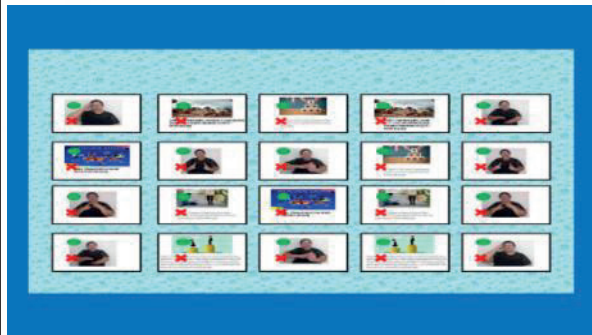
Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint com as numerações do jogo.



Fonte: Própria Autora (2020).

Etapa 05 – O jogo consiste em encontrar as cartas semelhantes. Ganha o jogo quem conseguir o maior número de cartas iguais em pares. Pode ser realizado individual, em dupla ou em grupos (dividir a turma em dois grupos), o que é possível já que o jogo é no PowerPoint, com possibilidades de ser exposto no quadro ou em tela de projeção. Ao iniciar o jogo, a tela estará com todos os números visíveis, para que o aluno, ao começar o jogo, faça as escolhas dos números para combinação das cartas e formação dos pares. Ao término da confecção do jogo, todos os retângulos estarão com uma imagem, sendo que cada imagem deve estar duplicada.

Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint – todas as imagens montadas.



Fonte: Própria Autora (2020).

Todo o design do jogo fica a critério do professor, que deverá construir tudo a seu gosto e à sua escolha: temática, cor, forma, plano de fundo, etc. Neste caso, é possível escolher outras formas de avaliação da aprendizagem, tal como perguntas e resposta nas duas línguas, Libras e Português.

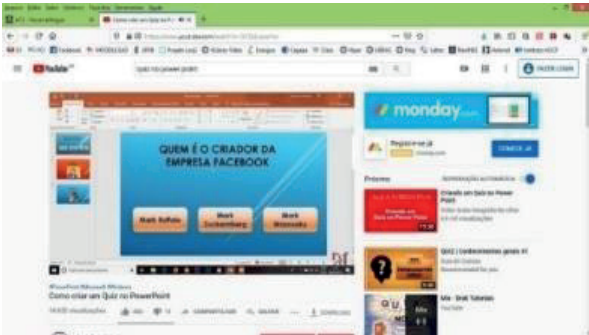
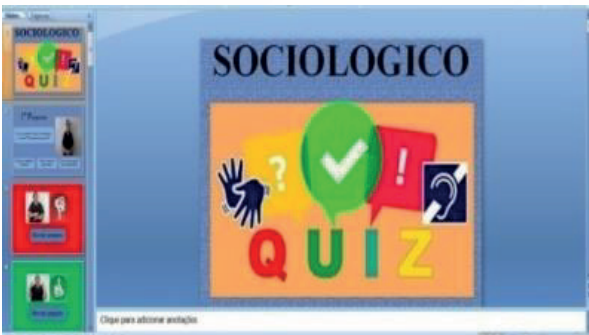
Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint – iniciando o jogo.



Fonte: Própria Autora (2020).

SEGUNDO JOGO ADPTADO - QUIZ SOCIOLÓGICO

O Jogo Quiz adaptado tem como finalidade ofertar a inclusão do aluno surdo, possibilitando a eliminação da barreira linguística e incentivando a participação por ser um jogo de perguntas e respostas em Libras. Além disso, favorecer melhor compreensão dos termos apresentados. As perguntas foram elaboradas acerca da mesma temática “ser diferente é normal: as diferenças sociais e culturais”. Para a elaboração, foram escolhidos os termos: classe social, diferença, etnocentrismo, preconceito e desigualdade. Este é um modelo adaptado para a pesquisa, mas o professor pode utilizar e inserir outros temas.

<p>Etapa 01 – Antes de todo processo de construção do jogo adaptado em Libras, foi analisado o modelo do jogo Quiz que está na versão em português para ouvintes, disponibilizado na internet.</p>	<p>Imagem ilustrativa – Pesquisa no YouTube de modelos para montagem do jogo.</p>  <p>Fonte: https://www.You</p>
<p>Etapa 02 – Nessa etapa inicial da montagem da adaptação do jogo, foram escolhidas formas e cores vibrantes para tornar o Jogo Quiz atrativo para as aulas de Sociologia. Na sequência, foram organizadas, separadamente, as perguntas e vídeos em Libras, explorando os assuntos a serem abordados no jogo.</p>	<p>Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint no processo de produção do jogo.</p>  <p>Fonte: Própria Autora</p>

<p>Etapa 03 - Com as perguntas em Libras e a montagem dos vídeos prontos, as perguntas foram incluídas na sequência do JOGO QUIZ SOCIOLÓGICO. Para esse protótipo, foram pensadas cinco (05) perguntas que serão apresentadas a seguir. Na adaptação, as perguntas também são disponibilizadas em Português.</p>	<p>Perguntas e alternativas</p>
<p>Imagem ilustrativa – Layout da tela – iniciando o jogo.</p>  <p>Fonte: Própria Autora (2020)</p>	<p>1ª Pergunta- Em sua opinião, a frase “ser diferente é normal” foi pensada por quê?</p> <p>A. Mostrar a realidade do Brasil. B. Alerta acerca de preconceito. C. Para mostrar que não existi preconceito.</p>
<p>Imagem ilustrativa – Layout da tela – iniciando o jogo.</p>  <p>Fonte: Própria Autora (2020)</p>	<p>2ª Pergunta - O que significa etnocentrismo?</p> <p>A. Desigualdade social. B. Entender sua própria cultura como única. C. Valorizar a cultura do outro.</p>

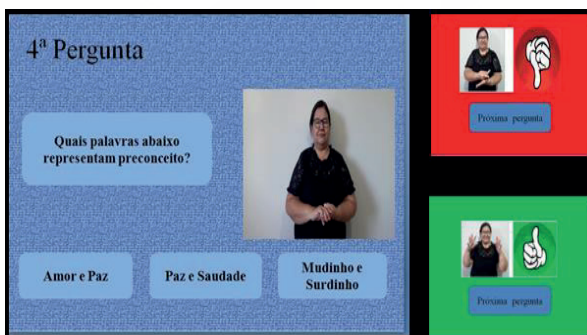
Imagem ilustrativa – Layout da tela – iniciando o jogo.



Fonte: Própria Autora (2020)

3ª Pergunta- Os seres humanos são diferentes dos outros seres, por quê?
A. Porque tem capacidade de pensar e dar respostas.
B. Porque conseguem se locomover.
C. Porque se comunicar.

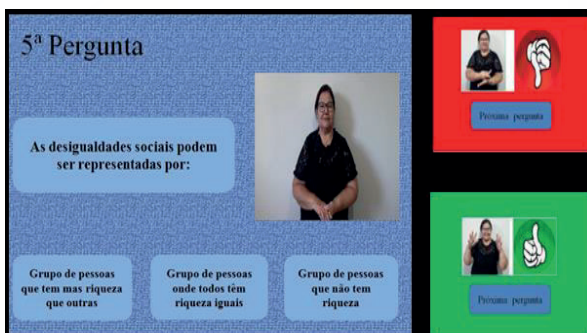
Imagem ilustrativa – Layout da tela – iniciando o jogo.



Fonte: Própria Autora (2020)

4ª Pergunta- Quais palavras abaixo representam preconceito?
A. Amor e paz.
B. Paz e saudade.
C. Mudinho e surdinho.

Imagem ilustrativa – Layout da tela – iniciando o jogo.



Fonte: Própria Autora (2020)

5ª Pergunta- As desigualdades sociais podem ser representadas por:
A. Grupo de pessoas que tem mais riqueza que as outras.
B. Grupo de pessoas onde todos têm riquezas iguais.
C. Grupo de pessoas que não tem riqueza.

Etapa 04 - Para iniciar o jogo, o aluno precisa apenas clicar em cima da foto e terá acesso à pergunta por meio do vídeo em Libras. Em seguida, é só clicar em cima de uma das opções disponibilizadas como resposta. Se acertar, abrirá o sinal de **Parabéns**; se errar, aparecerá o sinal de erro. Para prosseguir, é só clicar em cima da palavra “próxima pergunta” que o jogo seguirá para uma nova etapa. Para que o professor possa aplicar este jogo em sala de aula, não é necessário acesso à internet, já que ele é confeccionado e salvo no computador ou em outra mídia de armazenamento. Com o jogo pronto e todos os vídeos salvos no equipamento (computador) utilizado, toda a sequência poderá ser executada em sala de aula ou em qualquer outro ambiente.

É relevante frisar que o jogo disponibilizado nessa pesquisa é apenas um protótipo, ficando a critério do Professor elaborar suas próprias adaptações, junto com o Intérprete de Libras e o aluno surdo, utilizando, para tanto, as metodologias ativas, em que Professor e aluno constroem juntos a atividade docente.

TERCEIRO JOGO ADAPTADO – A SOCIOLOGIA E O JOGO DAS TRÊS PISTAS

O jogo das três pistas adaptado para Libras se baseia no modelo exibido pelo Sistema Brasileiro de Televisão (SBT), que pode ser utilizado como complemento didático, usado antes ou depois da explanação dos conteúdos. Seu objetivo principal é promover interação entre aluno e professor, e despertar interesse no discente pelos temas sociológicos apresentados, além de oportunizar momentos de interação entre alunos surdos e ouvintes.

Para essa adaptação, foram explorados os conceitos da Sociologia propondo uma revisão com reflexões críticas e conclusivas. Com essa proposta, a aula de Sociologia será desenvolvida de forma ativa, na qual o professor será o facilitador durante o jogo, e poderá, a qualquer momento, incluir novas perguntas e pistas sobre o assunto abordado. Segue as etapas da elaboração:

Etapa 01 – Inicialmente, foi analisado o jogo disponibilizado na internet para, a partir dos modelos já existentes, fazer as possíveis adaptações em Libras. Com a mesma temática utilizada nos outros jogos, “ser diferente é normal: as diferenças sociais e culturais”, utilizou-se também imagens e fotografia/sinais. É relevante mencionar que para a construção desse jogo, assim como os demais, foi utilizado como programa de edição o Microsoft PowerPoint e um notebook. Portanto, pode ser usado em sala de aula sem acesso à internet, necessitando, apenas, de notebook e Datashow para a exposição.

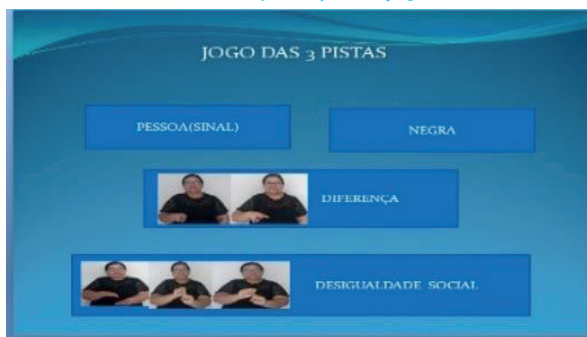
Imagem ilustrativa – Pesquisa no You Tube de modelos para montagem do jogo.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=mf-Xm0j7520>

Etapa 02 – Após a compreensão de como se realiza o jogo das três pistas na versão para ouvintes, foi pensado em sua versão em Libras, com questões relacionadas aos conceitos explorados na Sociologia. Nessa etapa, assim como na elaboração dos outros jogos, foram eliminadas as caixas de texto e inseridas novas formas e as imagens, previamente selecionadas. Na sequência, foi elaborada cada pista e, em sequência, feita a montagem em Libras. As imagens utilizadas foram retiradas do mini glossário elaborado nessa pesquisa. A formatação seguiu o padrão abaixo:

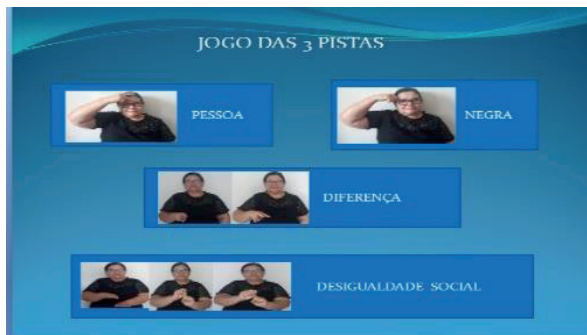
Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint no processo de produção do jogo.



Fonte: Própria Autora (2020).

Etapa 03 – Regras do jogo - Essa adaptação do jogo das três pistas foi pensada de forma que o aluno precisa descobrir a frase relacionada à temática estudada, a partir de uma palavra-chave, que deverá ser desvendada com a ajuda das pistas apresentadas em Libras. Para cada problemática, são apresentadas três pistas na sequência, e o aluno, com base nas pistas, tentar resolver a questão. Se acertar, marca ponto e segue às perguntas e as novas pistas. Aquele que resolver mais questões ganha o jogo.

Imagem ilustrativa – Layout da tela do PowerPoint no processo de produção do jogo.



Fonte: Própria Autora (2020).

O jogo das três pistas sociológico consiste em descobrir a frase relacionada à temática estudada a partir de uma palavra-chave, que deverá ser desvendada com a ajuda das pistas que surgirá em cada jogada.	
--	--

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante destacar que os games apresentados nessa proposta são atividades acessíveis, elaboradas com baixo custo financeiro, já que necessita de acesso à internet, apenas para a coleta das informações iniciais, o computador e criatividade para a elaboração. Nessa perspectiva, essas propostas de atividades são viáveis, sobretudo para a realidade das escolas públicas brasileiras, escassa de materiais e recursos didáticos. Além disso, a proposta com games coloca o Professor como mediador, premissa defendida pelos PCN (BRASIL, 1998).

Nessa perspectiva, compreende-se que “com as mudanças no processo educacional, o docente não é mais aquele que expõe todo o conteúdo aos alunos, mas aquele que fornece as informações necessárias, quando o aluno não tem condições de obter sozinho.” (BRASIL, 1998, p. 38). Portanto, o docente será o condutor das atividades de forma que todos participem, sempre motivando, articulando e introduzindo novas perguntas e questionamentos.

Essas preocupações metodológicas resultarão em um processo de inclusão humanizada, pautada no respeito as diferenças e diversidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Dinâmica lúdica:** jogos pedagógicos para escolas de 1º e 2º graus. 4. ed. São Paulo: Loyola, 1984.

BRASIL. Ministério da Educação. **Formação Continuada a Distância de Professores para o Atendimento Educacional Especializado Pessoa com Surdez.** Brasília DF: MEC, 2007.

CAMPELLO, A R. Pedagogia visual: sinal na educação dos surdos. In: QUADROS, R. M.; PERLIN, G. (Org.). **Estudos Surdos II.** Petrópolis: Editora Arara Azul. 2007.

CARVALHO, R. E. **Removendo Barreiras para a aprendizagem**. 4. ed. Porto Alegre: Mediação, 2002.

CAPOVILLA, F.; RAPHAEL, W. **Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue Língua de Sinais Brasileira – VOL. I. e VOL. II.** 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 13. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Método e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOFFMAN, E. **Estigma: notas sobre a manipulação de identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MANTOAN, M. T. E.; PIETRO, R. G.; ARANTES, V. A. **Inclusão escolar: O que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

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

NASCIMENTO, M. N. M. Ensino Médio no Brasil: determinações históricas. **Ciências Humanas, Linguística, Letras e Artes**, Ponta Grossa, v. 15, n. 1, p. 77-87, 2007.

OLIVEIRA, L. F; COSTA, R. C. R. **Sociologia do Ensino Médio**. 4. ed. Volume único. Rio de Janeiro: Editora Imperial Novo Milênio, 2016.

PERLIN, G. Identidades Surdas. In: SKLIAR, C. (Org.) **A Surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Editora Mediação, 1998.

QUADROS, R. M. **Educação de surdos**: A aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artmed, 1997.

SANTOS, B.S. A construção intercultural da igualdade e da diferença. *In*: SANTOS, B.S. **A gramática do tempo**. São Paulo: Cortez, 2006.

SANTOS, B. S. **Pela mão de Alice**: o social e o político na pós-modernidade. 14. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2013.

SKLIAR, C. **Educação e exclusão**: abordagens sócio-antropológicas em educação especial. Porto Alegre: Mediação, 1997.

STROBEL, Karin. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. Florianópolis: UFSC, 2007.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

WEBER, S. O **Professorado e o papel da educação na sociedade**. Campinas: Papyrus, 1996.