



**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA  
MESTRADO - PPGEEB  
CENTRO DE ENSINO E PESQUISA APLICADA À EDUCAÇÃO**



**ALIFFER VANDUIR CARDOSO**

***O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA  
SURDOS: CADERNO PEDAGÓGICO***

*Uso das tecnologias*

**GOIÂNIA  
2023**

ALIFFER VANDUIR CARDOSO

***O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA  
SURDOS: CADERNO PEDAGÓGICO***

*Uso das tecnologias*

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica como requisito para obtenção para o título de Mestre(a) em Ensino na Educação Básica

Área de Concentração: Ensino na Educação Básica

Linha de Pesquisa: Práticas escolares e aplicação do conhecimento.

Orientador (a): Professora Doutora Ana Paula Salles da Silva.

Co-orientador (a): Professora doutora Andrea Guimarães de Carvalho.

GOIÂNIA  
2023

Ficha catalográfica (Verso da Folha de Rosto) – (Deve ser solicitada pelo  
SiBi/UFG)

Ata de Defesa da Dissertação e do Produto Educacional (Disponível no Processo do SEI/UFG, aberto por seu/sua orientador/a)

## TIPO DE PRODUTO EDUCACIONAL

(De acordo com a Resolução PPGEEB/CEPAE Nº 001/2019)

**Desenvolvimento de produto** (mídias educacionais, tais como: vídeos, simulações, animações, vídeo-aulas, experimentos virtuais, áudios, objetos de aprendizagem, ambientes de aprendizagem, páginas de internet e blogs, jogos educacionais de mesa ou virtuais, e afins;

**Especificação:** Conjunto de atividades para ser trabalhado o português escrito com estudantes surdos.

## DIVULGAÇÃO

- Filme
- Hipertexto
- Impresso
- Meio digital
- Meio Magnético
- Outros. Especificar: \_\_\_\_

## FINALIDADE PRODUTO EDUCACIONAL

Material Paradidático abordando o ensino de português escritos destinado a profissionais da área da língua de sinais e estudantes surdos da rede de ensino.

## PÚBLICO ALVO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Estudantes surdos e profissionais da área da língua de sinais.

## IMPACTO DO PRODUTO EDUCACIONAL

### O Produto Educacional apresenta

- Alto impacto** – Produto gerado no Programa, aplicado e transferido para um sistema, no qual seus resultados, consequências ou benefícios são percebidos pela sociedade.
- Médio impacto** – Produto gerado no Programa, aplicado no sistema, mas não foi transferido para algum segmento da sociedade.
- Baixo impacto** – Produto gerado apenas no âmbito do Programa e não foi aplicado nem transferido para algum segmento da sociedade.

### Área impactada pelo Produto Educacional

- Ensino
- Aprendizagem
- Econômico
- Saúde
- Social
- Ambiental
- Científico

### O impacto do Produto Educacional é

**Real** - efeito ou benefício que pode ser medido a partir de uma produção que se encontra em uso efetivo pela sociedade ou que foi aplicado no sistema (instituição, escola, rede, etc.). Isso é, serão avaliadas as mudanças diretamente atribuíveis à aplicação do produto com o público-alvo.

**Potencial** - efeito ou benefício de uma produção previsto pelos pesquisadores antes de esta ser efetivamente utilizada pelo público-alvo. É o efeito planejado ou esperado.

**O Produto Educacional foi vivenciado** (aplicado, testado, desenvolvido, trabalhado) **em situação real, seja em ambiente escolar formal ou informal, ou em formação de professores** (inicial, continuada, cursos etc.)?

Sim       Não

### Em caso afirmativo, descreva essa situação

O produto educacional foi vivenciado com 7 estudantes, do Ensino Fundamental e médio no Centro de Capacitação de Profissionais da Educação e de Atendimento as Pessoas com Surdez (CAS). A vivência teve duração de 40 horas.

### REPLICABILIDADE ABRANGÊNCIA DO PRODUTO EDUCACIONAL

O Produto Educacional pode ser repetido, mesmo com adaptações, em diferentes contextos daquele em que o mesmo foi produzido?

Sim       Não

A abrangência territorial do Produto Educacional, que indica uma definição precisa de sua vocação, é

Local       Regional       Nacional       Internacional

### COMPLEXIDADE DO PRODUTO EDUCACIONAL

### O Produto Educacional possui

**Alta complexidade** - O produto é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação/tese, apresenta método claro. Explica de forma objetiva a aplicação e análise do produto, há uma reflexão sobre o produto com base nos referenciais teórico e teórico-metodológico, apresenta associação de diferentes tipos de conhecimento e interação de múltiplos atores - segmentos da sociedade, identificável nas etapas/passos e nas soluções geradas associadas ao produto, e existem apontamentos sobre os limites de utilização do produto.

**Média complexidade** - O produto é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação/tese. Apresenta método claro e explica de forma objetiva a aplicação e análise do produto, resulta da combinação de conhecimentos pré-estabelecidos e estáveis nos diferentes atores - segmentos da sociedade.

**Baixa complexidade** - O produto é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação/tese. Resulta do desenvolvimento baseado em alteração/adaptação de conhecimento existente e estabelecido sem, necessariamente, a participação de diferentes atores - segmentos da sociedade.

**Sem complexidade** - Não existe diversidade de atores - segmentos da sociedade. Não apresenta relações e conhecimentos necessários à elaboração e ao desenvolvimento do produto.

### INOVAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

#### O Produto Educacional possui:

**Alto teor inovativo** - desenvolvimento com base em conhecimento inédito.

**Médio teor inovativo** - combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos.

**Baixo teor inovativo** - adaptação de conhecimento existente.

### FOMENTO

Houve fomento para elaboração ou desenvolvimento do Produto Educacional?

Sim       Não

Em caso afirmativo, escolha o tipo de fomento:

Programa de Apoio a Produtos e Materiais Educacionais do PPGEEB

Cooperação com outra instituição

Outro. Especifique: \_\_\_\_\_

### **REGISTRO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL**

Houve registro de depósito de propriedade intelectual?

Sim       Não

Em caso afirmativo, escolha o tipo:

Licença Creative Commons

Domínio de Internet

Patente

Outro. Especifique: \_\_\_\_\_

Informe o código de registro: \_\_\_\_\_

### **TRANSFERÊNCIA DO PRODUTO EDUCACIONAL**

O Produto Educacional foi transferido e incorporado por outra instituição, organização ou sistema, passando a compor seus recursos didáticos/pedagógicos?

Sim       Não

### **DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS SOBRE A TRANSFERÊNCIA DO PRODUTO EDUCACIONAL**

#### **DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DO PRODUTO EDUCACIONAL**

O Produto Educacional foi apresentado (relato de experiência, comunicação científica, palestra, mesa redonda, etc.) ou ministrado em forma de oficina, mini-curso, cursos de extensão ou de qualificação etc. em eventos acadêmicos, científicos ou outros?

Sim       Não

O Produto Educacional foi publicado em periódicos científicos, anais de evento, livros, capítulos de livros, jornais ou revistas?

Sim       Não



## **REGISTRO(S) E DISPONIBILIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL**

Produto Educacional Registrado na Plataforma **EduCAPES** com acesso disponível no link:

<http://XXXXXX>

Produto Educacional disponível, como apêndice da Dissertação de Mestrado do qual é fruto, na **Biblioteca de Teses e Dissertações da Universidade Federal de Goiás (UFG)**

(<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/> ).

CARDOSO, aliffer Vanduir. **O uso de aplicativo de comunicação digital no ensino da Língua Portuguesa escrita: a percepção de estudantes surdos**. 2023. Dissertação (Mestrado em Ensino na Educação Básica) - Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica, Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO.

## RESUMO

Este Produto Educacional em forma de atividades mediadas por um aplicativo apresenta, por meio de diferentes atividades, os resultados de uma investigação sobre prática com estudantes surdos, desenvolvida durante o Mestrado Profissional em Ensino na Educação Básica do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu do CEPAE/UFG, entre os anos de 2021 a 2023. Esta dissertação tem por objetivo geral analisar atividades mediadas pelo aplicativo de comunicação digital para o ensino da Língua Portuguesa escrita para a população de surdos. Os objetivos específicos visam observar aspectos linguísticos da Libras e da Língua Portuguesa, investigar a ação educativa e a do sujeito, colher dados das atividades aplicadas para os participantes e compreender como se dá a aprendizagem da L2. Nessa busca, a indagação norteadora é como a aprendizagem da segunda língua de estudantes surdos contempla o uso de aplicativos? A metodologia tem abordagem descritiva, qualitativa, com a pesquisa-ação no grupo com sete participantes, com nomes fictícios para resguardar suas identidades. Dentre as fontes, Souza (2021) trata da L2 para o conhecimento, Selinker (2020) aborda a interlíngua, Bévort e Belloni (2009) respaldam a pesquisa-ação que aprimora o ensino-aprendizagem, Falkembach (1987) traz o diário de campo e suas reflexões. As potencialidades linguísticas pelas mídias são vistas no colhimento de atividades de indivíduos com surdez capazes de expressarem usando linguagens. As atividades didático-pedagógicas mediadas pelos aplicativos de comunicação digital colhem resultados da compreensão dos alunos e ajudam no aprendizado da Língua Portuguesa. Os resultados se dividem em duas fases: 1) análise dos perfis dos participantes com atividades que observam como eles percebem seu desenvolvimento e 2) mostra de atividades vistas como intervenção que tem papel fundamental de corroborar no entendimento da aquisição da língua-alvo.

**Palavras-Chave:** Aplicativos. Diário de campo. Libras. Mídia-educação. Pesquisa-ação.

## SUMÁRIO

<b>Apresentação</b>	<b>05</b>
<b>PARTE 1</b>	
<b>Língua Visual Espacial</b>	<b>07</b>
<b>Curiosidade</b>	<b>10</b>
<b>PARTE 2</b>	
<b>Gêneros Textuais e Mídias Digitais no Ensino da L2</b>	<b>11</b>
<b>PARTE 3</b>	
<b>Interação, Conteúdo e Prática no Ensino da L2</b>	<b>23</b>
<b>Dica de Filme</b>	<b>26</b>
<b>Considerações Gerais</b>	<b>33</b>
<b>Referências</b>	<b>35</b>

## APRESENTAÇÃO

As abordagens trazidas nesta obra entendem como atividades da pesquisa-ação elucidam o desenvolvimento dos alunos que usam a Libras como primeira língua (L1) na aquisição da Língua Portuguesa como L2. A experiência como profissional da área da Libras fundamenta a escolha do tema, observando a aprendizagem de alunos surdos frente ao ensino da escrita da L2. Essa produção permite que o leitor faça suas interpretações do reconhecimento dos significados das línguas para o público alvo.

A Lei 10.436/2002 expõe a Libras como língua reconhecida no Brasil. O conhecimento é fonte libertadora cuja compreensão profunda requer zelo e busca contínua para superar as dificuldades. Os professores têm papel essencial no auxílio das necessidades especiais dos alunos frequentadores do ensino regular e do especializado.

Para ajudar os estudantes a desenvolverem seu aprendizado, a aplicação de atividades por meio de plataformas e aplicativos interativos como Telegram, Genially, Flipgrid, Canva e Wordwall são mencionados por suas funções que possibilitam criar grupos com muitos integrantes, fazer atividades, colocar imagens, conversar simultaneamente enquanto se interage. Os *apps* podem ser baixados gratuitamente pela *Internet*.

As ferramentas usadas para a aquisição da segunda língua é tema recorrente e fundamental para pesquisadores que influenciam o desenvolvimento do grupo com surdez. O conhecimento dos aspectos linguísticos da Libras tem a ver com a capacidade de profissionais terem êxito no ensino de línguas. Pensando nisso, este caderno pedagógico traz estratégias da prática educacional com as mídias e atuais meios tecnológicos relacionando atividades que aprimoram os estudos da L2.

Os recursos multifuncionais usados podem auxiliar os docentes a desenvolverem suas atividades em sala de aula. Os exemplos didático-pedagógicos são considerados a mola-metre da ação educacional, sobretudo, ainda mais quando se trata de ampliar a fluência da língua-alvo. A busca da aprendizagem visa alcançar o êxito. Por isso, esse material disponibilizado neste caderno sugere a prática pedagógica dinamizada, com atividades elaboradas para o atendimento de estudantes surdos.

Aliffer Vanduir Cardoso.

## **PARTE 1**

### **Língua Visual Espacial**

Libras é uma língua visual espacial que atende as especificidades da linguagem e da cultura surda. Ela não apresenta desenhos elucidados por mãos (STROBEL; FERNANDES, 1998), e sim é adquirida de forma sistematizada, cuja linguística segue o modelo de outras línguas como a Portuguesa. A Libras como primeira língua (L1) e a Língua Portuguesa (L2) na modalidade escrita são vinculadas de sentidos quando a pessoa surda está em busca de sua aquisição. Com as mãos, a face e os movimentos do corpo, a Libras aguça a percepção visual para os mínimos detalhes pelos quais se transmitem os enunciados.

A mensagem transmitida inaugura a dimensão da comunicação com abordagem estratégica dos recursos que levam o conhecimento ao outro. Os materiais visuais precisam ser suficientes em contextos de sentidos para a aquisição de línguas. Pensando assim, essa língua visual espacial requer do professor o saber fazer

[...] adequado e de um ambiente de aprendizagem dotado da necessária estrutura. Do ponto de vista dos surdos o uso do computador e da Internet inaugurou uma nova dimensão às suas possibilidades de comunicação, pois são tecnologias acessíveis visualmente (STUMPF, 2010, p. 2).

Pela visão, o leitor é remetido a sua memória que Badelley (2003) a divide em três partes: a alça fonológica que atua com o armazenamento temporário verbal, o esboço visuoespacial que visualiza e codifica o que visual/espacial e o executivo central que controla, ativa e inibe as representações mentais. Com esse tripé, o estudante faz a leitura da mensagem.

### **Figura 1 - Percepção do usuário da Libras**



Fonte: Autor (2023)

A Figura 1 mostra muitas informações da *Internet* ao mesmo tempo, o que leva o docente a pensar em sua ação nas atividades para que a mensagem seja clara e não um amontoado de dados desconexos. Para saber se há clareza no ensino da L2 por meio da L1, o professor pode propor uma atividade para a percepção do que o aluno conseguiu compreender das imagens e se percebeu alguma informação.

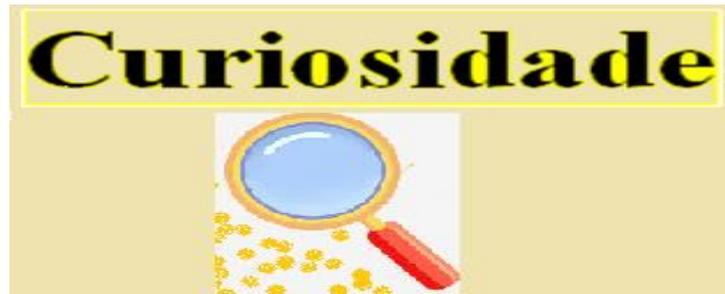


## ATIVIDADE DE COMPREENSÃO DE TEXTO

- 1) Quantas imagens você contou na imagem?
- 2) Teve alguma informação que você leu?
- 3) Qual imagem mais chamou sua atenção? Por quê?



A large blue area containing horizontal green lines, serving as a writing space.



- Libras é regional e não universal, tendo aspectos regionalistas.
- Há muitas línguas de sinais pelo mundo, cerca de 200.
- Quem sabe Libras e outra língua é bilingue, havendo surdos bilingues que sabe duas línguas de sinais.
- Libras tem linguística própria, diferente da Língua Portuguesa.
- A cultura surda nomeia as pessoas por inspiração de traços físicos ou de personalidade.
- Animais podem entender os comandos dados em Libras.
- O Dia Nacional da Libras é comemorado em 24 de abril.

**Figura 2 - Comemoração da Libras**



Fonte: *Site Libras*, adaptado pelo autor (2023).

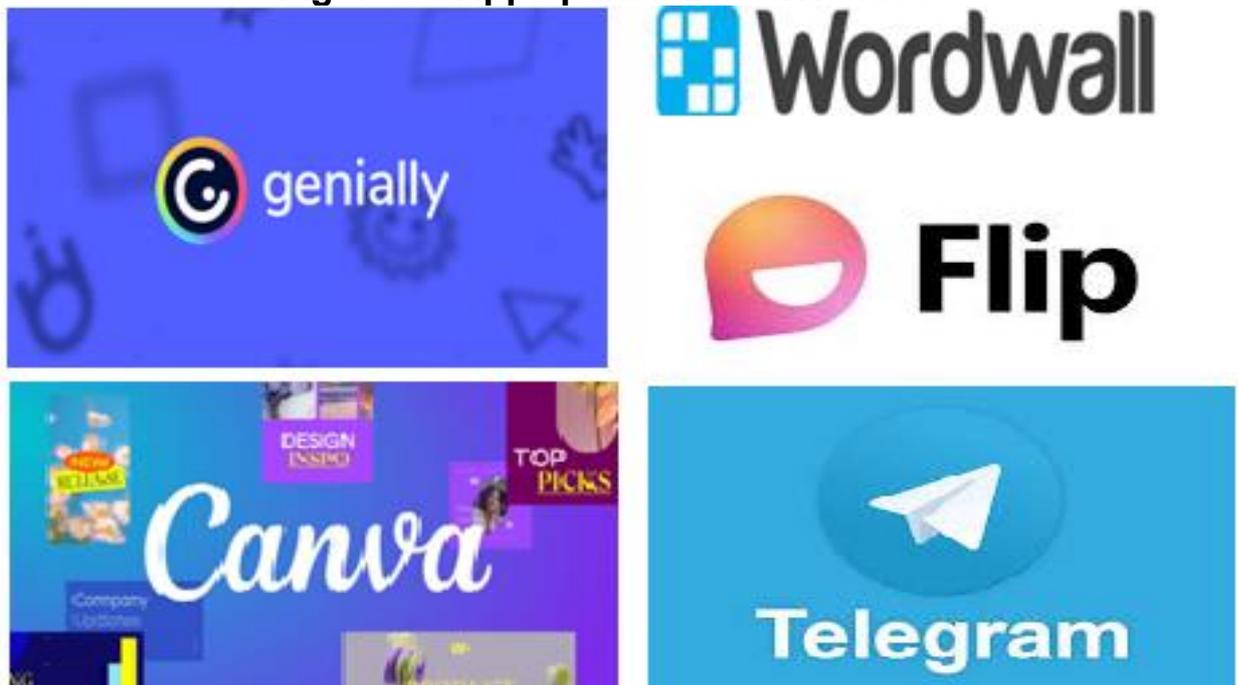
## PARTE 2

### Gêneros Textuais e Mídias Digitais no Ensino da L2

As imagens e os sons exibidos em redes digitais expõem a dinâmica de dimensões mais variáveis do que a TV e atraem diferentes percepções de memórias visuais e sensoriais. Nessa visão, Fantin (2007, p. 123) expressa que a “[...] potencialidade formativa da produção de um audiovisual envolve tanto as dimensões cognitiva, psicológica, estética”. A educação é midiática ao usar as ferramentas dos contextos midiáticos.

Conforme Ferrés (1996) e Costa e Orofino (2012), os meios de comunicação vieram para dominar a sociedade. Por eles, são criadas habilidades e culturas. A televisão foi o potencializador mais atrativo do pensamento contemporâneo, mas o fenômeno da Internet com as mídias e redes sociais tem se mostrado mais impulsionadora de atração do olhar de todos.

**Figura 3 - Apps para fazer atividades**



Fonte: Autor (2023), a partir de imagens do Play store.

# Aplicativo Genially

Figura 4 - Apresentação do infográfico

**GÊNERO TEXTUAL CHARGE**

O QUE É?



PERSONAGENS



EM QUE MEIO É DIVULGADO?



O COMO SE ESTRUTURA?

01

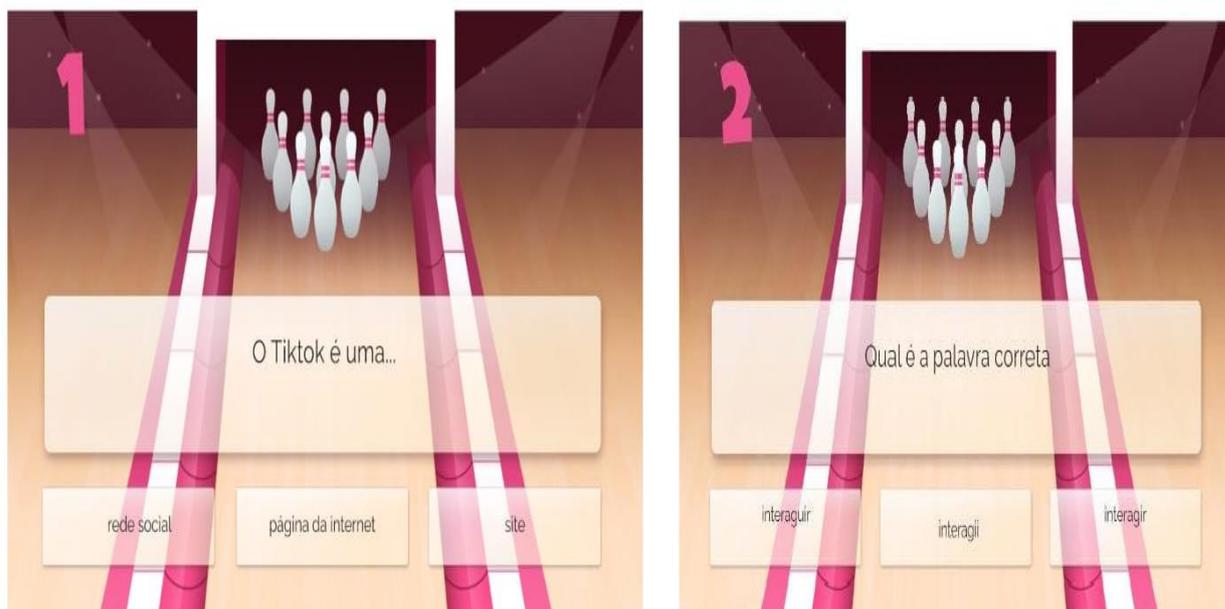
Linguagem verbal: é aquela expressa por meio de palavras e frases escritas ou faladas, ou seja, a linguagem verbalizada.

Linguagem não verbal: utiliza dos signos visuais para ser efetivada, por exemplo, as imagens nas placas e as cores na sinalização de trânsito

02

Fonte: Atividade com o aplicativo Genially (2023).

**Figura 5 - Atividade de boliche**



Fonte: Atividade com o aplicativo Genially (2023).



## ATIVIDADE DE COMPREENSÃO DE TEXTO

Fazer uma dinâmica com bolas, separando perguntas sobre o aplicativo Genially.

Exemplos: Esse app tem texto verbal? Texto não verbal é texto? tem texto não verbal? Qual tipo de texto é possível variar mais suas formas? Qual texto chama mais atenção do leitor, verbal ou não verbal?

- 1 - Faça uma roda, todos sentados ou em pé.
- 2 - Um joga a bola para o outro.
- 3 - O professor fica de costas, quando ele disser pare a bola.
- 4 - Quem estiver com ela responderá à pergunta.
- 5 - Se acertar a resposta, será pontuado, levando uma salva de palmas de todos.



A large light blue rectangular area containing horizontal green lines, serving as a writing space.



Figura 8 - Preenchimento de lacunas na L2



Redes  são  
também um meio de  
, com o objetivo  
de  alguma coisa

Você abre uma , cria  
um , posta ,  
legendas, stories, faz  
vídeos, compartilha e etc

Fonte: Atividade com o aplicativo Wordwall (2023).



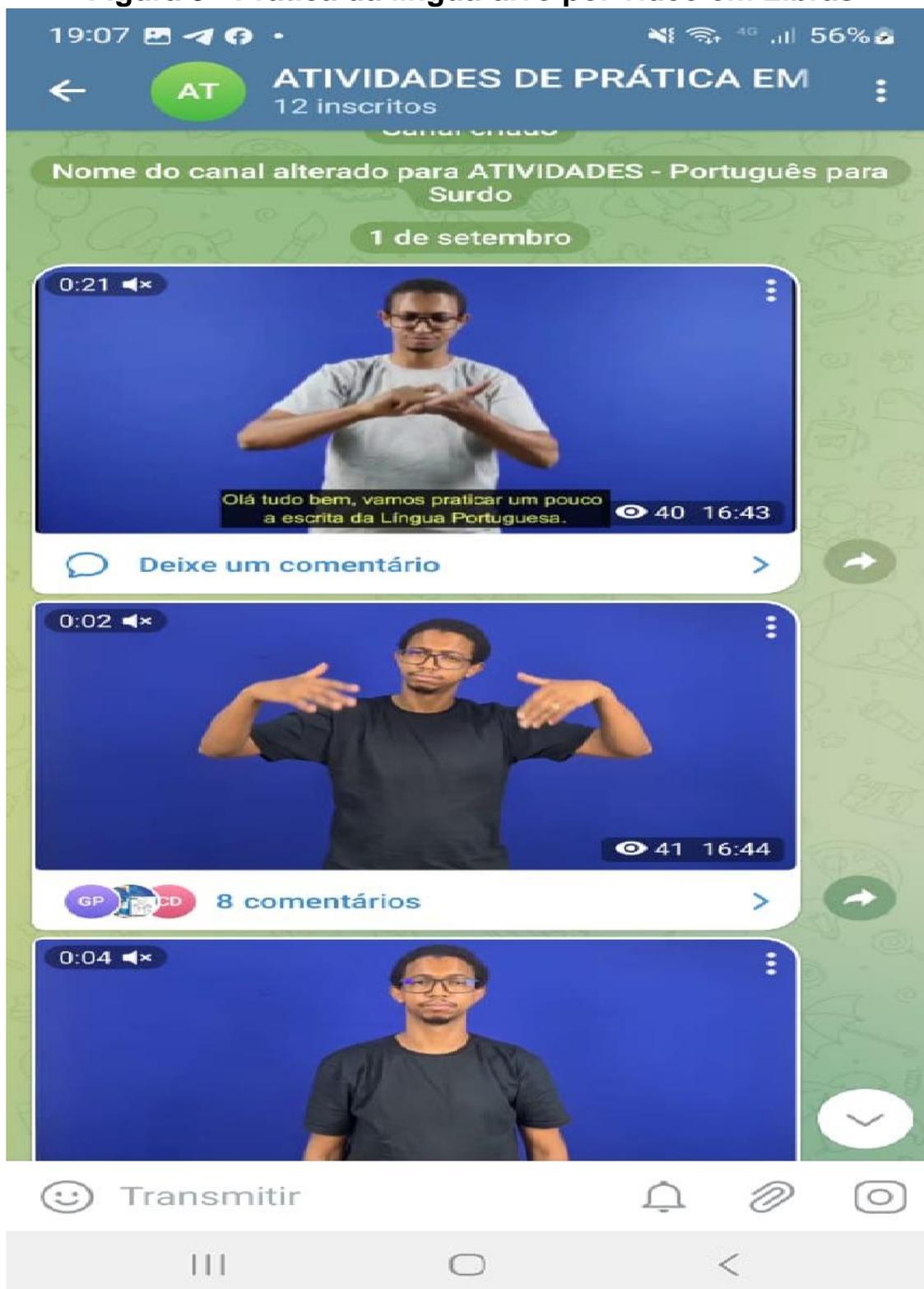
## ATIVIDADE DE COMPREENSÃO DE TEXTO

- 1) Quais imagens da figura 6 mais chamaram sua atenção? (escrever)
- 2) Quais dessas imagens lembram uma história vivida por você? (escrever)
- 3) Qual história foi lembrada? (narrar em Libras)



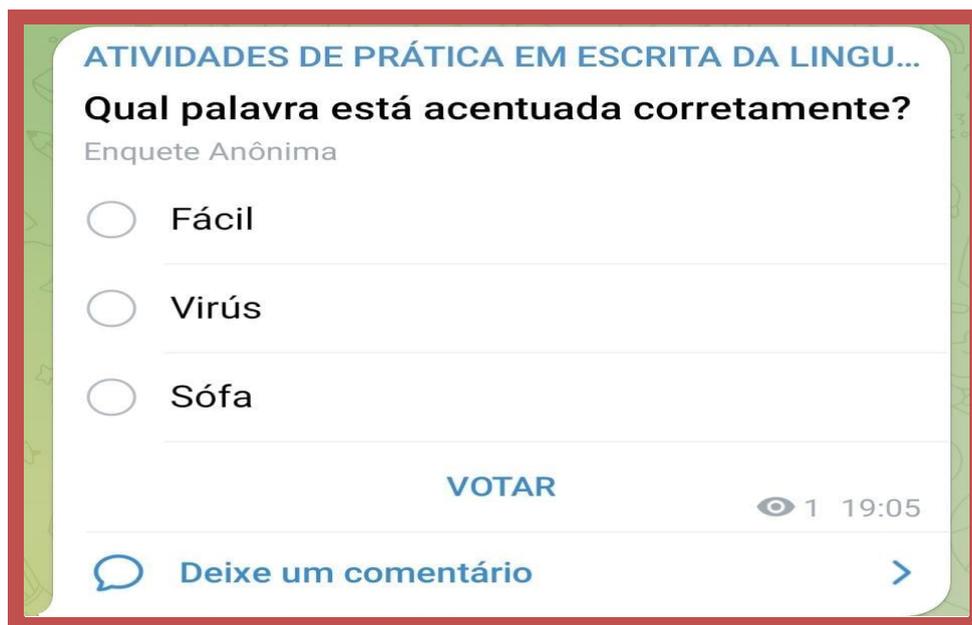
## Aplicativo Telegram

Figura 9 - Prática da língua-alvo por vídeo em Libras



Fonte: Atividade com o aplicativo Telegram (2023).

Figura 10 - Prática da língua-alvo por escrita em português



Fonte: Atividade com o aplicativo Telegram (2023).



## ATIVIDADE DE COMPREENSÃO DE TEXTO

1) A Língua Portuguesa é .....

2) Quantas Letras tem .....

3) Quais letras não se repetem.....

4) Palavras você consegue formar usando as letras

L I N G U A P O R T U G U E S A

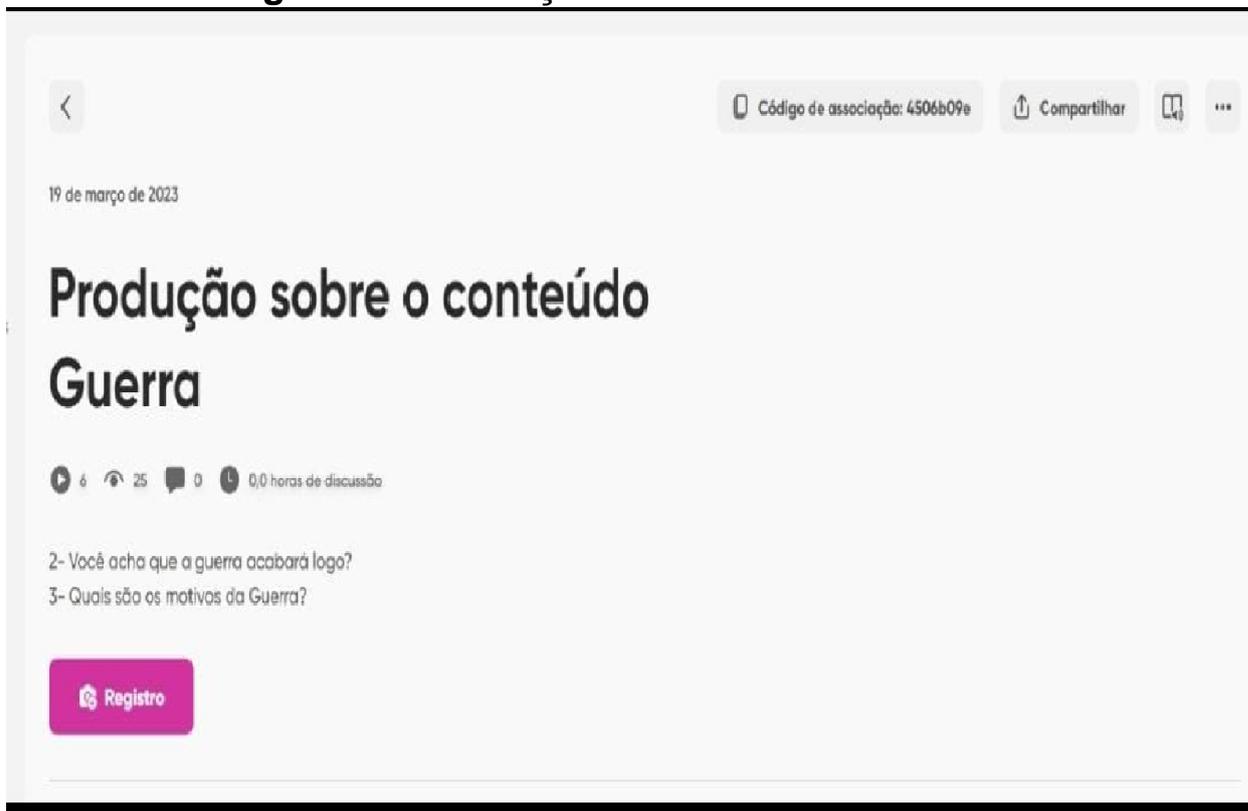
Exemplo: UNIÃO



A large light blue rectangular area containing horizontal green lines, serving as a writing space for notes.

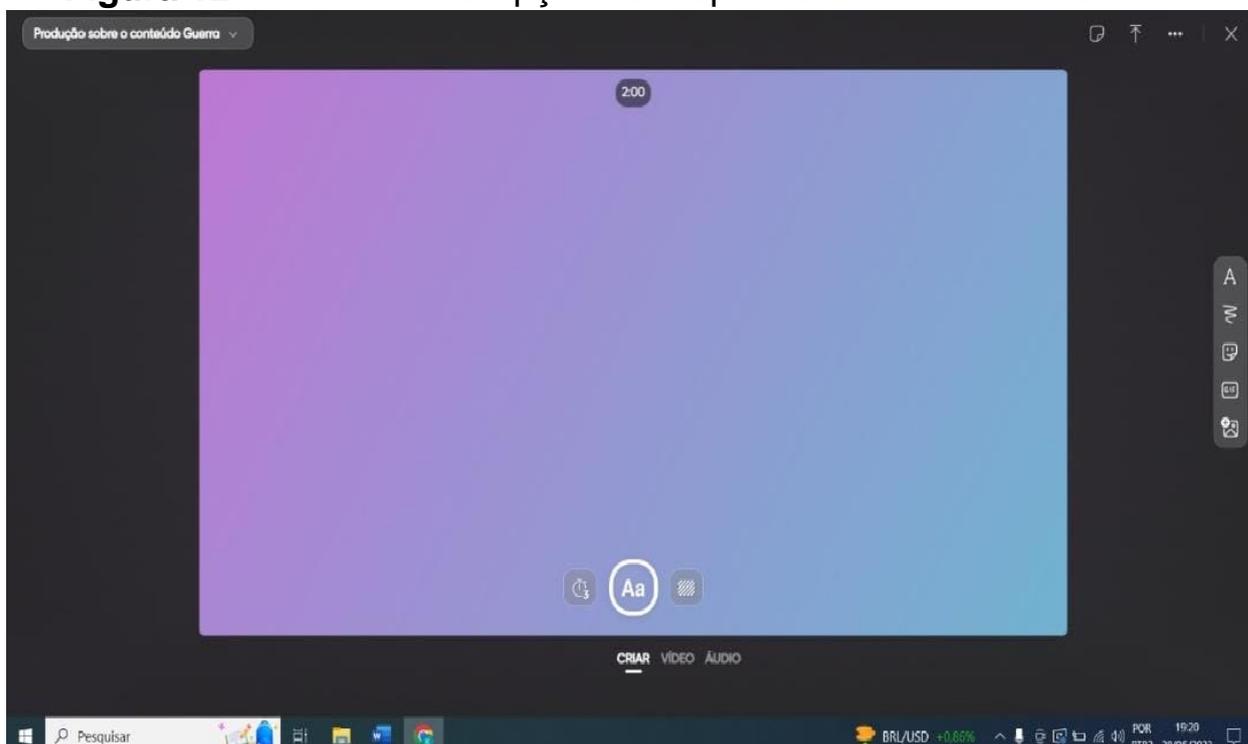
# Aplicativo Flipgrid

Figura 11 - Produção de conteúdo temático



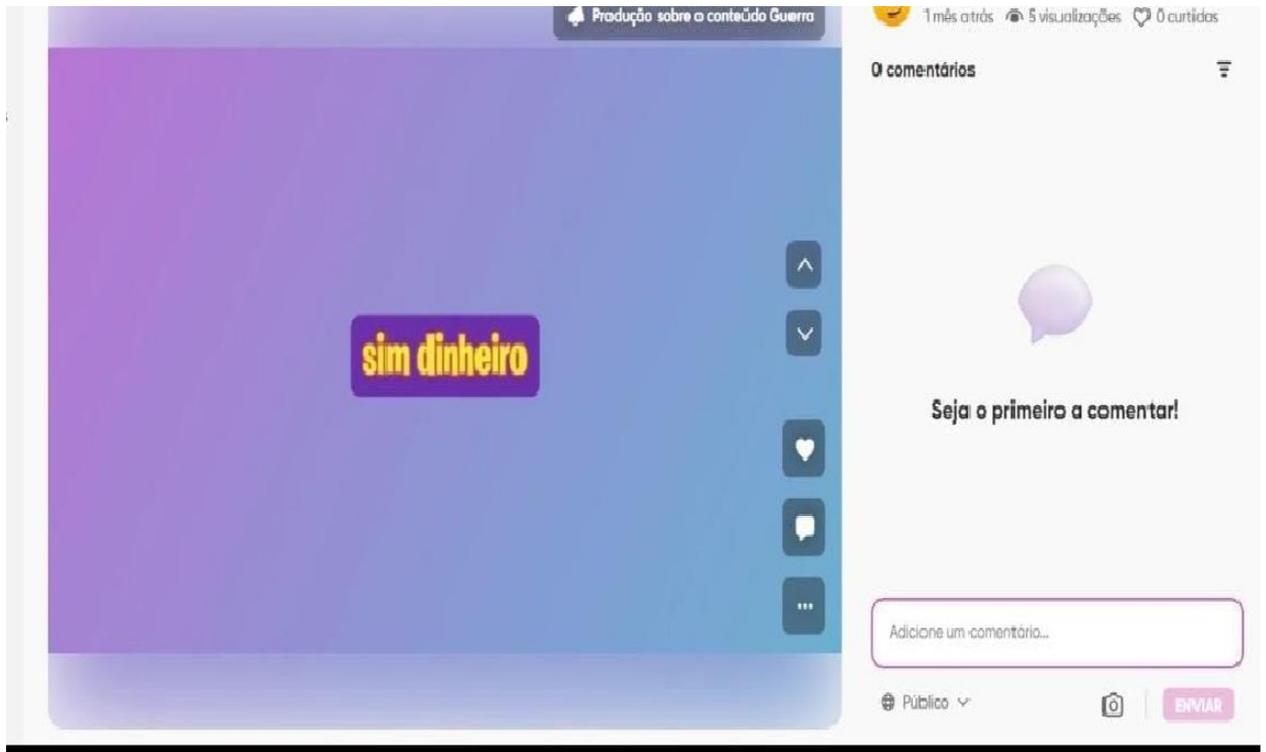
Fonte: Atividade com o aplicativo Flipgride (2023).

Figura 12 - Alunos têm a opção de responder em vídeo ou escrito



Fonte: Atividade com o aplicativo Flipgride (2023).

### Figura 13 - Professor pode dar os *Feedback* em vídeo ou escrito e os alunos comentarem



Fonte: Atividade com o aplicativo Flipgrid (2023).



### ATIVIDADE DE COMENTÁRIO

- 1) Gostou do aplicativo? Por quê gostou ou não gostou?
- 2) Já conhecia o aplicativo Flipgrid?
- 3) Vai continuar usando esse app? De que forma?

## PARTE 3

### Interação, Conteúdo e Prática no Ensino da L2

Como se sabe, a Língua Portuguesa é segunda língua para os surdos. Essa língua-alvo requer um ensino especializado com interação na aplicação de conteúdo que não uniformize a Libras dentro da comunicação estrutural das escritas na segunda língua.

Os fatores de desenvolvimento do ensino para a aquisição da L2 na modalidade escrita não se fundamentam em regras prontas e acabadas, e sim em metodologias adequadas ao ensino conforme as realidades vão sendo apresentadas pelos sujeitos surdos. As dificuldades nessa aquisição aparecem durante a aprendizagem em que o olhar docente analisa as mudanças possíveis de uso metodológicos, pedagógicos e de recursos para o êxito buscado pelos cursistas.

A alfabetização dos surdos na língua-alvo é desafiadora, mas as condições de ensino-aprendizagem dão as atividades de Libras e português escrito uma percepção mais atrativa para o sucesso com o uso de *apps* para aprenderem línguas. A consciência de como será o desenvolvimento das atividades parte do professor, tendo mais reconhecimento aquele que mostra melhores resultados com os métodos aplicados.

A criação de gifs para apresentar questões aos alunos podem ser visualizadas em *apps*, depois sendo repetidas ao vivo em sala de aula

**Figura 14 - Criação de *gifs***

**Qual é o seu objetivo de vida?**



**Por que você frequenta o CAS?**



**Você gosta de fazer o quê?**



Fonte: Autor (2022).



## ATIVIDADE DE GIFS TRATANDO DE ROTINA

**Questão:** Nos gifs com expressões sobre a vida, onde frequenta e o que faz, as respostas podem ser dadas pelo aluno indo até a frente dos colegas e expressando-se em Libras e, e depois escrevendo a sua resposta em português.

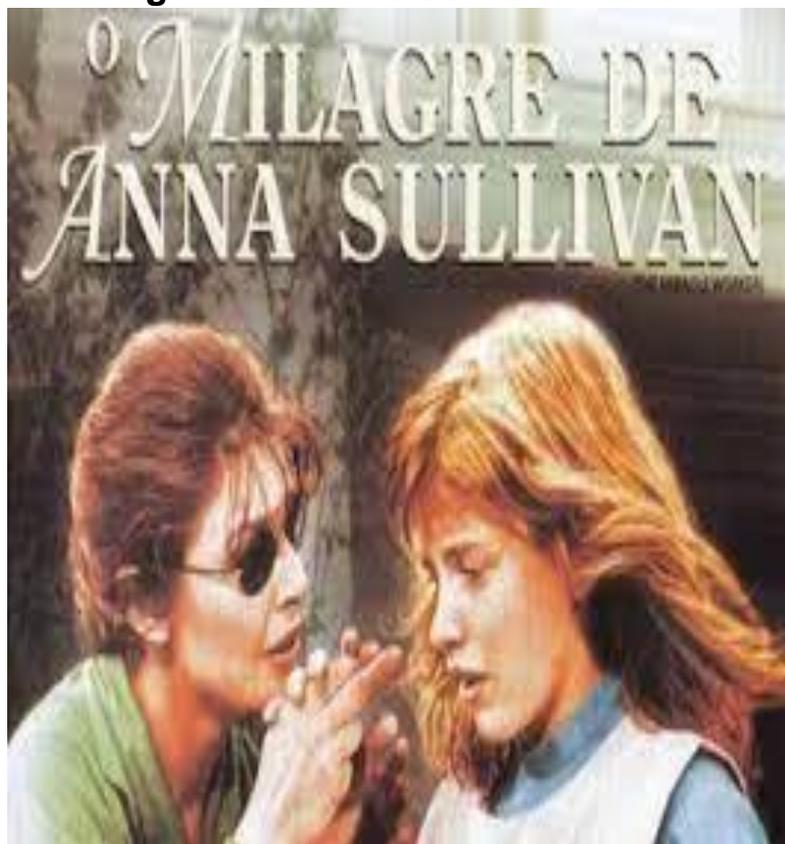
The image shows two men in blue t-shirts and glasses. The man on the left is pointing his right index finger towards the right. The man on the right has his hands open, palms facing each other, in a sign language gesture. Below them is a large blue rectangular area with horizontal green lines, intended for writing the student's response in Portuguese.

## Dica de filme



A obra fílmica estadunidense intitulada por O milagre de Anne Sullivan (The Miracle Worker) é de 1962, tendo gênero drama biográfico, baseia-se no livro The Story of my Life, de Helen Keller (1880-1968), em que relata a história dessa autora que, quando ainda com sete anos de idade, perdeu a visão e ficou surda. A surdocega teve que aprender a se expressar para lidar com o mundo. Deu tudo de si e venceu os grandes obstáculos, tendo a alegria de viver. Foi a primeira surdocega a conquistar o diploma de nível superior.

**Figura 15 - Filme de Helen Keller**



Fonte: Google (2023)

O filme francês *Surdo e incompreendido*, de 2009, foi traduzido por *Sou surda e não sabia*, Sandrine, narra a sua história como filha de ouvintes que desconhecia sua surdez de nascença, frequentava a escola regular, mas não compreendia a transmissão da professora. Sua desconfiança parecia sutil ao perceber-se diferente dos demais alunos.

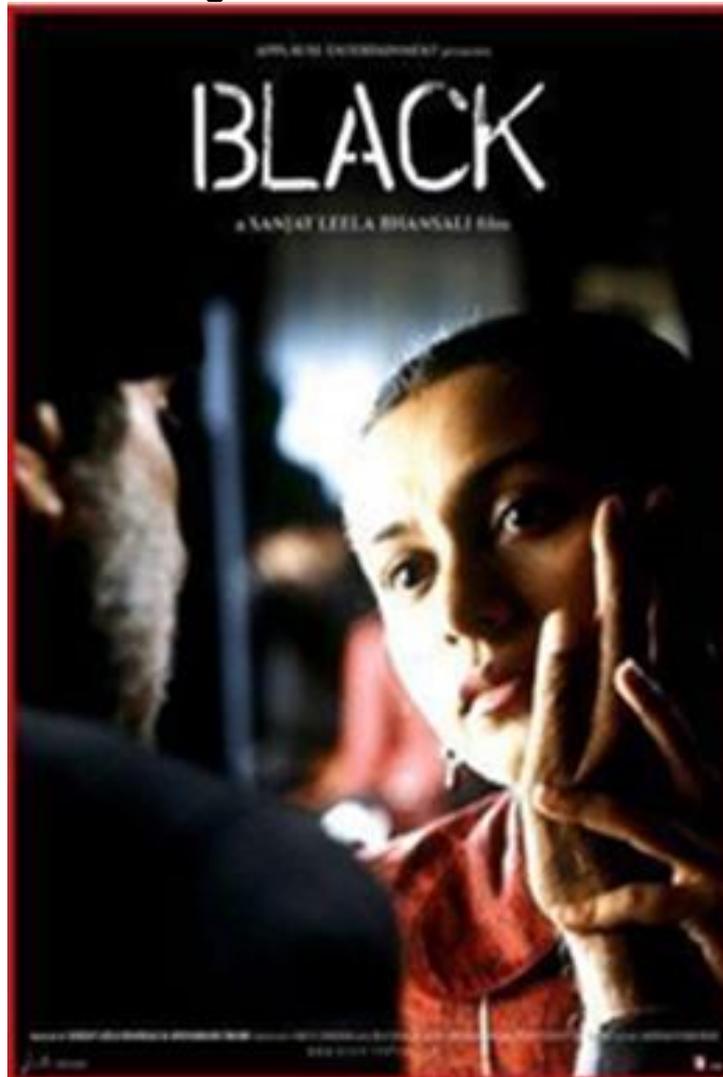
**Figura 16 - Filme Sou surda e não sabia**



Fonte: Google (2023).

O filme indiano Black, de 2005, mostra a história da protagonista surdocega e seu relacionamento com o professor que desenvolveu a doença de Alzheimer. Parte do enredo foi adaptado da obra biográfica de Hellen Keller. Essa ativista estadunidense, graduada em Filosofia, inspirou muitas obras por seu drama tão impactante.

**Figura 17- Filme Black**



Fonte: Google (2023).



## ATIVIDADE DE PRODUÇÃO E COMENTÁRIO

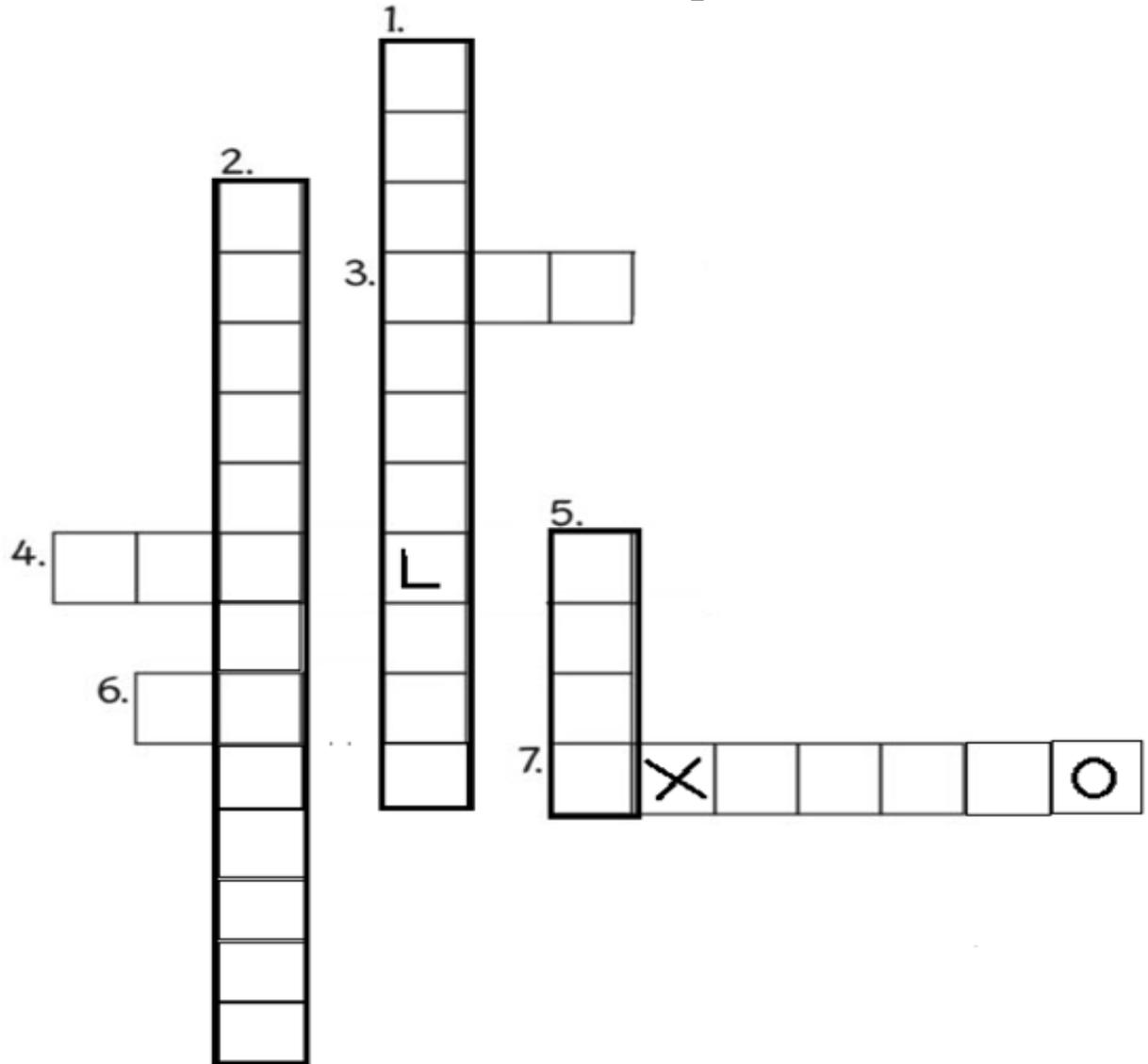
Sugestão de atividades: ao conhecer o alfabeto datilológico junto ao de Língua Portuguesa, montar uma cruzadinha com palavras dos filmes.

**Figura 18 - Alfabeto datilológico e de português**



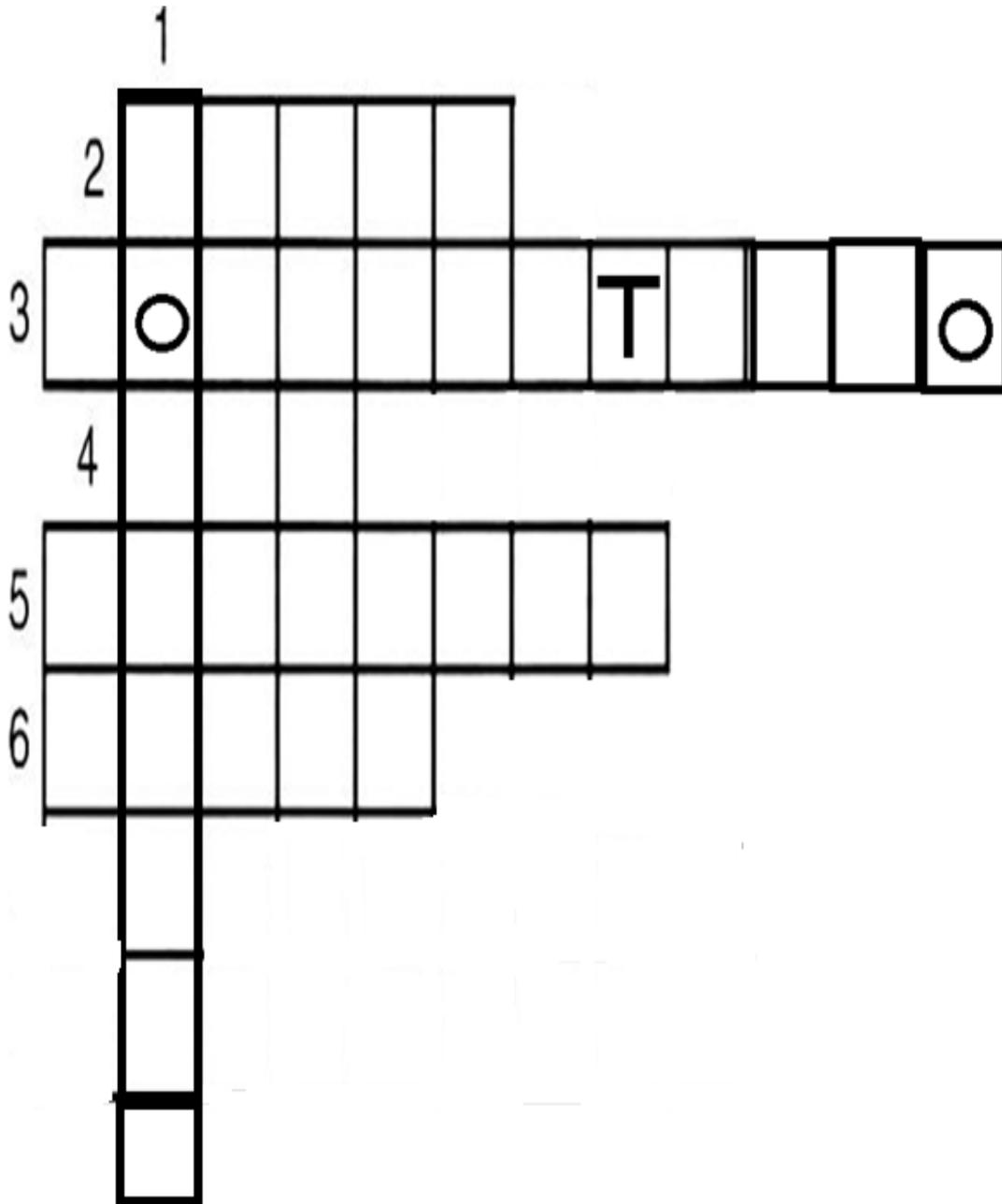
Fonte: Autor (2023).

Questão 1: Cruzadinha - filme O milagre de Anne Sullivan



1 - Nome da autora que o filme está baseado.
2 - Adjetivo pátrio de quem nasceu nos Estados Unidos da América.
3 - Sigla de Estados Unidos.
4 Verbo dar conjugado no passado.
5 - Vida em inglês.
6 - Quem está alegre.
7 - Quem serve de modelo.
Respostas: Helen Keller; estadunidense; USA; life; exemplo.

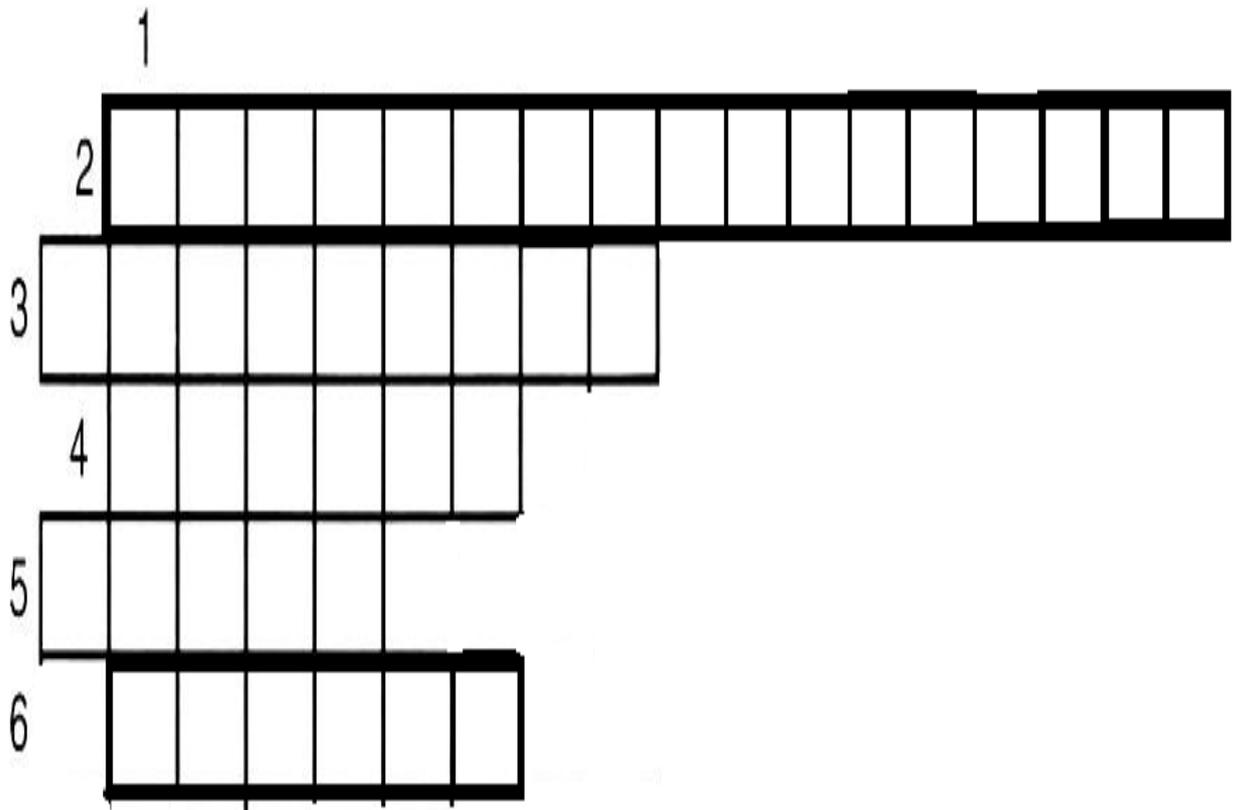
Questão 2: Cruzadinha - filme Sou surda e não sabia



1 - Nome do filme - apenas as duas primeiras palavras.
2 - Última palavra do nome do filme que tem nome de pássaro.
3 - Tipo de filme.
4 - Expressão com vogais usada para o filme que surpreende.
5 - Nome de quem narra a história.
6 - O amor começa de modo.

Respostas: Sou surda; sabia; documentário; UAU; Sandrine; sutil.

### Questão 3: Cruzadinha - filme Black



1 O contrário de branco em inglês.

2 Relacionamento agradável.

3 Doença que acometeu o professor, no filme.

4 Parte do corpo mais afetada com o Alzheimer.

5 Sinônimo de acontecimento casual.

6 Parte do nome da surdocega que inspirou muitas obras.

Respostas: Black; bom relacionamento; Alzheimer; cabeça; acaso; Keller.

## Considerações Gerais

Este caderno pedagógico trouxe atividades que podem ser desenvolvidas em salas de aula no ensino-aprendizagem de estudantes surdos. Entre os recursos, temos o uso de aplicativos para a aquisição da L2. As figuras com os conteúdos apresentados são formas de contribuição com a formação e atuação de professores de Libras.

A visão trazida se envolve com as interações dos estudos de línguas, principalmente a escrita da Língua Portuguesa, pois essa modalidade requer instrumentos variados de compreensão da comunidade surda entre a ouvinte. Os aplicativos de comunicação digital vieram para ficar, podendo ser usados como veículos que potencializam as experiências comunicativas. Foram exemplificados os *apps* Telegram, Genially, Flipgrid, Canva e Wordwall apenas como referências ou ideias de como outros podem ser inseridos na aprendizagem do aluno.

O desenvolvimento deste caderno tem vínculo direto com a pesquisa do mestrado intitulada por O uso de aplicativo de comunicação digital no ensino da Língua Portuguesa escrita: a percepção de estudantes surdos. Nas duas obras, novas perspectivas na aprendizagem do português escrito se apresentam para a compreensão dos sentidos que os estudantes absorvem da língua-alvo.

As pessoas vistas como surdas, conforme o Decreto 5.626/2005, participaram da pesquisa do mestrado e colaboraram com essa obra em forma de caderno, de modo que, ao chegar ao final desta obra, é reconhecido que novos caminhos surgirão na produção de obras da cultura surda, da Libras, da prática pedagógica, das curiosidades sobre surdez. O compartilhar experiência se materializou também aqui.

O que está reconhecido, para finalizar, é que a formação docente na área de Libras, segue mais firme com trabalhos proveitosos para a vida como um todo, embora a pesquisa sirva mais ao campo profissional. A contribuição deste material serve para atende variados públicos, disponibilizado gratuitamente para a elaboração de planos de aula e continuidade da formação de professores.

## Referências

BRASIL. Lei 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, p. 23, 25 abr. 2002.

\_\_\_\_\_. Decreto 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais. **Diário Oficial da União**, p. 28, 22 dez. 2005.

COSTA, F. B.; OROFINO, K. Z. Televisão e educação: possibilidades educacionais a partir de programas televisivos. **Rev. da Pesquisa**, Florianópolis, v. 7, n. 9, p. 174-189, 2012.

FANTIN, M. Alfabetização midiática na escola. UFSC. **VII Seminário Mídia, Educação e Leitura, do 16º Cole**, Campinas, 10 a 13 de julho de 2007.

FERRÉS, J. **Televisão e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

STUMPF, Marianne Rossi. **Educação de surdos e novas tecnologias**. Florianópolis: UFSC, 2010.

