

JOGO DE REGRAS: UMA NOVA PROPOSTA PARA O ENSINO DE APRENDIZES SURDOS¹

Sirlene de Carvalho Matos²
Kelly Priscilla Lóddo Cezar³

RESUMO: A presente pesquisa bibliográfica trata-se dos resultados do trabalho de final de curso (TCC) que teve objetivo geral analisar e organizar uma sequência didática bilíngue para o uso do jogo de regras Passeio pela Nova Ortografia (ROMUALDO, CALSA, CEZAR, 2015), a partir dos resultados de pesquisas anteriores (CEZAR, 2014) e ampliando os estudos de Inácio (2018). Para tanto, optou-se pela pesquisa bibliográfica que foi dividida em três momentos: 1) levantamento em base de dados e pesquisas anteriores 2) Análise do manual sinalizado 3) criação de uma proposta bilíngue para aprendizes surdos. Os resultados demonstraram que: a) no que tange ao levantamento bibliográfico nenhuma pesquisa envolvendo o tema ensino, ortografia e jogos foram encontrados; b) a análise do manual sinalizado revelou que, embora se trate de um gênero instrucional (manual do jogo) identificamos a necessidade de adaptação na linguagem do vídeo, uma vez que o jogo é destinado às crianças em idade escolar a fim de auxiliar em uma transmissão das regras com mais ludicidade e c) no que tange à proposta bilíngue selecionamos uma categoria do jogo (cartas laranjas) por termos encontrados mais sinais (87%), do que as demais cinco categorias, por se tratar de palavras com conceitos mais usuais no dia a dia. A partir disso, organizamos uma sequência didática bilíngue com uso do sistema de escrita em sinais, as etapas principais foram: a) as 40 palavras da categoria; b) sinal em libras; c) imagem do conceito abordado, uma vez que se trata de palavras isoladas; d) escrita de sinais. Como se trata de um recorte de pesquisa, pelo jogo conter seis categorias, o mesmo procedimento pode ser adotado para as demais. A presente proposta contribui diretamente com a elaboração de materiais bilíngues a fim de auxiliar na aprendizagem dos surdos – formação de professores.

PALAVRAS-CHAVE: Libras, ortografia, jogo de regras.

ORTHOGRAPHIC CONVENTIONS GAME: A NEW TEACHING PROPOSAL FOR DEAF LEARNERS

ABSTRACT: This bibliographic review is the outcome of a graduation essay which main objective was to analyze and set a bilingual didactic sequence using the orthographic conventions game Strolls on the New Orthography (ROMUALDO, CALSA, CEZAR 2015), grounded on previous research (CEZAR, 2014) and broadening the studies by Inácio (2018). To do so, the bibliographic review was divided into three steps: 1) Survey on databanks and previous research 2) Analysis of the tutorial in sign language 3) Development of a bilingual proposal for Deaf learners. The results have shown that: a) the search on teaching, orthography, and game retrieved no results; b) the analysis of the tutorial video in sign language has shown that, even though it is an instructional text, an adaptation of the style is needed once it is directed to school-age children (to facilitate the ludic understanding of the rules); and c) as to the bilingual approach, we have selected one category of the game (the orange cards) which had more equivalent signs when compared to the other categories (87%), with meanings more frequently related to everyday routines. From that, we have set a bilingual didactic sequence using signwriting with the following steps: a) 40 words of the category; b) sign in Libras (Brazilian Sign Language); c) depiction of the concept, once it is an isolated word; d) signwriting. This procedure can be applied to the other five categories of the game.

¹ Trabalho apresentado ao curso de licenciatura de Letras Libras da Universidade Federal do Paraná (UFPR) como requisito parcial do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

² Formanda do curso de licenciatura em Letras - Libras pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). E-mail para contato: matossirlene0@gmail.com

³ Pós-doutora pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE). Doutora pelo Programa de Linguística e Língua Portuguesa da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Professora Adjunta da Universidade Federal do Paraná (UFPR), campus de Curitiba. E-mail para contato: kellylodd@ufpr.br.

Our proposal contributes directly to the creation of bilingual resources. It can also aid the learning of the Deaf and teacher training programs.

KEYWORDS: Brazilian Sign Language, orthography, orthographic conventions game

INTRODUÇÃO

Quando falamos no ensino da ortografia o obstáculo parece ser maior ainda do que quando falamos de escrita formal para surdos. O sentimento de erro, de dificuldade ultrapassa as barreiras de um aprendizado conceitual passando a revelar somente a angústia de acerto e erros gramaticais. Em um segundo momento, vem a concepção de que a aprendizagem de ortografia é insignificante para os surdos, visto que são visuais e acabam por decorar as palavras e não necessitam deste conteúdo no contexto escolar.

No entanto, o presente trabalho busca ir além do simples conceito de ortografia como erro gramatical, mas observar a funcionalidade e o motivo da aprendizagem deste conteúdo, visto que se trata de um conteúdo preconizado em documentos oficiais e da literatura especializada.

Seguindo essa linha de pensamento, teve por objetivo geral analisar e criar uma sequência didática bilíngue para surdos utilizando o jogo de regras Passeio pela Nova Ortografia (ROMUALDO, CALSA, CEZAR, 2015), a partir dos resultados de pesquisas anteriores (CEZAR, 2014) e ampliando os estudos de Inácio (2018), bem como utilizar o sistema de escrita a fim de demonstrar a importância dos sistemas de escritas e que pertencem a uma forma de escrita, diminuindo dessa maneira a cultura do erro.

Em outras palavras, demonstrando que a língua portuguesa, na sua modalidade escrita, para a cultura surda desempenha um papel muito importante e que a mesma também é visual para os surdos, uma vez que podem aprender sem grandes obstáculos. O que percebemos de uma forma geral, é que a prática docente apresenta lacunas teóricas e práticas para o ensino da língua portuguesa. A fim de minimizar esses mitos e também assegurar uma aprendizagem mais próxima dos elementos visuais e da cultura surda, organizamos uma sequência didática bilíngue envolvendo a) uma categoria do jogo (na modalidade por cor), selecionamos a categoria laranja que se refere a acentuação gráfica b) sinal em libras; c) imagem do conceito abordado, uma vez que se trata de palavras isoladas; d) escrita de sinais. Como se trata de um recorte de pesquisa, pelo jogo conter seis categorias, o mesmo procedimento pode ser adotado para as demais. A presente proposta contribui diretamente com a elaboração de materiais bilíngues a fim de auxiliar na aprendizagem dos surdos – formação de professores.

REVISÃO DE LITERATURA

Os estudos sobre a dificuldade de escrita forma para os surdos continua sendo motivo de preocupação escolar, uma vez que se trata de uma forma de avaliação escolar que ainda o sistema educacional nacional não preconiza em todos os espaços que os vídeos possam ser avaliativos, na modalidade sinalizada. Professores e educadores sentem muita insegurança na avaliação escrita do aprendiz surdo, pois para uma avaliação adequada ou mais próxima do conceito a estrutura linguística das duas línguas (ora e sinalizada) precisam ser dominada pelo docente. As leis e a inserção escolar dos surdos são consideradas nova, por este motivo as pesquisas nesta área ainda estão em andamento.

Estudos mais recentes (INÁCIO E CEZAR, 2018), motivaram o presente estudo, os resultados teóricos envolvendo a temática de ortografia com uso de jogos mostrou que. Os dados obtidos revelaram que o manual do jogo foi a principal dificuldade dos aprendizes surdos. A partir disso, criaram uma sequência didática bilíngue com vistas ao uso de sua estrutura para adaptação na criação de um jogo didático virtual.

A presente se fundamenta em três grandes questionamentos: a) Discussão linguística quanto à implementação do Novo Acordo Ortográfico no sistema educacional (DECRETO 6583) e b) Discussão quanto ao desempenho de alunos surdos brasileiros na modalidade escrita da língua portuguesa. c) eficácia e o acesso facilitado às tecnologias digitais, com destaque as móveis.

O primeiro questionamento tem como norte a atual discussão sobre os benefícios e malefícios das novas modificações ortográficas no sistema educacional. Professores, alunos e a comunidade em geral questionam a mudança, argumentando, muitas vezes, que, se já havia dificuldade no domínio da ortografia antiga, com as mudanças, o aprendizado da ortografia da língua portuguesa ficará mais confuso. O Novo Acordo Ortográfico também divide opiniões no âmbito acadêmico. Alguns estudiosos de questões linguísticas assinalam que as modificações trarão mais simplificações na ortografia do que modificações profundas, destacando a inutilidade das mudanças; outros asseguram que a unificação ortográfica permitirá a expansão da língua portuguesa no âmbito social e político e promoverá simplificações no ensino.

As reclamações por parte de alunos e professores sobre o ensino de ortografia não são novas e tampouco decorrentes da implantação do Novo Acordo Ortográfico. A disciplina de língua portuguesa é a mais valorizada pelos pais e professores e é uma das mais temidas pelos alunos, para muitos. A aprendizagem formal dessa disciplina é similar à aprendizagem de uma língua estrangeira usada apenas no ambiente escolar ou em

situações muito especiais com as quais eles não se identificam. Aparentemente, esse tipo de comportamento deve-se ao fato de eles não compreenderem a função das variedades - tanto em seu registro coloquial como no culto ou padrão - e das modalidades linguísticas - oral e a escrita.

Além das dificuldades enfrentadas pelos alunos, a aprendizagem de língua portuguesa continua sendo uma das preocupações dos educadores brasileiros. Depoimentos de professores e pesquisadores têm mostrado o agravamento do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental e Médio nessa disciplina. Segundo os dados do SAEB - Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (INEP, 2002), os alunos vêm apresentando defasagem cada vez maior entre a série em que se encontram e os conhecimentos de língua portuguesa que dominam.

A segunda discussão está relacionada ao baixo desempenho que os alunos surdos apresentam na modalidade escrita da língua portuguesa. Para os educadores, a língua portuguesa escrita torna-se complexa devido à estrutura de a língua de sinais ser diferente da língua portuguesa. Essa afirmação foi encontrada em depoimentos e entrevistas com professores, alunos e investigadores tanto da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) (CEZAR, 2012, 2013, 2014).

Já a terceira discussão, destaca as possibilidades tecnológicas para a criação de jogos educacionais que promovam nos alunos o engajamento e aprofundem conhecimentos pedagógicos. Através de técnicas de design centrado no usuário, de design educacional e de pesquisas baseadas em design de jogos educacionais e com o advento de plataformas de programação de jogos intuitivas e de recursos que permitem criar jogos com qualidade técnica e pedagógica, tem-se notado progressos neste tipo de recurso educacional para atingir metas de aprendizagem específicas.

Observamos que a língua portuguesa na modalidade escrita se refere a língua oficial do país e que de uma forma geral, a escrita é passada no contexto educacional como uma relação de poder, de política, de imposição linguística, entre outras. Os gêneros digitais têm feito uso da língua escrita de diferentes formas e com a conscientização do seu uso “porque” “para que” “como” podemos reduzir a artificialidade das dificuldades de comunicação entre professores e alunos. Leva à relação de confiança e previne conflitos (mal entendidos/polissemia) típicos da língua padronizada.

Quando estamos diante de uma outra língua com estrutura linguística diferente (visual-espacial), os resultados quanto ao desempenho da escrita formal (língua portuguesa, língua oral) continua sendo motivo de grandes preocupações e nenhum

método de ensino garantiu o desenvolvimento dessa habilidade. O único dado histórico que se tem sobre o bom desempenho escrito dos surdos foi descrito por Strobel (2009).

Para a estudiosa, antes do Congresso de Milão – imposição do Oralismo Puro – tinham-se evidências de que a maioria dos surdos dominava a arte da escrita, pois havia muitos escritores surdos, artistas surdos, professores surdos e outros surdos bem-sucedidos. No entanto, não se tem notícias da forma como aprendiam tal arte. Após a incorporação do Oralismo Puro no mundo, os dados relativos ao desempenho da escrita dos surdos são considerados insatisfatórios. Cabe destacar que atualmente no contexto educacional do Brasil, o desenvolvimento da escrita é considerado limitado. Esses dados podem ser comprovados pelos resultados de pesquisas anteriores: Fernandes (1989); Rampelotto (1993), Pereira (2008) e Karnopp (2012). Em Portugal, Amaral, et al (1994) e Amaral (2002).

A partir desse levantamento bibliográfico, constatamos haver um baixo número de trabalhos envolvendo o desempenho da escrita formal por parte dos surdos. O trabalho que mais se aproxima do tema, não da criação do aplicativo, investigado é o estudo de Fernandes (1989). Nele, objetivou-se observar a escrita de adultos surdos congênitos. Para tanto, aplicou um conjunto de provas que tinham como exercícios de completar frases, inserir proposições em frases, elaborar um bilhete, reproduzir textos lidos e responder questionários. Os resultados revelaram que os surdos apresentam uma boa incorporação da ortografia, dificuldades nos aspectos lexicais, impropriedade de aplicação das preposições e inserção dos advérbios, emprego inadequado de verbos; domínio limitado da frase, entre outros.

Motivados por esses resultados e pelo baixo desempenho secular dos alunos surdos na escrita formal da língua portuguesa, propomos, a partir de uma visão linguística e tecnológica, a criação de uma SDB com o uso de uma categoria do jogo de regras a fim de servir de modelo estrutural e visual para adaptação do jogo estudado ter base central o bilinguismo.

Para atender aos objetivos da pesquisa, optou-se pela pesquisa bibliográfica dividida em três momentos: 1) levantamento em base de dados e pesquisas anteriores 2) Análise do manual sinalizado 3) criação de uma proposta bilíngue para aprendizes surdos.

Na temática investigada, o jogo dispõe de 240 palavras, sendo divididas em seis categorias de regras. As mesmas são divididas também por cores. Inácio e Cezar (2018), após um levantamento dos sinais em libras identificaram um baixo índice de sinais registrados: sendo 17,5% nas cartas verdes, 30% das cartas vermelhos, 32,5% das cartas azuis, 65% das cartas amarelas, 75% das cartas brancas e 87 % das cartas laranja. A

partir destes dados, selecionamos a categoria das cartas laranjas e organizamos uma sequência didática bilíngue envolvendo as seguintes etapas: a) as 40 palavras da categoria; b) sinal em libras; c) imagem do conceito abordado, uma vez que se trata de palavras isoladas; d) escrita de sinais. Em conjunto, analisamos o manual do jogo de regras a fim de compreender o gênero textual instrucional sinalizado, bem como criamos os sinais (de forma provisória), os faltantes seguindo a metodologia de pesquisa do inventário nacional (INDL) e também sinalizamos as regras das palavras estudadas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para uma melhor organização dos dados, primeiramente analisamos e tecemos algumas considerações sobre o Manual Sinalizado (INÁCIO, 2018) e na sequência organizamos um sinalário com as palavras que compunham a categoria estudada – os sinais que não foram encontrados foram criados provisoriamente e por fim apresentamos uma descrição de uma proposta de SDB envolvendo o sistema de escrita de sinais com o intuito de se transformar em um modelo disponível para organização e criação do jogo de regras virtual.

Quanto aos resultados do Manual Sinalizado

O gênero textual-discursivo Instrucional é definido pelos estudiosos como um gênero textual que tem por finalidade orientar o leitor na realização de uma ação - atividade ou utilização - de um produto de maneira detalhada (MARINELLO, BOFF e KÖCHE, 2008), em nosso cotidiano pensemos em uma bula de remédio ou manual de eletrônicos.

Dessa forma, podemos inferir que a característica do gênero texto instrucional que não é a interação, já que sua função é mais de informação. No caso estudado, compreender somente a dinâmica do jogo. No entanto, quando observamos e repensamos o fator de ser um material escolar observamos a possibilidade de promover uma linguagem mais descontraída (informal) no vídeo, quebrando um pouco a estrutura composicional de um gênero instrucional. Considerando que os resultados anteriores (CEZAR, 2014, INÁCIO, 2018), a maior dificuldade elencada pelos participantes foi em “encontrarem dificuldades” em compreenderem o manual do jogo. Pensando nestas questões e adaptando para possibilidade de criação de um aplicativo para fins educacionais, regravamos o vídeo levando em consideração a ludicidade apresentada por um jogo, em outras palavras, diminuindo os aspectos técnicos e formais de um gênero instrucional.



Imagem 1: Manual Sinalizado (INÁCIO, 2018)⁴

A análise revelou que, embora se trate de um gênero instrucional (manual do jogo) identificamos a necessidade de adaptação na linguagem do vídeo, uma vez que o jogo é destinado às crianças em idade escolar a fim de auxiliar em uma transmissão das regras com mais ludicidade.

As sugestões para adaptação e regravação foram: a) Ajuste da linguagem para uma linguagem mais lúdica. B) Organização das imagens ao fundo mais interativas.

Dessa forma, acreditamos que embora possa ainda ter muitos ajustes a serem realizados, essa forma de apresentação pode minimizar as dificuldades apresentadas pelos participantes.

Quanto aos resultados para criação do sinalário

A partir da seleção da categoria laranja do jogo de regras, sendo composta por quarenta palavras. As cartas laranjas correspondem às regras mais prototípicas de acentuação gráfica, sendo: *pêssego, mágico, príncipe, líder, túnel, hífen, tórax, bíceps, táxi (s), vírus, álbum, fóruns, régua (s), ânsia (s), pónei (s), órfã (s), órgão (s), casa (s), arte (s), mundo (s), paisagem, polens, sofá (s), café (s), paletó (s), armazém, parabéns, urubu (s), abacaxi (s), levar, azul, europeu, chapéu, herói, papéis, saída, baú, rainha, juiz e Raul.*

⁴ Disponível em:

<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/58952/Manual%20do%20Jogo%20de%20regras%20em%20libras-Passeio%20Pela%20Nova%20ortografia-%20Aluna%20Simone%20e%20profa%20Kelly.mp4?sequence=4&isAllowed=y>

Os resultados finais de Inácio (2018), revelaram que essa categoria tem o maior número de sinais (87%) encontrados em dicionários impressos e online na área de libras. Acredita-se que essa categoria tenha mais sinais devido ser um conteúdo escolar amplamente estudados e as palavras selecionadas são consideradas de ampla circulação no contexto escolar do 6º ano do ensino fundamental. Os sinais não encontrados foram criados provisoriamente seguindo o modelo utilizado no INDL, bem como em pesquisas anteriores de Cezar e Almeida (2018).

A partir do levantamento desses sinais foi organizado um sinalário seguindo a ordem da categoria das cartas laranjas – regra por cor.

Quanto à criação de um SDB

A partir disso dessas duas análises anteriores, organizamos uma sequência didática bilíngue com uso do sistema de escrita em sinais. As etapas principais foram: a) seleção e estudo das 40 palavras da categoria; b) sinal em libras; c) imagem do conceito abordado, uma vez que se trata de palavras isoladas e d) escrita de sinais.

Proposta por Cor

Em um primeiro momento, seguindo a proposta de Inácio (2018), seleciona-se a categoria do jogo “POR COR” e segue as seguintes orientações:

Por COR		
Objetivo	Atividades	Materiais
<ul style="list-style-type: none"> • Escolher uma categoria ortográfica dentre as seis e jogar somente com a mesma seguindo as mesmas regras que os níveis anteriores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intensificar o estudo pela categoria escolhida podendo ser por nível de dificuldade, similaridade ou mesmo por identificação. • Dificuldade – orientação conforme o rendimento “dificuldade” apresentada. • Similaridade – o aluno realiza analogias de aprendizagem. • Identificação – refere-se ao brincar, em geral, o grupo escolhe a categoria ortográfica que mais se identificou e torna o brincar, ou seja, sem a imposição das regras ortográfica, mas, da regra do jogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogo de regras • Gramáticas • Manuais ortográficos. • Memorex • Análise dos livros didáticos dos alunos, evidenciando que o tema Hífen não é conteúdo escolar, como os demais conteúdos ortográficos.

Imagem 2: SDB “POR COR” (INÁCIO, 2018)

A partir da SDB apresentada, observamos a necessidade de descrever e ampliar o conceito e a forma de apresentação desta categoria, para tanto escolhemos a cor laranja, regras prototípicas de acentuação gráfica, por ter o maior número de sinais na área e ter palavras do cotidiano e organizamos a seguinte as seguintes etapas: 1) Seleção da palavra escrita em Língua portuguesa, 2) Sinalização em vídeo em Libras; 3) escrita de sinais; 4) imagem e 5) escrita e sinalização da regra da palavra. Conforme, exemplifica o quadro a seguir:

Tabela 1: Proposta de SDB

Cartas laranjas	Sinal em Libras	Escrita de sinais	Imagem	Regra sinalizada
02- Mágico	Colocar o link do youtube			Colocar o link do youtube
<u>12- Fóruns</u>	Colocar o link do youtube			Colocar o link do youtube

De uma forma bastante sintética, de acordo com Nascimento (2009), o signwriting foi criado em 1974, nos Estados Unidos por Valerie Sutton. Trata-se de um sistema de escrita que possibilita o registro de qualquer língua de sinais do mundo. Tem sua origem no *dancewriting*, sistema de estrutura similar desenvolvido também por Valerie Sutton. Esse tem por objetivo representar os movimentos do corpo na dança. O *signwriting* é conhecido no mundo inteiro, e passa por uma constante atualização e aperfeiçoamento. No Brasil, a escrita da língua de sinais teve seu início em 1996.

Para criação dos sinais contamos com o auxílio da minha orientadora e dos participantes do grupo de pesquisa em gêneros textuais e o ensino para surdos. Realizamos encontros semanais a fim de discutirmos os conceitos e o processo de criação de sinais. Os encontros foram semanais em torno de uma hora e meia, durante o primeiro semestre de 2019. Além disso, também participou voluntariamente a pesquisadora

anteriores Simone Inácio, da qual contribuiu demasiadamente com os principais obstáculos encontrados na pesquisa anterior – que serviu de base para esta.

A partir da criação desta sequência didática bilíngue, além de poder ser utilizado como uma estrutura bilíngue para desenvolver um jogo educacional, responsivo, para uso em tecnologias móveis (celulares e tablets) ou computadores de mesa, para a surdos, tendo a escrita como prática discursiva, aliado ao seu uso como um recurso didático-pedagógico para o ensino das novas modificações ortográficas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho objetivou-se a organizar e reorganizar alguns pontos frágeis em estudos anteriores sobre o uso do jogo de regras Passeio pela Nova Ortografia. Embora, os dados obtidos anteriormente apontem para uma boa aceitação e construção de materiais bilíngues para surdos, tornou-se necessário identificar alguns pontos frágeis – apresentados por participantes de pesquisas anteriores para então fortificá-los. O levantamento bibliográfico nos direcionou para ajuste na parte do gênero instrucional – Manual do jogo de regras e criação de sinais para compor o sinalário das palavras do jogo.

Os resultados sobre o gênero instrucional sinalizado apontou para uma adaptação do conceito descritivo e informativo do gênero para acréscimos de expressões faciais, em outras palavras, adequação da linguagem para uma mais lúdica a fim de direcionar diretamente ao público escolar.

Os dados revelaram falta de sinais relacionados as palavras quase que em de uso ou fora do cotidiano, por exemplo, as cartas amarelas que tratam de acentuação gráfica, porém com palavras mais destinadas à 4ª. série escolar. Foram encontradas as quarenta – ou no convívio ou nos dicionários especializados. As demais cartas contaram com estudos conceituais e estudos sobre conceitos que envolviam as palavras.

Tomando como centralidade o ensino da língua portuguesa como segunda língua para os surdos brasileiros (bilinguismo) e relacionando com as minhas experiências educacionais, bem como as teorias atuais sobre educação de surdos, sugiro que o processo de avaliação venha ser nas duas modalidades 1) Em Libras e 2) Em português escrito, assim o aluno poderá praticar o uso dos sinais aprendidos e explicar e justificar os conteúdos aprendidos em forma de seminários, roda de conversa, entre outros, uma vez que no momento em que o sujeito explica e justifica suas ações, memoriza e transfere a aprendizagem para outras situações.

Assim, a avaliação da escrita formal da língua portuguesa passa a ter um percentual igual ao da língua de sinais. Dessa forma, a escrita perde o seu caráter impositivo e leva à

compreensão de que os fatores de aprendizagem e expressão são diferentes e adaptados a situações comunicativas sociais e somente pessoais. Assim, extrapola a barreira escolar da função social da escrita.

A sequência didática bilíngue leva em consideração a importância de que a criança surda (cuja língua materna é a Libras) aprenda significativamente mais e melhor nas escolas bilíngues, na interação com professores sinalizadores e em meio a colegas também sinalizadores com uso de diferentes linguagens envolvendo a língua brasileira de sinais.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Estética da criação verbal**. Cap 3. Tradução de Maria Ermantina Galvão Pereira. São Paulo: Martins Fontes. 1997, p. 262.

CAGLIARI, L.C. **A ortografia na escola e na vida**. In: CAGLIARI, L. C; MASSINICAGLIARI. Diante das letras: a escrita na alfabetização. 2. ed. Campinas; São Paulo, SP: Mercado de Letras; ALB; Fapesp, 2001. p. 61-96. (Coleção Leituras no Brasil).

CELANI, M. C. **Transdisciplinaridade na Linguística Aplicada no Brasil**: o traçado de um percurso rumo ao debate. In I. Signorini & M. Cavalcante (orgs). Linguística e transdisciplinaridade. Campinas: Mercado das Letras 1998

Cezar 2012

CEZAR, K. P. L. **Acentolândia**: criação e aplicações de um jogo de regras sobre acentuação gráfica para séries iniciais do ensino fundamental. Maringá: UEM, 2009, 117f. Dissertação) (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em letras, Universidade Estadual de Maringá (UEM), Maringá, 2009.

CEZAR, K. P. L. **Uma proposta linguística para o ensino da escrita formal para surdos brasileiros e portugueses**. Araraquara: UNESP, 2014, 166f. Tese (Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa) - Programa de Pós-Graduação em linguística e língua portuguesa, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara, 2014.

CEZAR, K.P. L **Escrita: uma proposta linguística de ensino para educação bilíngue dos surdos**. Relatório de pós-doutorado. Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Foz do Iguaçu, Unioeste, 2015.

CEZAR, K.P.L.; CALSA, G.C; ROMUALDO, E.C. **Passeio pela Nova Ortografia. Relatório de pesquisa**. Fundação Araucária. Uem, 2012.

DOLZ, J. ; SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004. 278 p. (Tradução e organização: Roxane Rojo; Glaís Sales Cordeiro).

DOLZ, J; NOVERRAZ, M; SCHNEUWLY, B. **Sequências didáticas para o oral e a escrita**: apresentação de um procedimento. . In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. e colaboradores.

Gêneros orais e escritos na escola. [Tradução e organização: Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro]. Campinas-SP: Mercado de Letras, 2004.

DOLZ, J; SCHNEUWLY, B. **Gêneros e progressão em expressão oral e escrita** – elementos para reflexões sobre uma experiência suíça (francófona). . In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. e colaboradores. Gêneros orais e escritos na escola. [Tradução e organização: Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro]. Campinas-SP: Mercado de Letras, 2004.

GESSER, A. Costa, M. J. D. & Viviani, Z. A. **Linguística aplicada**. In: Linguística aplicada ao ensino de línguas. Material didático do curso de Licenciatura em Letras Libras na Modalidade à Distância. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2009.

KLEIMAN, A.B. **O estatuto disciplinar da linguística aplicada**: o traçado de um percurso rumo ao debate. In I. Signorini & M. Cavalcante (orgs). Linguística e transdisciplinaridade. Campinas: Mercado das Letras. 1998

KÖCHE, V. S; MARINELLO, A. F., BOFF; O. M. B. **O texto instrucional como gênero textual**. The ESPECIALIST, São Paulo, v. 29,n especial, 2008.

MARCUSCHI, L.A. **Gêneros Textuais**: configuração, dinamicidade e circulação. In BRITO, K. S.; GAYDECZKA, B.; KARWOSKI, A. M. (orgs). Gêneros textuais reflexão e ensino. São Paulo: Parábola Editorial. 4º Ed. 1ª reimpressão 2012.

MILLER, C. R. **Genre as social action**. In: FREEDMAN, A.; MEDWAY, P. (Org.). Genre and the new rhetoric. London: Taylor & Francis 1994. p. 23-42. (Originalmente publicado em: Quarterly Journal of Speech, v. 70, p. 151-167, 1984.

MOITA-LOPES, Luis Paulo da. 1996. **Oficina de linguística Aplicada**: A natureza social e educacional dos processos de ensino/aprendizagem de línguas. Campinas, SP: Mercado de Letras. 4ª reimpresão 2002.

NAVARRO, P. BAZZA, A. B. **O texto instrucional em redações de processos seletivos**. In Antonio J. D. e Navarro, P. (orgs). Gêneros textuais em contexto de vestibular. Maringá: Eduem, 2017.

SCARPA, E.M. **O jogo, a construção e o erro**: considerações sobre o desenvolvimento da linguagem na criança pré-escolar. Série Idéias n. 10. São Paulo: FDE, 1992.

TRAVAGLIA, L. C. **Gramática e Interação**: uma proposta para o ensino de gramática no 1.º e 2.º Graus. São Paulo: Cortez, 1996.