



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



LIBRÁRIO: DESIGN PARA APRENDIZAGEM DA LIBRAS

Área temática: EDUCAÇÃO

Nome dos autores: Flávia de Castro Oliveira Neves¹; Nadja Maria Mourão²; Hígor da Mota Gonçalves³; Gabriela Rorato⁴.

¹ Professora Artes Visuais Licenciatura - Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Centro de Estudos em Design e Tecnologia (CEDTec); Fundação de Amparo à pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG)

² Doutoranda em Design (PPGD) - Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Centro de Estudos em Design e Tecnologia (CEDTec); Fundação de Amparo à pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG)

³ Design de Produto - Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Centro de Estudos em Design e Tecnologia (CEDTec); Fundação de Amparo à pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG)

⁴ Design Gráfico - Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Centro de Estudos em Design e Tecnologia (CEDTec); Fundação de Amparo à pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG)

Resumo: Um dos desafios na educação é a inclusão, incluindo-se uma minoria específica: os surdos. Problemas sociais existem por todo o Brasil e mundo, precisando de soluções simples e eficientes. O surdo tem sua própria cultura, ou seja, pequenos grupos sociais imersos na cultura dominante. A comunicação de interpretação dos surdos é possibilitada pela língua de sinais, e no Brasil, é denominada “Libras” - Língua Brasileira de Sinais. Investiga-se possibilidades de estimular a popularização da “Libras” para surdos e ouvintes, através de atividades lúdicas. Como objetivo secundário, busca-se analisar a importância das abordagens pedagógicas, mediadas por recursos imagéticos e elementos semióticos de natureza visual, na educação inclusiva dos surdos. Em metodologia, após a revisão bibliográfica, realizou-se a pesquisa-ação, através de atividades do design social.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Foram desenvolvidas oficinas de Arte Educação para jovens, viabilizando a comunicação entre os participantes. Nas oficinas do Design social, os participantes apresentaram interesse, estímulo e compreensão das imagens com as palavras. Foi identificado o uso de metáforas visuais, que ampliam o vocabulário do surdo, promovem o entendimento de expressões idiomáticas e estimulam o reconhecimento dos surdos aos sinais das expressões. As imagens rompem o silêncio, criam elos entre surdos e ouvintes, e modificam o futuro da sociedade contemporânea, ávida de “sentidos”. O Librário é uma ferramenta lúdica e pedagógica que incentiva a aprendizagem da Libras por ouvintes e português por surdos, tratando de maneira lúdica a inclusão social.

Palavras chave: Recursos didáticos, design inclusivo, surdo.

1. Introdução

Conforme conta a história da inclusão escolar do surdo, durante muitos séculos os surdos sofreram vários tipos de preconceitos, sendo considerados incapazes cognitivamente de aprender e de se desenvolver socialmente e até loucos. Só a partir do século XVI iniciaram estudos que, de alguma forma, entre divergências pelo oralismo e as línguas de sinais, integraram o surdo na sociedade, como sujeito sócio cultural ativo cognitivamente. Mas só no final do século XX e no início do século XXI houve a aceitação das línguas de sinais, a partir de estudos que apresentaram a língua de sinais, como uma língua legítima, com estrutura própria, criando assim novas oportunidades para a reconstrução da história cultural dos surdos. Com a valorização da língua de sinais, surgiu a possibilidade de construção da identidade surda e um maior respeito às diferenças.

O cotidiano do surdo é rodeado por dificuldades advindas da comunicação. Aprender o Português escrito, onde a escrita é embasada em fonemas, por exemplo, é uma árdua tarefa. E é nesse diapasão que surgem as reverberações em situações corriqueiras, como pedir ajuda em um supermercado, conversar com pessoas, compartilhar ideias triviais ou mesmo acadêmicas, além de uma outra série de limitações.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



A partir da necessidade de comunicação entre surdos e ouvintes dentro de sala de aula e a aproximação entre alunos, intérpretes e professores surgiu a ideia de unir a linguagem visual com a língua Libras. As mensagens visuais, através das imagens, são emitidas em todo o mundo e quase sempre não precisam ser traduzidas, compartilhamos naturalmente com os que veem essa linguagem. Imagens são as palavras que podem faltar, elas auxiliam e enriquecem a comunicação e o compartilhamento de ideias entre surdos e ouvintes. Assim, buscando-se promover a inclusão do surdo ensinando Libras ao ouvinte e Português ao surdo é que surgiu o Librário, um recurso didático e lúdico. O jogo é composto por um baralho com pares de cartas, sendo que um contém o sinal em Libras e a palavra em Português e a outra o sinal em Libras, a palavra em Português e o ícone que a representa imagetivamente.

O Librário é uma ideia inovadora, com um novo método de abordagem da inclusão dos surdos, na qual é utilizada uma lógica reversa do oralismo (método que objetivo o ensino da linguagem oral ao surdo), despertar a maioria (você: ouvinte) com o objetivo de incluir a minoria (os surdos). O Librário pode ser usado em qualquer contexto inclusivo, onde surdos e ouvintes possam se comunicar. Escolas, faculdades, empresas e na comunidade em geral.

É nesse contexto que pode ser inserido a figura das Tecnologias Sociais (TS) que se popularizaram como alternativas para a resolução de problemas estruturais das camadas mais excluídas da sociedade, na medida em que se apresentam como soluções modernas, simples e de baixo custo, apoiadas por programas governamentais, a Rede de Tecnologia Social (RTS). O Librário é uma tecnologia social porque atende a definição de: “produtos, técnicas ou metodologias reaplicáveis, desenvolvidas na interação com a comunidade e que represente efetivas soluções de transformação social”. As Tecnologias Sociais podem aliar saber popular, organização social e conhecimento técnico-científico. Importa essencialmente que sejam efetivas e reaplicáveis, propiciando desenvolvimento e transformação social em escala, conforme site da Fundação Banco do Brasil.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



2. Material e Metodologia

Na busca da compreensão do universo dos surdos, reflete-se sobre o contexto simbólico das palavras de Manoel de Barros, ao se referir à importância da imagem: “Imagens são palavras que nos faltaram” (BARROS, 1998, p.263). Piaget (1994) ressalta a importância pedagógica dos jogos ao demonstrar a estreita relação entre o jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência.

De acordo com Duarte Júnior (2004), o homem iniciou sua existência ludicamente, utilizando os recursos que se encontravam em torno de si, numa ordem que dava sentido à sua ação, o que significou a criação da cultura. O jogo trabalha com regras e nos faz constatar que a lógica do brinquedo, como ferramenta pedagógica, está nas origens das construções humanas e “é uma ação que não produz nada, em termos materiais, que não tem um fim exterior a si próprio: suas finalidades residem nele mesmo” (DUARTE JUNIOR, 2004, p.51).

Sob a ótica dos autores citados, selecionam-se algumas palavras de maior usabilidade no ensino brasileiro, para experimentação em representação fotográfica do sinal da Libras e da palavra em Português. Assim, para cada carta com um desenho figurativo de um objeto, produzimos outra carta com a imagem fotográfica do sinal, na língua da Libras. No desenvolvimento do jogo de Libras - Librário, figura 1, enfatiza-se a linguagem como instrumento básico para a significação, dos objetos em palavras.

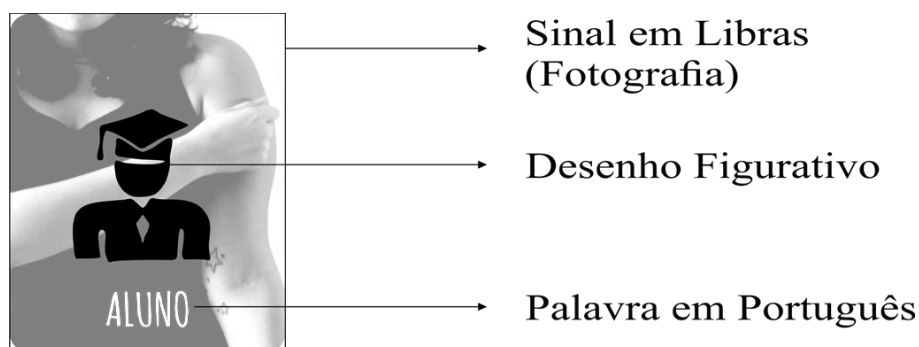


Figura 1: Esquematização dos elementos de uma carta do Librário.
Fonte: Equipe do Projeto, 2015.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



O jogo educativo “Librário” foi inspirado no jogo do grupo *National Association of the Deaf* (NAD) estruturado em *American Sign Language* (ASL), linguagem original em inglês. A pesquisadora Dr^a Rita de Castro Engler, professora convidada da *Ryerson University/Canadá*, conheceu a aplicação do jogo e verificou a possibilidade de adaptá-lo à pesquisa no Brasil e à Libras. A mesma relata que este jogo é aplicado para estimular a comunicação de forma lúdica, entre surdos e não surdos, por interpretação de imagens, na sociedade canadense. Nas escolas infantis no Canadá as crianças aprendem um vocabulário básico em ASL, o que auxilia na inclusão das crianças surdas e na sua mais rápida aceitação pelo grupo. A ideia do Librário foi desenvolvida por atividade extensionista; o baralho foi desenvolvido através de pesquisa, a metodologia de aplicar o campo semântico da Arte foi aplicada no âmbito do Ensino, primeiramente no estudo de monografia da autora e por isso, trata-se de um produto desenvolvido conjuntamente pelo Ensino, Pesquisa e Extensão da ED – UEMG.

Duarte Júnior (2004) relata que linguagem e a criação da cultura e afirma que no jogo é estruturada a ordem e equilíbrio, através da atuação do corpo. Esclarece que suas regras, ao serem criadas e seguidas, permitem que o homem se envolva numa ação prazerosa por si própria.

Propõe-se a aplicação do jogo “Librário” como recurso didático-pedagógico no ensino inclusivo, incentivando a aprendizagem da Libras por pessoas “ouvintes” e valorizando o estudo das imagens e dos elementos como estímulo para a alfabetização visual, fomentando também debates e trocas de opiniões sobre comunicação visual e leitura de imagens. Na figura 2, apresenta-se as embalagens coloridas e a forma criativa das cartas do Jogo Librário. O estudo das imagens referentes às palavras utilizadas no baralho de campo semântico generalizado evidencia e propõe o reconhecimento da relação entre imagens figurativas e substantivos concretos.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Figura 2: Jogos do Librário e embalagens das cartas.
Fonte: Equipe do Projeto, 2016.

Foram elaborados estudos sobre os elementos da linguagem visual e seus respectivos sinais em Libras, esses elementos da linguagem visual combinados em si criam imagens e meios das artes Visuais. A criação de uma imagem para comunicar uma ideia pressupõe o uso de uma linguagem visual. Acredita-se que, assim como as pessoas podem "verbalizar" o seu pensamento, elas podem expressar graficamente, manualmente e "visualizar" o mesmo. Contexto inerente à Língua brasileira de sinais - Libras, que é uma língua visual - motora, ou seja, que é percebida com o sentido da visão e exteriorizada pelas mãos.

Dentro deste contexto artístico em junção com a Libras, promove-se a aproximação com a comunidade surda e a participação da inclusão de pessoas surdas brasileiras. Dentro de um universo simbólico, todos somos "fluentes" da linguagem e da comunicação visual. São olhos que veem e escutam e mãos que fazem e falam.

Na perspectiva de contribuir com a comunicação e o ensino das escolas, a aplicação do jogo Librário foi desenvolvida em etapas descritas na sequência: Encontro com os

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



professores e orientadores das escolas selecionadas, para esclarecimento sobre a aplicação do jogo Librário e sua importância na comunicação e como recurso didático; Encontros previamente estruturados com alunos e professores, encontros por grupo nas escolas definidas, utilizando de uma aula/hora em disciplinas definidas pela instituição, para cada encontro; Apresentação de uma síntese em vídeo sobre o contexto da pesquisa para alunos e professores; Apresentação das possibilidades de utilização do Librário em jogos e divisão dos grupos de alunos para participação de todos; Aplicação dos jogos Saci, Pescaria e Memória, através do Librário do campo semântico generalizado sequencialmente, conforme o número de alunos e dinâmica da turma; Avaliação do aprendizado das palavras na linguagem da Libras pelos alunos participantes, em debates pós-atividades, registrados em gravações sonoras, para uso exclusivo da pesquisa; Finalmente, elaboração de relatórios parciais para os parceiros e artigos científicos para compartilhar e divulgar os resultados parciais da pesquisa.

É importante mencionar que, durante toda a dinâmica do jogo, os jogadores deverão sinalizar em Libras. Assim, com a repetição dos sinais durante os jogos a aprendizagem da Libras é feita de forma natural e mais efetiva. Exemplo: para expressar a palavra professor, considera-se que os participantes do jogo saibam o significado da função de um professor. Assim, a carta da palavra “professor - em desenho” faz o par com a carta do “professor – fotografia do sinal em Libras”, conforme sequência de imagens, representando o “professor” na figura 4. Para que não ocorram dúvidas, a carta “professor – em desenho” também possui uma marca d’água do gesto em Libras.

Para promover o espaço inclusivo dentro do universo escolar e a contextualização da cultura surda com professores e alunos ouvintes nas escolas, propõe-se uma metodologia de trabalho calcada nas seguintes etapas: Mapeamento – Planejamento – Execução – Avaliação. A partir dessa atuação, a intenção da metodologia é estender-se às outras escolas e universidades e à comunidade em geral, aproximando surdos e ouvintes por meio do aprendizado da Libras de forma lúdica e interativa.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



1ª ETAPA: Mapeamento das escolas públicas de Belo Horizonte, priorizando as escolas inclusivas que tenham alunos surdos.

2ª ETAPA: Planejamento e realização de encontros e oficinas nas escolas. Escolha de campo semânticos, troca de conceitos e sinais com profissionais da Libras e contato com a comunidade acadêmica, professores, alunos e intérpretes de Libras.

3ª ETAPA: Execução e realização dos encontros, seminários e palestras que divulgam os resultados das oficinas.

4ª ETAPA: Avaliação para perspectivas de atuação da tecnologia social permanentemente a universidade: Realização de relatórios e artigos para divulgação das práticas ocorridas.

Processo das Oficinas:

Elaboração da sequência de atividades utilizando o jogo “Librário”, que possa contribuir para a comunicação e o ensino das Artes em escolas. Encontro com os professores, intérpretes e profissionais da Libras nas escolas definidas, para esclarecimento da aplicação do jogo “Librário” e sua importância na comunicação. Encontros previamente estruturados com alunos e professores e coordenadores pedagógicos.

As oficinas poderão ter a duração de um encontro de duas horas ou a metodologia de cinco encontros por grupo nas unidades, utilizando uma aula/hora em cada encontro. Todas as apresentações utilizam de uma síntese em vídeo sobre o contexto da pesquisa para alunos e professores, a apresentação dos jogos e divisão dos grupos de alunos para que todos possam participar e a aplicação dos jogos Saci, Pescaria, Memória e Acerte o Desenho, através do “Librário”.

Após a apresentação que introduz as atividades é proposto um ciclo de uso lúdico dos jogos e os baralhos do Librário serão distribuídos pelos participantes. Com o Librário de campo semântico da arte, é proposto a execução de um debate com os alunos sobre o

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



nível de compreensão e memorização das palavras e sinais através das imagens, sinais e palavras.

Após a prática das oficinas é proposto à elaboração de relatório das Atividades desenvolvidas para coordenação das instituições parceiras (diretores e professores) e para estudo da pesquisa.

Aplicações e experiências do Librário: Ampliando a comunicação entre surdos e ouvintes pela visualidade

Com o baralho do campo semântico da arte busca-se promover a inclusão do surdo em diálogo por imagens e sinais trabalhando com os elementos básicos da comunicação visual como: ponto, linha, forma, cor, textura, dimensão, movimento, além dos meios da arte visual como: pintura, desenho, gravura, escultura e instalação. Dentro deste contexto artístico em junção com a Libras, promove-se a aproximação dos ouvintes com a comunidade surda e a participação de todos pela inclusão dos surdos brasileiros, que não falam português, em junção com a Arte.

Flusser (1983), que defende o Design como a ligação entre Arte e tecnologia é “o caráter mágico das imagens que é essencial para a compreensão de suas mensagens.” Sendo assim, “imagens são mediações entre o homem e o mundo” e tem como objetivo representarem e servirem de instrumentos de orientação do homem pelo mundo.

Semioticamente, Flusser (1983) afirma que imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como são as cifras de músicas. Imagens não são denotativas, imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo, são símbolos conotativos passível de interpretações diferentes, dependendo do contexto que for empregada. E é nesse espaço que colocamos nossas experiências, a nossa visão de mundo e dentro desse contexto é possível estabelecer e discutir sobre metáforas visuais e a importância delas na educação e alfabetização dos surdos. Flusser afirma que “as imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos cada vez mais imaginativos.” O texto-

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



verbal, a escrita linear é a transcodificação da imagem. Ainda segundo Flusser, essa transformação ocorreu entre filósofos pré-socráticos e professores judeus, durante a idade média, uma luta dialética entre a escrita e o cristianismo textual contra o paganismo imagético. “Ao inventar a escrita, o homem se afastou ainda mais do mundo concreto, quando, efetivamente, pretendia se aproximar.”

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenho, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais (SANTAELLA E NOTH, 1988, p.15).

O caráter lúdico do material elaborado pela pesquisa permite que os ouvintes sejam introduzidos ao universo dos surdos e sem se dar conta, passam a percebê-los de forma diferente e a se preocupar mais com a necessidade da inovação nesta área, para promover a acessibilidade e a inclusão de todos os portadores de necessidades especiais, não só os surdos. Tendo em vista o objetivo principal que é a inclusão é importante que a metodologia do Librário seja replicável em qualquer contexto social: escola, comunidade, crianças e adultos. As oficinas foram executadas por Flávia Neves de Oliveira Castro, bolsista do projeto e estudante do curso de Artes Visuais (Licenciatura) da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Oficina do Librário: inclusão em Artes Visuais

A oficina foi oferecida para alunos do 6º ano - 2º Ciclo - Ensino Fundamental, da Escola Municipal Júlia Paraíso - Regional Pampulha em Belo Horizonte/MG, em 2015.

A aplicação do Librário começa com a apresentação dos jogos e instruções do baralho do campo semântico generalizado e de campo semântico da arte em 5 (cinco) encontros, uma vez por semana durante as aulas de Artes. Como introdução da oficina é importante apresentar a cultura surda através do vídeo produzido pela pesquisa: “Uma breve história da educação dos surdos”. O mote é incentivar o reconhecimento da relação

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



entre palavra, imagem e sinal da Libras, contextualizando as atividades com a linguagem visual e a cultura da comunidade surda. Essa linguagem visual que é delineada pelos seus elementos e os principais meios das Artes visuais e do Design. As atividades da oficina do Librário misturam diversão e concentração e a única aluna surda da turma mostrou-se satisfeita pelo interesse de seus colegas ouvintes por sua língua.

Aplicação do Librário, encontro mensal do Projeto Libras na escola e na Vida

Oficina do Librário de campo semântico geral e do Librário da arte na programação do encontro mensal de profissionais da Libras e comunidade surda do Projeto Libras na escola e na vida. Para a realização dessa oficina, foi divulgado entre os participantes o vídeo que introduz a oficina do Librário. Foi apresentada a pesquisa sobre a história da inclusão escolar dos surdos, a experiência com os alunos da escola Municipal Júlia Paraíso, possíveis desdobramentos e melhorias e contextualizou-se com o objetivo do Librário, que é fomentar o interesse dos ouvintes a aprender Libras e o interesse de todos ao universo visual da Arte e do Design. A oficina ocorreu em de 2015, em Belo Horizonte, conforme figura 3.



Figura 3: Alunos da Escola M. Júlia Paraíso fazendo o sinal para “mundo” – jogo Librário.
Fonte: Equipe do Projeto, 2015.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



Oficina com apresentação e prática do jogo – Disciplina de Tecnologia Social UEMG

As oficinas aconteceram nas aulas da disciplina de Fundamentos da Tecnologia Social, lecionada pela professora Nadja Maria Mourão da UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais, durante o primeiro e segundo semestres de 2015, e primeiro semestre de 2016. Essa disciplina estuda algumas abordagens de conteúdos que fundamentam as tecnologias sociais, em conceitos, história e modelos atuais. O Librário foi mostrado nesta oficina como um exemplo de produto que é elaborado através de um processo replicável com enfoque na utilização da arte, educação, cultura e design, como instrumento de soluções sociais, de diferenciação e alternativa para o desenvolvimento e inclusão (figura 4).



Figura 4: Alunos da ESMU -UEMG, sinalizando durante o jogo da memória - Librário.
Fonte: Equipe da Pesquisa, 2015.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



3. Resultados e Discussões

Os resultados obtidos com as atividades de jogos do Librário foram analisados a partir avaliação dos participantes. Todos consideram, em debate informal, que o jogo Librário é um recurso pedagógico divertido e saem da zona de conforto, perceber a língua do surdo e a possibilidade de se comunicar utilizando não apenas a linguagem oral.

Alguns participantes relataram o sentimento de surpresa com os resultados dos diálogos. A língua visual motora, as interações sociais que caracterizam a necessidade de comunicação parecem não possibilitar um desenvolvimento satisfatório e com as atividades de integração lúdica os estudantes surdos se sentem confortáveis, tanto quanto os ouvintes.

Ressalta-se, a importância da participação de surdos e ouvintes nas atividades educacionais, possibilitadas pelo desenvolvimento e uso Librário, através desse projeto da instituição acadêmica. Observou-se que tanto a pesquisa participativa quanto aplicação do Jogo Librário foram capazes de reunir estes sujeitos, aceitando-os e estimulando-os a serem participativos dentro de suas próprias possibilidades.

Existe nas instituições de ensino o interesse em propiciar a inclusão social estabelecida pelas políticas públicas. Todavia, as estruturas e equipamentos implantados até o momento nas escolas e nos espaços públicos, não atendem adequadamente à inclusão. As atividades pedagógicas dos jogos didáticos pedagógicos inclusivos demonstram a estreita relação entre a dinâmica do jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência. Acredita-se que para a formação social, deve ser envolvido o divertimento.

Verificou-se que é necessário fazer adaptações no material didático oferecido ao aluno surdo e aos ouvintes em um contexto inclusivo. A inclusão de recursos imagéticos em sala de aula pode contribuir para melhor compreensão dos conteúdos disciplinares. Assim, o Librário, constituído para reconhecimento de imagens e sinais da Libras, poderá contribuir com o sistema educacional, incluindo assim efetivamente o discente surdo. Isso

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



destaca que a comunicação visual, através da linguagem visual, é um fator essencial no processo do desenvolvimento cognitivo do aluno surdo.

4. Conclusão

Os mecanismos educacionais para o surdo, como componente do processo inclusivo, é um fator essencial para que a sociedade como um todo, possa perceber que o sujeito que não ouve possui capacidade plena de desenvolver habilidades e resultados, em todas as áreas de conhecimento.

É necessário que o surdo receba o tratamento adequado à sua diversidade, desde a infância, em casa e na escola. Para tanto, a língua Libras, deve ser aplicada em todas as atividades do indivíduo, e com a participação dos familiares e colegas de escola, o que permite transmitir os conteúdos para a formação do conhecimento do indivíduo. No entanto, o processo de preparação de docentes nesta direção ainda é lento. É preciso que autoridades e educadores acreditem no potencial e no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das pessoas surdas no Brasil.

Sugere-se que as instituições competentes ofereçam mecanismos de interação com a linguagem da Libras com o Português, como um instrumento de inclusão, que proporcione a todos os indivíduos a serem compreendidos, pelos seus sonhos e expectativas, buscando apoio em todos os setores sociais e especializados, conscientes sobre os ideais de uma educação inclusiva.

A inclusão é um processo de se auto analisar, de procurar no outro o que ele tem a nos oferecer, a forma como vê a vida, as coisas e as pessoas. O uso do termo inclusão tem sido muitas vezes, compreendido de forma equivocada, colocado sob o prisma social em apenas incluir, colocar junto com outros e ponto. Mas, o outro é parte deste processo e também precisa sentir-se incluído. Com esta visão, o jogo Librário foi desenvolvido e aplicado, divertidamente com a participação de todos, surdos ou não.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



O Librário surgiu de um questionamento feito por um surdo: Porque todos não podem aprender a linguagem de sinais? Utilizando então de uma lógica reversa percebemos o quão mais fácil é para os ouvintes aprenderem Libras do que um surdo ser oralizado. Os ouvintes não possuem nenhuma barreira física, intelectual ou emocional que os impeça de aprender a linguagem de sinais, portanto a pergunta do surdo fazia todo o sentido. O Librário foi desenvolvido buscando dar essa oportunidade aos ouvintes, proporcionar o acesso a alguns sinais de forma a facilitar a comunicação dos ouvintes com os surdos.

No espaço inclusivo, todos os diferentes que buscam objetivos comuns, são fadados ao mesmo fracasso ou sucesso. Estão sob as consequências dos fatos na mesma orbita, sob o espectro de realizações compartilhadas e correções em ações participativas. A inclusão de tudo e de todos é premissa para a sociedade agora e nos anos vindouros. Finalmente, registra-se a necessidade de valorização do setor educacional e em especial, o profissional da Libras e a escola como formadores de uma sociedade igualitária e justa.

5. Referências

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MINAS GERAIS. Lei Estadual nº 10.379, de 10 de janeiro de 1991. Disponível em: <http://www.almg.gov.br/opencms/export/sites/default/consulte/arquivo_diario_legislativo/pdfs/2007/04/L20070413.pdf>. Acesso em 10: abr. 2014.

BARROS, Manoel Wenceslau Leite de. **Gramática: O guardador de águas**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Record, 1998.

BARCELOS, Gênisson da Cruz. **Educação de Deficientes Auditivos**: um elemento do processo inclusivo. Monografia (Licenciatura Plena em Física) – Curso de Graduação. Universidade Estadual do Ceará, 2009. Disponível em: <<file:///C:/Users/MEGAWARE/Desktop/EDUCA%C3%87%C3%83O%20DE%20DEFICIENTES%20AUDITIVOS%20-%20MONOGRAFIA.pdf>>. Acesso em: 27 mar 2016.

BOTELHO, Paula. **Educação inclusiva para surdos**: desmistificando pressupostos. 2009. Disponível em: <<http://proex.pucminas.br/sociedadeinclusiva/anaispdf/educsurdos.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

BRASIL. **Decreto nº 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. Brasília, 22 dez. 2005. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm>. Acesso em: 10 abr. 2016.

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. Brasília, p. 01, 24 abr. 2002. Disponível em: <http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=3D4B01273D5015CA7D206E8781EE313F.node2?codteor=715147&filename=LegislacaoCitada+-PL+6428/2009>. Acesso em: 10 abr. 2016.

BRASIL. Ministério da Justiça, Secretaria dos Direitos Humanos. **Declaração de Salamanca e linha de ação.** 2 ed. Brasília: CORDE, 1994.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 6.701/94.** Disponível em:

<<http://www.cmbh.mg.gov.br/images/stories/secen/LOMBH%20consolidada.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 6.590/94.** Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=Lei+Municipal+n%C2%BA+6.590%2F94&oq=Lei+Municipal+n%C2%BA+6.590%2F94&aqs=chrome..69i57.4624j0j7&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8>. Acesso em: 10 abr. 2016.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 8.122, de 29 de novembro de 2000.** Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=Lei+n%C2%BA+8.122%2F00+BELO+hORIZONTE&oq=Lei+n%C2%BA+8.122%2F00+BELO+hORIZONTE&aqs=chrome..69i57.7320j0j7&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8>. Acesso em: 10 abr. 2016.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 8.007, de 19 de maio de 2000.** Disponível em:

<http://www.cmbh.mg.gov.br/images/stories/divcon/direitos_humanos/lei8007.doc>. Acesso em: 10 abr. 2016.

DAGNINO, Renato [Org.]. *Tecnologia Social: ferramenta para construir outra sociedade.* Campinas: Komedi, 2010.

DUARTE JUNIOR, João Francisco. **Fundamentos estéticos da educação.** São Paulo: Cortez, 1981.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



_____. **Por que Arte Educação?** 9ª edição. Campinas: Papirus, 1991.

FELIPE, Tanya A. **Libras em contexto:** curso básico: livro do estudante. 8 ed. Rio de Janeiro: WalPrint Gráfica e Editora, 2007.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para a futura filosofia da fotografia.** [tradução do autor] Rio de Janeiro: RelumeDumará, 2002. Original 1983.

INÁCIO, Wederson Honorato. **A inclusão escolar do deficiente auditivo:** contribuições para o debate educacional, 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-inclusao-escolar-do-deficiente-auditivo-contribuicoes-para-o-debate-educacional/16918/>>. Acesso em: 27 mar 2016.

LONG, John Schuyler. **The Sign Language:** a manual of signs. Iowa City: Athens Press, 1910.

MONTEIRO, Myrna Salerno. **História dos Movimentos dos Surdos e o reconhecimento da Libras no Brasil.** Educação Temática Digital, Campinas, v.7, n.2, p.295-305, jun. 2006. ISSN: 1676-2592

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zahar, 1994.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Parceiros:



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

