



MANUAL DE INSTRUÇÕES



O desenvolvimento da Leitura e Escrita é um dos maiores desafios da educação brasileira na atualidade. Espera-se que ao ingressarem no sistema de educação formal, os estudantes tão logo apreendam e desenvolvam as habilidades necessárias para produzir, compreender e decodificar textos escritos. Nessa direção, este jogo de roleta foi idealizado na tentativa de contribuir no processo de aprendizagem de estudantes surdos nos anos iniciais de escolarização.

Para isso, tomamos como ponto de partida Gêneros Textuais (Carta, Receita, Jornal, História, etc.) como veículo estimulante para desenvolver a Leitura e Escrita. Tendo em vista que os estudantes nos anos iniciais de escolarização estão mais familiarizados e afetados pelo gênero História (conforme dispõe a BNCC¹), utilizamo-nos dele para sugerir a proposta de aprendizagem baseada no jogo.

A Proposta *Curricular para o Ensino de Português Escrito como Segunda Língua para Estudantes Surdos da Educação Básica e do Ensino Superior* orienta que ensino de português para surdos envolve habilidades de ler (ver), escrever, traduzir, sinalizar, levando os estudantes a desenvolver diversas competências, dentre elas a **Competência Textual**, por meio de *gêneros textuais*.



¹ Base Nacional Comum Curricular.

- ▶ Desenvolver a Leitura e a Escrita;
- ▶ Estimular a criatividade e a produção textual a partir do gênero História;
- ▶ Estimular a criatividade e imaginação
- ▶ Desenvolver noção de sequência narrativa
- ▶ Coerência e coesão textual
- ▶ Conhecer os elementos de uma narrativa: o enredo, os personagens, o espaço, o tempo e o principal o narrador.



Antes de dispormos sobre a composição do jogo, é importante compreendermos que a história se caracteriza como um tipo textual: Narrativo. Este tipo de texto possui alguns elementos constitutivos que entendemos não serem adequados, por ora, expor aos alunos dos anos iniciais. Portanto, para essa mostra, utilizaremos apenas os elementos que as autoras do livro *Ensino de Língua Portuguesa para Surdos: Caminhos para a Prática Pedagógica*² consideram estruturais a narrativa: Quem? (Personagens); O quê? (Enredo); Como?; Onde? (Cenário); Quando? (Tempo); por quê?

² SALLES, H. M. M. L.; FAULSTICH, E.; VARVALHO. O. L. C.; RAMOS, A. A. L. R. Ensino de Língua Portuguesa pras surdos: caminhos para a prática pedagógica. vol. 2. Brasília: MEC, SEESP, 2004.

O jogo proposto é composto por 4 (quatro) roletas (vermelha, azul, amarela e branca) que representam os elementos da História (personagens, enredo, tempo, cenário, respectivamente).



A Intenção do jogo gira em torno de facilitar e tornar mais próximo do lúdico o processo de aprendizagem de Leitura e Escrita. Nesse sentido não há o propósito inicial de estabelecermos ao seu final um ganhador ou perdedor; embora essa possibilidade exista.



Então como funciona?

É importante que o professor apresente e trabalhe solidamente com os alunos o gênero em questão, de forma que estejam familiarizados (conscientemente) com a estrutura do texto narrativo para que possam (re)produzir e (re)criar significativamente.

Uma vez que os estudantes estejam apropriados na estrutura de uma história, o professor pode introduzir o jogo de roletas na rotina das crianças construindo coletivamente um texto que pode, e deve ser revisitado frequentemente pela turma.

COMO JOGAR?

Para jogar:

- Solicite ou escolha voluntários para rodar as roletas.

Em caso de o professor entender ser mais apropriado na primeira experiência da turma com jogo que ele mesmo (o docente) gire a roleta, prossiga então com essa dinâmica;

Caro professor, não se preocupe se os elementos estabelecidos pela roleta não forem lógicos (Ex.: personagens: cachorro, enredo: fala ao telefone, tempo: à noite, cenário: dentro da piscina). O importante é que a criatividade seja estimulada e que cada elemento exerça sua função.

- Quando as roletas pararem de girar a turma deverá construir coletivamente uma história utilizando os elementos estabelecidos pelas roletas. Explore bastante a criação em Libras. Discuta com eles sobre a história, sobre os acontecimentos sobre o final.

- Somente depois de “esgotar” a exploração por meio da Libras, siga para o registro escrito no quadro e/ou num cartaz.

Lembre-se que o registro em Língua Portuguesa só fará sentido se primeiro estiver solidificado em Libras! Não esqueça: nesse momento quem registra na modalidade escrita é o professor até que os alunos comecem a ter mais autonomia



- ▶ Os elementos da roleta podem, e devem compor o conteúdo pedagógico a ser trabalhado com turma. Cabe ao professor aproveitar a oportunidade para desdobrar assuntos como etnia, características físicas dos personagens, noções de espaço e tempo, entre outros. A atenção quanto à interdisciplinaridade e transdisciplinaridade é fundamental para que o desenvolvimento pleno dos discentes seja estimulado; ademais alunos surdos são pouco expostos ao conhecimento que circula no dia a dia pela oralidade, portanto essa se configura numa rica oportunidade para minimizar esse fator;
- ▶ A mostra do jogo das roletas que apresentamos utiliza o gênero textual História, mas é possível (com criatividade) utilizar outros gêneros para prosseguir a aprendizagem de Língua portuguesa. É possível também utilizar as roletas para trabalhar outros componentes curriculares;
- ▶ Ao passo que os alunos forem se tornando mais autônomos, o professor pode deixar de ser quem registra por escrito e atribuir essa responsabilidade a um aluno, estimulando sempre a cooperação entre eles;
- ▶ É possível também, dividir a turma em grupos para que construam histórias distintas com os mesmo elementos. Depois contrastem e até mesmo juntem suas histórias (esse é um momento que exige mais maturidade no processo de escrita).

