



**VANESSA REIS SILVA**

**OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO PARA SURDOS**

**LAVRAS – MG  
2021**

**VANESSA REIS SILVA**

**JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO  
PARA SURDOS**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à Universidade Federal de  
Lavras, como parte das exigências do  
Curso de Pedagogia para a obtenção do  
título de Licenciado.

**Profa. Dra. Josiane Marques da Costa**  
**Orientadora**

**LAVRAS-MG**  
**2021**

Vanessa Reis Silva

## **OS JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO PARA CRIANÇAS SURDAS**

Trabalho de conclusão de curso, apresentado a Universidade Federal de Lavras como parte das exigências para do Curso de Pedagogia para a obtenção de título de Licenciado.

Lavras, 08 de novembro de 2021.

### **BANCA EXAMINADORA**

Prof. Dra. Josiane Marques da Costa

Prof. Drº Alessandro Garcia Paulino

Prof. Adriana Pryscilla Duarte de Melo

## SUMÁRIO

<b>1- INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1-Filosofias educacionais e metodologia para a alfabetização e letramento, e português, para crianças surdas.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2- Os jogos digitais como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento de crianças surdas .....</b>	<b>11</b>
<b>3-METODOLOGIA.....</b>	<b>14</b>
<b>4- DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA UNIDADE DIDÁTICA .....</b>	<b>17</b>
<b>5-PROPOSTA DE JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS SURDAS .....</b>	<b>21</b>
<b>6-CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>25</b>
<b>ANEXO A- Imagem da Atividade: Página 221 do Livro Pitanguá .....</b>	<b>28</b>
<b>ANEXO B -Imagem da Atividade: Página 229 do Livro Pitanguá .....</b>	<b>28</b>
<b>ANEXO C- Imagem da Atividade: Página 232 do Livro Pitanguá.....</b>	<b>29</b>
<b>ANEXO D-Imagem da Atividade: Página 234 do Livro Pitanguá .....</b>	<b>30</b>
<b>ANEXO E-Imagem da Atividade: Página 239 do Livro Pitanguá .....</b>	<b>30</b>
<b>ANEXO F- Imagem da Atividade: Página 240,241,242 do Livro Pitanguá .....</b>	<b>31</b>
<b>ANEXO G- Imagem da Atividade: Página 250 do Livro Pitanguá.....</b>	<b>32</b>

## **JOGOS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO PARA SURDOS**

**Resumo:** Várias pesquisas têm apontado para metodologias de alfabetização e letramento, em português como segunda língua para surdos. Contudo, é possível observar a insuficiência de pesquisas que têm como foco as discussões sobre jogos digitais nesse processo. Os jogos digitais pedagógicos são importantes ferramentas utilizadas para o ensino em várias matérias escolares, de forma lúdica. Nesse sentido, o presente trabalho tem como objetivo compreender a influência dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento para alunos surdos. A metodologia utilizada na pesquisa foi qualitativa, com Análise de Conteúdo. Inicialmente, analisamos uma unidade didática, do livro do 1º ano do Ensino Fundamental, da coleção Pitangá, com o intuito de verificar as atividades didáticas direcionadas para a alfabetização e letramento de crianças surdas. Os resultados da análise da unidade didática revelaram que algumas atividades didáticas estavam diretamente relacionadas a questões sonoras, voltadas para o ensino da língua oral auditiva, sem considerar que as crianças surdas têm uma língua espaço visual. Após a análise da unidade didática, elaboramos jogos digitais pedagógicos pela plataforma *Power Point*, com o intuito de adaptar as atividades didáticas, com base na sonoridade, para serem utilizadas na alfabetização e letramento de crianças surdas.

Palavras-Chave: JOGOS DIGITAIS, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO, SURDOS, LETRAMENTO VISUAL.

## 1 – INTRODUÇÃO

No campo de estudos sobre a alfabetização e letramento em português como segunda língua para surdos, nota-se a necessidade de reflexões e mais pesquisas que apresentam resultados acerca dos jogos digitais pedagógicos para o desenvolvimento das crianças surdas. A Língua Brasileira de Sinais (Libras) foi reconhecida por meio da Lei 10.436/2002, sendo considerada o meio de comunicação e expressão das comunidades surdas brasileiras. Nesse caso, a modalidade escrita da língua portuguesa, é compreendida como a segunda língua para os surdos brasileiros e, precisa ser ensinada a partir de metodologias adequadas para o ensino de segunda língua.

Os surdos passaram por vários processos históricos e lutas para conquistar uma educação que contemple a sua realidade cultural e linguística. A filosofia educacional do oralismo prezava pelo aprendizado da fala e pela utilização de aparelhos auditivos, bem como fonoaudiólogos, para que começassem a desenvolver a fala. Com o passar do tempo surge a filosofia da comunicação total que concebia a utilização de vários meios de comunicação tais como: língua de sinais, da leitura labial, formando, assim, o português sinalizado. Atualmente, a comunidade surda acredita na filosofia do bilinguismo que concebe a língua de sinais como primeira língua e a modalidade escrita da língua oral como segunda língua dos surdos.

Desta forma, no caso dos surdos brasileiros, o português escrito é considerado a sua segunda língua. Com isso, alfabetizar e letrar em segunda língua torna-se um desafio para os professores, já que as línguas de sinais e orais são de modalidades e estruturas gramaticais diferentes: a primeira é espaço-visual e a segunda é oral-auditiva.

Destarte, a alfabetização e letramento têm suas inúmeras ponderações acerca do ensino e aprendizagem mediante a um processo qualitativo e apreciável anexo às salas de aulas, logo, é indispensável praticá-las em conjunto em busca de ações significativas e efetivas. Soares (2003), expõe de forma inteligível sobre a unificação desses dois elementos distintos à procura de ascender à criança na aquisição inicial da língua escrita. Assim, a autora refere-se à alfabetização como o encadeamento de aprendizagem do conjunto de representação dos sons da fala, da transformação dos fonemas em grafemas, da codificação e decodificação, tal como a aquisição da técnica utilizada e do desenvolvimento do sistema alfabético e ortográfico. Portanto, concerne o letramento como condutas sociais de práticas letradas, das habilidades do uso da leitura e escrita em conformidade com a realidade e contexto social do sujeito.

Nesse sentido, podemos observar que o processo de alfabetização e letramento para crianças ouvintes ocorre do reconhecimento dos fonemas e dos grafemas a eles associados. Contudo, o processo de alfabetização e letramento para crianças surdas não ocorre da mesma forma, visto que estes compreendem o mundo por meio da visão.

Durante anos, várias pesquisas mostraram que há uma escassez tão grande de materiais didáticos específicos para a educação de surdos. Baseado em teorias sobre letramento e pedagogia visual, é possível compreender que o discente lê a imagem como texto. Portanto, percebe-se a importância de serem desenvolvidas atividades que concedam aos alunos surdos uma reflexão metalinguística, vindo da mistura entre Libras e a Língua Portuguesa.

Nesse contexto, os jogos digitais vêm sendo bastante utilizados no processo de alfabetização e letramento de crianças, jovens e adultos ouvintes. Isso porque os jogos digitais apresentam alternativas lúdicas, facilitando assim, o aprendizado e proporcionando práticas educacionais atrativas e inovações na qual o docente tem chances de aprender de forma mais ativa, dinâmica e motivadora.

Diante disso, questiona-se: como os jogos digitais podem contribuir com o processo de alfabetização e letramento de crianças surdas, considerando que sua primeira língua é de modalidade espaço-visual?

Desta forma, o objetivo deste estudo é compreender a influência dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento para alunos surdos. Já os objetivos específicos são: (i) realizar um levantamento bibliográfico acerca da utilização de jogos digitais para a alfabetização em segunda língua para surdos; (ii) propor uma unidade didática, com jogos digitais, para o ensino de português escrito para surdos. Para atender aos objetivos deste trabalho a metodologia utilizada é qualitativa e com base na Análise de Conteúdo.

Isto posto, esse trabalho foi organizado da seguinte forma: primeiro apresentaremos a fundamentação teórica, relatando sobre o processo de alfabetização e letramento ouvintes e surdos, e a importância dos jogos digitais. Em seguida, discorreremos sobre a metodologia, apresentaremos a análise das atividades do livro Pitangüá, logo em seguida mostraremos os jogos digitais pedagógicos produzidos e criados, a partir da unidade e, por fim, discorreremos sobre as considerações finais.

## **2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 – Filosofias educacionais e metodologia para a alfabetização e letramento, em português, para crianças surdas**

Para os surdos chegarem a ser reconhecidos como são atualmente, passaram por diversas lutas e momentos históricos. No contexto educacional, a comunidade surda vivenciou três grandes filosofias educacionais que vieram carregadas de metodologias para o seu processo de ensino.

A primeira filosofia educacional vivenciada pela comunidade surda, foi o Oralismo que visava a inserção da criança surda na comunidade de ouvintes. Sendo assim, as concepções dessa filosofia estavam centradas nas possibilidades de tratamento clínico terapêutico para as crianças surdas, conforme aponta Goldfeld (1997):

O Oralismo concebe a surdez como uma deficiência que deve ser minimizada por meio da estimulação auditiva que possibilitaria a aprendizagem da língua portuguesa e levaria a criança surda a integrar-se na comunidade ouvinte, desenvolvendo sua personalidade como a de alguém que ouve. (GOLDFELD, 1997, p.34).

A filosofia do Oralismo trouxe grandes implicações no processo de aprendizagem dos surdos. De acordo com Pereira (2014), o método de ensino utilizado no Oralismo tinha como foco fazer com que os alunos surdos se comunicassem somente por meio da oral auditiva, no nosso caso na língua portuguesa, de forma oral e da audição ou leitura orofacial, assim, era proibido uma comunicação por meio da língua de sinais, pois acreditavam que prejudicaria seu desenvolvimento da fala.

Com o insucesso da filosofia do Oralismo, voltado para o ensino e aprendizagem dos surdos, a filosofia da Comunicação Total começa a avançar. Tal filosofia concebe que a comunicação seja eficaz entre surdos e ouvintes. Segundo Pereira (2014)

Na comunicação total, a recepção da linguagem se dá por meio da leitura orofacial, da amplificação, dos sinais e do alfabeto digital, e a produção se faz por meio da fala, dos sinais e do alfabeto digital. Na prática, os sinais foram usados concomitantemente com a fala, o que resultou no uso dos sinais na ordem da língua majoritária (PEREIRA, 2004, p.147).

Nesse contexto, a metodologia de ensino adotada na Comunicação Total estava centrada no ensino voltado ainda para a oralização, visto que, por mais que houvesse uma liberação para utilização da língua de sinais, o objetivo era sinalizar o português. Dito de

outro modo, a Comunicação Total não reconhecia a língua de sinais como uma língua natural com estrutura própria.

Com a frustração da Comunicação Total, uma nova filosofia educacional foi implementada na educação de surdos, a saber: a filosofia do bilinguismo, que concebe a Libras como primeira língua da comunidade surda e a língua portuguesa, em sua modalidade escrita como segunda língua da comunidade surda brasileira. Goldfeld (1997), pontua que

Em relação à aquisição da linguagem, o bilinguismo afirma que a criança surda deve adquirir, como língua materna, a língua de sinais. Esta aquisição deve ocorrer, preferencialmente, pelo convívio da criança surda com outros surdos mais velhos, que dominem a língua de sinais (GOLDFELD,1997, p.44).

A partir da compreensão das especificidades do ensino da modalidade escrita, da língua portuguesa para surdos, é possível afirmar que é de fundamental importância compreender as filosofias educacionais e suas implicações na educação das crianças surdas, para que assim possamos definir métodos que auxiliem no ensino e aprendizagem da língua portuguesa pelos surdos.

As filosofias educacionais apresentadas acima são de grande valia para a compreensão dos processos educacionais e de alfabetização e letramento em português como segunda língua, para crianças surdas e ouvintes que são distintos.

A alfabetização e letramento, embora indissociáveis, apresentam conceitos diferentes. A alfabetização pode ser compreendida como a obtenção do método convencional da escrita e o letramento como o avanço de desempenho e habilidades para empregar a capacitação da leitura e escrita. De acordo com Soares (2004):

Assim, por um lado, é necessário reconhecer que alfabetização – entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita – distingue-se de letramento – entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais: distinguem-se tanto em relação aos objetos de conhecimento quanto em relação aos processos cognitivos e linguísticos de aprendizagem e, portanto, também de ensino desses diferentes objetos (SOARES,2004, p.199).

Nessa direção, a alfabetização e o letramento para ouvintes se dá por meio de estratégias voltadas para aspectos fonológicos da língua, visto que é de fundamental importância a compreensão dos sons para a decodificação das palavras, utilizando de grafemas que concedem diferenciar as palavras com sons ou a escrita e o fonema, que é a menor unidade sonora fonética de uma língua que determina diferença de significado.

Por outro lado, a alfabetização e o letramento para crianças surdas ocorrerá de forma diferente, dadas as especificidades linguísticas dessas crianças. Por muito tempo, as crianças surdas tiveram acesso ao ensino da língua portuguesa como primeira língua, e os sinais eram proibidos, por isso passou por diversas dificuldades, pois os métodos utilizados eram por meio da emissão de sons, mas esses alunos não tem o *feedback* auditivo. Nesse contexto, Pereira (2014) explica que

Visando ao aprendizado da Língua Portuguesa, o professor iniciava com a exposição dos alunos surdos a palavras e prosseguia com a utilização destas palavras em estruturas frasais, primeiramente simples e depois cada vez mais longas e morfossintaticamente mais complexas. Por meio de cópias, ditados, exercícios de repetição e de substituição de elementos da frase, esperava-se que os alunos memorizassem as estruturas frasais trabalhadas e as usassem (PEREIRA, 2014, p.146).

Dessa maneira, após ser observado as dificuldades e desafios, no processo de alfabetização em português, que os alunos surdos estavam enfrentando, visto que tal processo não estava sendo eficaz, várias pesquisas começaram a demonstrar a importância de trabalhar com as metodologias de ensino de português como segunda língua, considerando que a criança surda tenha Libras como sua primeira língua.

Para que o ensino de português escrito para crianças surdas seja eficiente é de fundamental importância trabalhar com a leitura visual, por meio de imagens e não pela apenas por meio da escrita da língua oral auditiva. Fernandes (2017) pontua:

Ao discutirmos, portanto, práticas de letramento na educação de surdos, estamos diante de um duplo desafio: por um lado, promover práticas que permitam a aquisição e desenvolvimento da língua de sinais, como primeira língua, e, por outro, discutir as implicações do aprendizado da língua portuguesa, como segunda língua. Decorre daí toda uma reflexão sobre o processo de apropriação de um sistema de escrita pelas crianças surdas pela via visual, e não oral-auditiva como ocorre com as demais crianças. (FERNANDES, 2017 p.128).

Dito de outro modo, o processo de alfabetização e letramento para crianças surdas perpassa pelo letramento visual que pode ser conceituado como a competência em ler e interpretar informações, apresentadas por meio de imagens e transformá-las em formas que auxiliem na comunicação, a partir do que foi visualizado. Por isso, a pessoa que é letrada visualmente é possível reunir informações, concepções e representações, incluindo o espaço da imaginação adicionando no seu contexto, estabelecendo a validação ou não para a construção do significado. De acordo com a Lebedeff (2010),

O letramento visual é abordado a partir de várias disciplinas que buscam estudar os processos físicos envolvidos na percepção visual; usar a tecnologia

para representar a imagem visual; desenvolver estratégias para interpretar e entender o que é visto (LEBEDEFF, 2010, p.179).

No caso das crianças surdas, o letramento visual precisa ser compreendido por meio das práticas sociais e culturais de leituras a partir da compreensão das imagens. Isso porque, a pessoa surda tem a língua de sinais como sua primeira língua, e como tal língua é espaço-visual logo, linguagem visual será de fundamental importância para a compreensão de significados em segunda língua.

Destarte, segundo Lebedef (2010), o letramento dos surdos tem como base o discurso das práxis de didáticas visuais diferenciadas, por isso quando se observa a prática dentro das instituições é possível dizer que não possui as imagens que permite ao aluno fazer a leitura visual, tanto dentro da quanto fora da sala de aula, na qual podemos observar que contém poucas imagens ou as que possuem são de difícil entendimento, pois contém textos juntos.

Portanto, precisamos selecionar ou criar objetos educativos, que possam ser utilizados em práticas pedagógicas de letramento ou alfabetismo visual, ampliando a distribuição de tempo e espaço, e codificando mensagens visuais, com o intuito de realizar esse processo por meio da vivência que o surdo tem com o campo, abrangendo a sua interpretação para a seleção, decodificação e o sentido das imagens.

## **2.2 - Os jogos digitais como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento de crianças surdas**

Com o aumento e ampliação da tecnologia, possibilitou o acesso ao conhecimento e a comunicação por isso, é possível observar mudanças no cenário educacional como oportunidades na prática docente. Com isso, surge a perspectiva de utilização dos jogos digitais como ferramenta pedagógica. Inicialmente, os jogos digitais tinham a funcionalidade de entretenimento, porém com o aumento significativo no uso dos jogos digitais, várias discussões e pesquisas científicas surgiram demonstrando a importância de trabalhar com os jogos dentro da sala de aula. De acordo com Levay, Falcão, Diniz e Souza (2015) “os jogos digitais se configuram não só como entretenimento, mas também como uma forma de aprendizado” (LAVAY; FALCÃO; DINIZ; SOUZA, 2014, p.208).

Destarte, os jogos digitais têm sido, cada vez mais, utilizados em sala de aula com o intuito de fazer com que os alunos interessem pelo conteúdo e direcionam mais atenção

no professor. Por isso, através dos jogos é possível desenvolver atividades que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

Os jogos podem trazer diversos benefícios como efeito motivador, permitindo que a criança aprenda e se divirta ao mesmo tempo, no ambiente escolar. Além disso, os jogos são considerados atenuadores do aprendizado, pois por meio dele o aluno resolve problemas de algum desafio apresentado no jogo. De acordo com Victal, Júnior, Rios, Menezes (2015)

Os jogos têm um importante papel no desenvolvimento psicomotor e no processo de aprendizado do domínio social do aluno. Através dos jogos é possível exercitar os seus processos mentais e provocar o desenvolvimento da sua linguagem e de seus hábitos sociais. Com jogos digitais o aluno desenvolve potencialidades como: comparar, analisar, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria. (VICTAL, JUNIOR, RIOS, MENEZES, 2015.p,446).

Nesse sentido, por meio dos jogos digitais o espaço de aprendizagem se torna diferenciado, visto que estes pode propiciar aos alunos, através do ambiente interativo, a reflexão sobre questões relacionadas à ética, política, cultura, bem como questões específicas voltadas para os conteúdos ministrados em disciplinas.

Portanto, o uso de jogos digitais como ferramenta para o ensino de português como segunda língua para surdos também têm demonstrado que, imagens e o lúdico podem auxiliar o desenvolvimento de tal processo, dessa forma o mesmo propicia aos surdos um avanço em sua vida, não apenas pela a inclusão, mas pela amplificação de suas habilidades na leitura e escrita, bem como questões políticas e culturais. Por isso, Lesser (2017), pontua que;

O jogo é importante porque possibilita interação entre os participantes e favorece a comunicação visual, melhorando a relação entre aluno e professor. Esse material didático é um incentivo aos alunos surdos na sala de aula, auxiliando, entre vários aspectos, como na localização espacial, permitindo, também, ao educador desenvolver atividades na perspectiva de uma educação que contribua para a autonomia desses sujeitos. (LESSER,2017, p.42).

Isto posto, a partir dos estudos foi possível observar pesquisas demonstrando a relevância dos jogos digitais como ferramenta pedagógica. A seguir iremos apresentar duas pesquisas que têm como foco evidenciar a importância dos jogos digitais para o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa de Meira, Neves e Ramalho (2009), intitulada: “Lan House na escola: uma olimpíada de jogos digitais e educação” teve como objetivo desenvolver artefatos e procedimentos que auxiliem na diversão e o comprometendo que os jogos digitais motivam o jovem, e ao mesmo tempo mantêm

os conceitos interessantes da escola. A metodologia utilizada, a princípio foi criação de jogos como, minijogos, que combinam mecânica com temáticas escolares, o segundo o enigma que correspondem a questões sobre conteúdo escolar e, por fim, jogos de realidade alternativa na qual englobam o mundo físico ou virtual do aluno, toda a estrutura da Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (OJE), se configura em formato de olimpíada no qual é necessário que os alunos se organizem em equipes, da mesma série competem entre si. Os resultados desta pesquisa mostram que 88% dos gestores consideraram que por meio da olimpíada o interesse dos alunos pelos estudos aumentou. Dos professores que participaram, 77% consideraram que a OJE auxiliou na colaboração entre os alunos. Sendo assim, os resultados mostraram que 70% dos professores levaram os elementos para ser discutidos em suas aulas e 41% começaram a elaborar suas aulas, a partir dos jogos. Os resultados da pesquisa também demonstram que 68% dos alunos obtiveram um aumento no interesse pelas aulas e 41% começaram a frequentar as aulas em razão dos jogos.

Outra pesquisa, que traz resultados interessantes sobre os jogos digitais como ferramenta pedagógica foi a de Brazil e Baruque (2015). A pesquisa intitulada como “Gamificação aplicada na graduação em jogos digitais” teve como objetivo fazer uso gamificação, por meio técnicas e elementos disponíveis em jogos, para transformar tarefas reais em atividades mais atrativas e lúdicas e desta forma, aumentar a motivação e engajar as pessoas na execução dessas tarefas. Sendo assim de acordo com Brazil e Baruque (2015):

A metodologia de gamificação utilizada foi proposta pelos autores, tendo como ponto de partida a abordagem tradicional de gamificação PBL (points, badges and leaderboards), apresentada por Werbach (2012). Foram acrescentados a esta os seguintes elementos de gamificação: títulos, conquistas e músicas. (BRAZIL, BARUQUE, 2015, p.678).

O desenvolvimento da pesquisa se deu por meio da avaliação dos alunos, com a aplicação de questionários. Os resultados da pesquisa revelaram que 78% dos alunos gostaram de usar os pontos de experiência nas disciplinas de animação, 55% disseram que o elemento contribuiu para o desempenho da aprendizagem e 92% dos alunos são nativos digitais.

Uma nova pesquisa também oferece grandes resultados em relação aos jogos digitais, seu criador foi Renato (2016), é nomeada como “Os jogos eletrônicos no processo de cognição de surdos”, teve como objetivo analisar como as crianças e adolescentes surdos observam as imagens e aprendem quando estão usando jogos digitais e têm contato com as imagens geradas por essas interfaces.

Sendo assim, durante a pesquisa foram adaptados dois jogos para jovens e adolescentes surdos o primeiro foi ‘‘O sonho de Juca’’(2009) que fala sobre a prevenão da natureza e ‘‘ Os foragidos’’ que retrata a fuga de trs prisioneiros, na qual  disponibilizado pistas para que o alunos os encontrem. Os dois jogos utilizaram a Libras, assim como palavras que so conhecidas pelos surdos e sinalizao com cores.

Dessa forma, foi selecionados dez crianas surdas com idades entre oito e doze anos e duas jovens surdas de 18 anos que apresentavam graus distintos de surdez, algumas com moderadas  profunda e os resultados foram que as crianas se interessaram mais pelos jogos e conseguiram avanar mesmo sem o apoio dos textos, enquanto as outras demonstraram uma certa dificuldade para realizar os jogos.

A vista disso a partir dos estudos, reflexes e os resultados das pesquisas  possvel dizer que os jogos digitais utilizados como ferramenta pedaggica, podem auxiliar tanto o aluno ouvinte como o surdo a se desenvolver tanto no fsico, no motor e cognitivo, pois alm de estarem aprendendo poder se divertir, aumentando assim o interesse por diversas matrias, assim como no processo de alfabetizao e letramento.

### **3- METODOLOGIA**

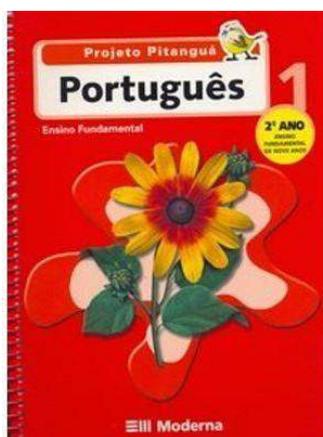
Conforme apresentado anteriormente, as pesquisas sobre o uso de jogos digitais pedaggicos para o ensino de portugus como segunda lngua para surdos, ainda so bastante incipientes. Nesse sentido, apresentamos a seguinte pergunta de pesquisa: como os jogos digitais podem contribuir com o processo de alfabetizao e letramento, em portugus como segunda lngua para crianas surdas?

Posto isso, nossa pesquisa tem como objetivo compreender a influncia dos jogos digitais no processo de alfabetizao e letramento para alunos surdos. J os objetivos especficos so: (i) realizar um levantamento bibliogrfico acerca da utilizao de jogos digitais para a alfabetizao em segunda lngua para surdos, (ii) propor uma unidade didtica com jogos digitais, para o ensino de portugus escrito para surdos. Com o intuito de atender aos objetivos desse trabalho, do ponto de vista metodolgico, nossa pesquisa se caracteriza como qualitativa com Anlise de Contedo.

A pesquisa qualitativa é um método de investigação científica, na qual enfatiza o caráter subjetivo do objeto examinado, isto é, seus resultados não podem ser apresentados por meio de recursos estatísticos assim como, os dados atingidos não são tabulados para o atingimento de resultados. Sendo assim, a pesquisa qualitativa também pode ser trabalhada por meio de diversas teorias que tratam determinados assuntos. Já a Análise de Conteúdo, tem como foco analisar informações obtidas através de procedimentos de dados de um determinado documento. Dessa forma, pode ser utilizada em textos escritos, assim como em informações visuais e orais de um certo arquivo (ZANELLA, 2013).

Nossa pesquisa foi dividida em duas partes: na primeira parte analisaremos uma unidade didática, do livro de 1º ano do Ensino Fundamental, da Coleção Pitangüá. Na segunda parte, apresentaremos a proposição de jogos digitais pedagógicos que atendam às atividades da unidade didática analisada.

Considerando as especificidades do ensino de português escrito como segunda língua para surdos, bem como o uso de jogos digitais pedagógicos nesse ensino, em nosso trabalho inicialmente, analisaremos a unidade didática “Corpo Humano” para o ensino de português do 1º ano do Ensino Fundamental da Coleção Pitangüá, publicado pela editora Moderna no ano de 2005, na qual tem como autora responsável Maria Tereza Rangel. O livro contém nove unidades didáticas com diferentes temáticas.



TEREZA, Maria. **Projeto Pitangüá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

A Coleção Pitangüá segue adequadamente as diretrizes que são propostas pela Base Nacional Comum Curricular e apresenta informações linguísticas contextualizadas, mas com muitas atividades trabalhando a oralidade, assim como criações textuais tanto orais como escritas, nas quais são bem estruturadas e com orientações. Além disso, a coleção apresenta as atividades didáticas utilizando-se de jogos e brincadeiras que trazem atividades lúdicas para explorar os conteúdos de maneira descontraída.

Optemos por analisar a coleção, devido ao fato dessa coleção ter o intuito de incluir os estudantes surdos nas atividades didáticas, por meio de um *CD Room* com tradução e interpretação de português para Libras. No livro do 1º ano do Ensino Fundamental, optamos por analisar a unidade didática que é nomeada como “Corpo Humano”, pelo fato de tal unidade estar mais relacionada aos conteúdos iniciais para aprendizagem de segunda língua.

As análises do livro didático foram realizadas por meio do método Análise do Conteúdo, a partir dos seguintes critérios: (i) elementos visuais nos textos que facilitando a leitura visual dos textos e atividades; (ii) atividades que não seriam aplicáveis para crianças surdas na alfabetização, devido às relações sonoras.

Por fim, criamos jogos didáticos no aplicativo *Power point*, a partir das atividades propostas na unidade didática analisada, nomeada como “Corpo humano”, do livro Pitangüá, nos quais, podem ser adaptadas para os surdos. Dessa forma, o jogo foi criado com uma vasta linguagem visual, saindo do método padrão que é trabalhado nas instituições como: jogos que os alunos precisam falar ou escutar para realizar, e incluído o surdo no processo de alfabetização e letramento em língua portuguesa como segunda língua para crianças surdas.

#### 4 – DESCRIÇÃO E ANÁLISE DA UNIDADE DIDÁTICA

A unidade didática descrita e analisada a seguir tem como tema “O corpo humano” que foi dividida em sete sessões que serão apresentadas a seguir.

A primeira sessão da unidade, conta com um texto intitulado: “Corpo humano” na abertura e, em seguida, é possível encontrar três atividades: a primeira trata-se de uma atividade sobre expressão oral, na qual o aluno deverá explicar sobre a afirmação: “nossos corpos são máquinas incríveis”. A segunda atividade é um desafio, intitulado: *O que é? O que é?* e na terceira atividade, há uma imagem com espaços em branco em que o aluno deverá escrever o nome das partes do corpo de um atleta conforme o anexo A.

Na segunda sessão da unidade didática analisada, é possível observar outro texto intitulado: “Os dez amigos”, na qual conta a história de dez dedos e os nomes que são colocados em todos eles. Em seguida, há quatro atividades de compreensão de textos, como: (i) escrever o nome dos dedos de cada mão; (ii); escrever quais nomes dos dedos das mãos parecem ser científicos e quais populares (iii); o aluno reler um trecho que diz “Era uma vez um dedo tão pequenininho que se chamava Mínimo” e, logo em seguida, assinalar o que podemos chamar de mínimo: o menor possível ou maior possível? (iv) qual a ideia que o dedo propõe para os irmãos no texto?

Na página seguinte, é possível observar a proposição de três atividades sobre compreensão do texto, na qual solicita aos alunos que completem o quadro de acordo com o que cada personagem escolheu, e uma de cunho pessoal, em que o aluno deve explicar o porquê o polegar manteve seus irmãos como prisioneiros, conforme imagem abaixo.

5 Complete o quadro, indicando que personagem cada dedo escolheu e o que ele tem a ver com essa personagem.

Nome do dedo	Personagem	O que o dedo tem a ver com a personagem

TEREZA, Maria. **Projeto Pitangüá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

Ainda nessa sessão, a unidade didática propõe mais cinco atividades que darão continuidade ao processo de interpretação do texto. Ao contrário da primeira parte das atividades, as seguintes são voltadas para o ensino do nome dos dedos dos pés e, além disso, contemplam o estudo da língua, na qual deve-se escrever frases inserindo palavras Mínimo, Médio (Iniciando a frase com letra Maiúsculas) mínimo e médio (e no meio ou finalizando a frase com letras minúsculas).

Nessa sessão, observa-se o trabalho com aspectos gramaticais da língua, tais como trabalho com a pontuação, como exclamação e interrogação. Há a proposta de quatro atividades: uma dando continuidade à proposta anterior, trabalhando com a pontuação e as próximas três desenvolvendo a ortografia com o R e o RR, e trabalho com sílabas, conforme o anexo B.

A terceira sessão da unidade didática, se inicia com o texto nomeado “O joelho de Juvenal”, de Ziraldo, que conta a história do joelho de um menino levado, que sempre estava esfolado, pois a criança era muito levada. Na mesma sessão, há a proposta de uma atividade de compreensão do texto, na qual o aluno deverá marcar a palavra que tem o mesmo sentido de escalavrado de acordo com anexo C.

Outra atividade proposta na terceira sessão é intitulada “hora de escrever”, a proposta da atividade trata-se da construção de um texto, na qual o aluno deve a princípio se imaginar um produto na prateleira de um supermercado e a criança pode começar escrevendo sobre a história do produto, por que a pessoa que vai comprar possa saber um pouco sobre o produto, logo em seguida é necessário escrever o que você um produto de supermercado sente, pensa os medos, alegrias, como você é e por fim dê um título a história conforme o anexo D.

A quarta sessão tem início com um cartaz, explicando sobre os cuidados com a saúde bucal, conforme imagem abaixo.



TEREZA, Maria. **Projeto Pitaguá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

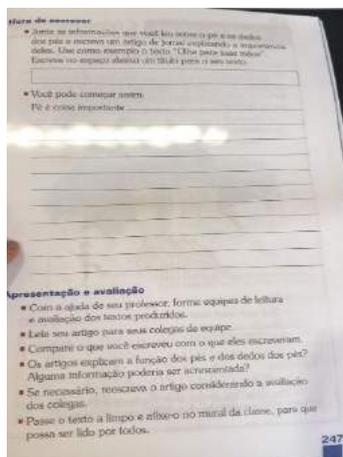
Em seguida, há cinco atividades sobre a interpretação da imagem e do texto que contém no cartaz e uma atividade de cunho pessoal, na qual pergunta se o cartaz é útil para os alunos. Na próxima página contém duas atividades, uma delas pede para que o aluno se junte a um grupo para se comunicarem sobre a melhoria que deve ter na escola, e a próxima solicita que juntos produzam um cartaz sobre as melhorias que devem ser inseridas dentro da instituição de ensino, por exemplo, jogue lixo no lixo e não no chão.

A sessão cinco, começa com um poema intitulado: “não existe dor gostosa”, de Ricardo Azevedo. O poema relata por meio de rimas, quais são as piores dores, tais como: a dor de cabeça, de garganta entre outras. Logo em seguida, é possível observar duas atividades sobre a compreensão do poema como: (i) assinalar sobre o que o poema fala (ii) e assinalar qual dor que não é citada no poema. Adiante, há propostas de cinco atividades que trabalham com a continuidade da compreensão do texto conforme o anexo E.

Após as atividades de compreensão do texto há uma sequência de atividades que têm como objetivo trabalhar com aspectos gramaticais da língua. Essa parte contém atividades sobre o uso da pontuação, como interrogação e exclamação da ortografia com RR, R e L, assim como a separação das sílabas, e duas atividades direcionadas para a consulta ao dicionário e também ao alfabeto, em que a criança tem que procurar no alfabeto as palavras que estão no quadro e coloca-las em ordem alfabética de acordo com anexo F.

Na sexta sessão, tem um texto expositivo se chama “olhe para suas mãos” de Heloisa Campos, que conta sobre o que podemos fazer com as mãos e para o que elas servem. Essa parte da unidade didática conta com três atividades explorando o texto, com o foco voltado para a interpretação, e uma atividade de escrita na qual o aluno deverá

agrupar as informações que leu sobre os dedos dos pés e escrever um artigo de jornal explicando a importância deles, é necessário que tenha um título e inicie da seguinte maneira: “ Pé é uma coisa muito importante, e logo em seguida forme grupo de leitura e apresente para eles e a professora, de acordo com a imagem abaixo:



TEREZA, Maria. **Projeto Pitagorás: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

E a sétima e última sessão, se inicia com um texto intitulado: “O passeio no céu” que retrata a história de Pedro Malasartes que queria conhecer o céu, porém ainda estava vivo. Esse texto é seguido de um projeto em equipe, na qual os alunos deverão criar um jogo esportivo, em grupo, que exija os movimentos do corpo, conforme o anexo G.

Por meio das descrições da unidade didática anteriormente apresentadas e a partir dos critérios de análise propostos para esse estudo: (i) elementos visuais nos textos que facilite a leitura visual dos textos e atividades; (ii) atividades que não seriam aplicáveis para crianças surdas na alfabetização, pois são de cunho oralista.

Desta forma, é possível observar que a unidade didática não contempla totalmente especificidades linguísticas dos surdos em seu processo de alfabetização e letramento. Isto posto, foram identificadas 67 atividades totais na unidade didática. Dessas, 40 atividades poderiam ser aplicadas aos alunos surdos sem nenhuma adaptação, visto que apresentam elementos visuais e linguísticos adequados para o ensino de português escrito, como segunda língua para surdos, e mesmo sendo aplicáveis tais atividades estão relacionadas à compreensão e interpretação dos textos, então a princípio o aluno precisará entender o mesmo, mas todos possuem poucas imagens para que facilite a leitura visual, dificultando o processo de captação do texto.

Por meio da análise, é possível observar que algumas atividades que pedem, por exemplo, para que os alunos releiam em voz alta frases e textos, que separem as palavras em sílabas ou ordene as sílabas, são voltadas para uma prática oral auditiva que não condiz com a realidade linguística das crianças surdas. Com isso, observamos que, na unidade didática analisada, 22 atividades são direcionadas para o ensino de grafema e fonema da língua portuguesa e, portanto, não são aplicáveis, porque visam o trabalho voltado diretamente para o uso da língua oral auditiva. Dita de outro modo, a criança precisa utilizar da fala para realizar as atividades. Nesse contexto, é possível inferir que atividades voltadas para o ensino de língua portuguesa, por meio da oralidade, não possibilita o desenvolvimento e aprendizagem das crianças surdas, em processo de alfabetização em segunda língua. Por meio dessas análises, identificamos 5 atividades possíveis de adaptação e utilização de jogos digitais pedagógicos, para o trabalho com crianças surdas no processo de alfabetização. Apresentaremos a seguir a proposta dos jogos didáticos pedagógicos elaborados, a partir das atividades da unidade didática analisada.

## **5- PROPOSTA DE JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS SURDAS**

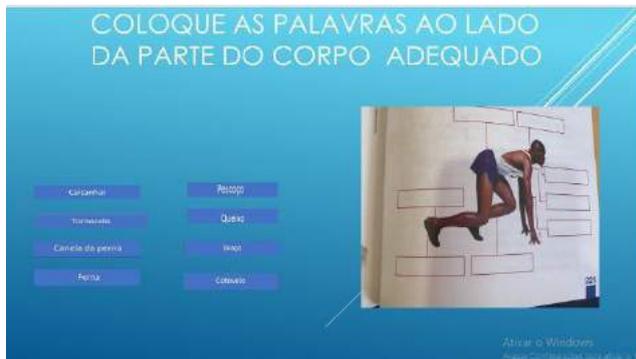
Os jogos digitais pedagógicos, na atualidade, têm sido bastante utilizados. As construções de jogos digitais pedagógicos são pautadas em um planejamento e plano de trabalho voltados para o ensino e aprendizagem de crianças, utilizando-se das brincadeiras e forma lúdica para a aprendizagem. Com o intuito de adaptar atividades, propostas na unidade didática analisada, que não contemplam ao letramento visual e à alfabetização, em português como segunda língua para surdos, elaboramos 5 jogos didáticos pedagógicos, com base nas atividades de cunho oral auditivos.

Os jogos digitais pedagógicos foram elaborados no *Power Point*, empenhando-se para que o processo de alfabetização e letramento, seja mais leve e sem pressão. Sendo assim os jogos foram criados na plataforma *Power Point*, por ser mais acessível na qual possa baixar o jogo em qualquer computador ou *tablet*, pensando em instituições que não tenha a renda para ter muitos computadores de última linha e que não contemplem aplicativos de jogos mais pesados.

A proposta do jogo é que seja realizado em duplas, nas quais as duas crianças precisam entrar em consenso para escolherem quem vai ser o primeiro jogador e o intuito é que elas se ajudem, que seja uma cooperação.

Portanto, o primeiro jogo proposto contém palavras com o nome das partes do corpo e uma imagem com um atleta. A tarefa é colocar o nome na parte do corpo do atleta.

O segundo jogo, do lado esquerdo, contém o ponto de exclamação e interrogação na qual o aluno deverá colocar as frases no local adequado. De acordo com as imagens abaixo:



O terceiro jogo solicita ao aluno que circule, com os recursos do *Power Point*, o joelho que não está escalavrado, ou seja, machucado, pois no jogo contém imagens de vários joelhos machucados e um não.

O quarto jogo, contém imagens do olho, língua, blusa e frases como: “sua função é enxergar” e de acordo com a imagem e frases, o aluno deverá escrever o nome correspondente.

O quinto e último jogo, contém várias imagens de barco, motor e prato e solicita ao aluno que escreva o nome das imagens nos quadrados. Conforme apresentado nas imagens abaixo:





## 6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o estudo e desenvolvimento da pesquisa, assumimos um grande desafio devido à falta de artigos e textos que falavam sobre o processo de jogos digitais para alfabetização e letramento para crianças surdas.

Dessa forma a pesquisa, foi estruturada, da seguinte forma a princípio iremos desenvolver proferindo, sobre os muitos desafios que os surdos passaram, como o oralismo, comunicação total e atualmente o bilinguismo que reconhecem a língua de sinais como materna e que precisa ser estudada, iremos esclarecer sobre processo de alfabetização e letramento para os ouvintes, que por diversos anos era dada por meio da consciência fonológica, ou seja, o aluno deveria falar, as sílabas, observar os sons das letras para começar a ler e escrever, bem como discorrer sobre o processo de alfabetização e letramento para alunos surdos, que para desenvolver seria necessário trabalhar com imagens, para que a criança pudessem fazer a leitura visual e compreender o que está sendo proposto para o mesmo.

Isto posto, é indispensável destacar sobre a importância de trabalhar com os jogos digitais pedagógicos, não apenas com o intuito de entreter, mas também como ferramenta pedagógica trazendo diversos benefícios para as crianças com efeito motivador. Acreditamos que os jogos digitais pedagógicos podem facilitar o ensino de português como segunda língua para crianças surdas, visto que estes podem apresentar atividades condizentes com o letramento visual e com a realidade linguística das crianças surdas.

O objetivo dessa pesquisa foi compreender a influência dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento para alunos surdos. Por meio desse estudo, compreendemos que os jogos digitais pedagógicos tem influência no processo de alfabetização e letramento, pois a partir deles é possível inserir diversas imagens possibilitando a leitura

visual e facilitando o desenvolvimento do discente, assim como, fazendo com que a criança se interesse mais pelo conteúdo e aprenda brincando e se divertindo.

Para pesquisas futuras, sugerimos que jogos didáticos pedagógicos seja aplicado com crianças surdas, com o intuito de observar sua eficácia no processo de alfabetização, em português como segunda língua.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn NEVES, Isa. RODRIGUES Josemar. **Jogos digitais e aprendizagem.** Disponível em [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/25952/Documento\\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/25952/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Acesso em 09 AGOSTO de 2020.
- ALVES. Lyan. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso.** Disponível em <http://200.9.65.226/bitstream/fieb/665/1/Rela%c3%a7%c3%a3o%20entre%20..pdf>. Acesso em 08 AGOSTO de 2020.
- Bandeira. Denise. Materiais Didáticos. IESDE Brasil. SA Curitiba, 2009.
- BRAZIL, Andre, BARUQUE, Lúcia. **Gamificação aplicada na graduação em jogos digitais.** Disponível em [file:///C:/Users/Vanessa/Downloads/5338-7032-2-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Vanessa/Downloads/5338-7032-2-PB%20(1).pdf). Acesso em 29 de outubro de 2021.
- CANSTOCK PHOTO. **Aderido,Língua.** Disponível em: <https://www.canstockphoto.com.br/aderido-1%C3%ADngua-36475504.html>. Acesso em : 02 de novembro de 2021.
- CANTERI. Rafael. **Diretrizes para o design de aplicações de jogos eletrônicos para educação infantil de surdos.** Curitiba. 2014. Disponível em <https://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/35755/R%20-%20D%20-%20RAFAEL%20DOS%20PASSOS%20CANTERI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 09 AGOSTO de 2020.
- EDITORA MODERNA. Projeto *Pitangá*: 1º série. Português – 1ª. Ed. – São Paulo: Moderna, 2005.
- FERNANDES, Sueli. **Letramentos na educação bilíngue para surdos.** Revista Fórum ,2017.
- GOLDFELD, MARCIA. **A CRIANÇA SURDA: LINGUAGEM E COGNIÇÃO NUMA PERSPECTIVA SOCIOINTERACIONISTA.** 2 ED.PLEXUS. 1997.
- ISTOCK. **Gears Motor elétrico conexão de desenho.** Disponível em <https://www.istockphoto.com/br/vetor/gears-motor-el%C3%A9trico-conex%C3%A3o-de-desenho-gm496035785-41409790>. Acesso em 02 de novembro de 2021.

ISTOCK. **Desenho de barco a vela - Ilustração em Alta Resolução.** Disponível em: ><https://www.istockphoto.com/br/vetor/desenho-de-barco-a-vela-gm522748314-91762491><. Acesso em 02 de novembro de 2021.

ISTOCK. **Ferida fresca com linfa e sangue no fundo asiático joelho feminino.** Disponível em > <https://www.istockphoto.com/br/foto/ferida-fresca-com-linfa-e-sangue-no-fundo-asi%C3%A1tico-joelho-feminino-gm694526874-128345117>>. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

LEBEDEFF, Bolívar. **Aprendendo a ler “com outros olhos”: relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos.** Cadernos de Educação. Pelotas 2010.

LESSER, Vanessa. **Produção de jogos e mapas didáticos bilíngues dos municípios do estado do rio de janeiro para desenvolvimento pedagógico de alunos surdos.** Niteroi, 2017.

MEIRA, Luciano, NEVES, André, RAMALHO, Geber. **Lan House na escola: uma olimpíada de jogos digitais e educação.** Disponível em >[https://www.sbgames.org/~sbgameso/papers/sbgames09/culture/full/cult17\\_09.pdf](https://www.sbgames.org/~sbgameso/papers/sbgames09/culture/full/cult17_09.pdf)<. Acesso em 29 de outubro de 2021.

NASCER DO SOL. **Afinal, não existem olhos verdes e azuis.** Disponível em : ><https://sol.sapo.pt/artigo/538833/afinal-nao-existem-olhos-verdes-e-azuis><. Acesso em: 02 de novembro de 2021.

PAULA, Bruno, VALENTE, José. **Errando para aprender: a importância dos desafios e dos fracassos para os jogos digitais na Educação.** CINTED-UFRGS, 2015.

PERREIRA, MARIA. **O ENSINO DE PORTUGUÊS COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS: PRINCÍPIOS TEÓRICOS E METODOLÓGICOS.** DISPONÍVEL EM : >[HTTPS://WWW.SCIELO.BR/J/ER/A/SXKGQKSNKBHGRBSPD4MVSJY/?LANG=PT](https://www.scielo.br/j/er/a/sxkgqksnkbhgrbspd4mvsjy/?lang=pt). ACESSO EM 29 DE OUTUBRO 2021.

POKER. **Abordagens de ensino na educação da pessoa com surdez.** Disponível em: >[https://www.marilia.unesp.br/Home/Extensao/Libras/mec\\_texto2.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/Extensao/Libras/mec_texto2.pdf). Acesso 28 dezembro 2020.

PINTEREST. **Fazer camisas online.** Disponível em ><https://br.pinterest.com/pin/542613455074572149/><. Acesso: 02 de novembro de 2021.

RENATO, Hildebrand. **Os Jogos Eletrônicos no Processo de Cognição de Surdos**. Volume 16. Jorsen 2016.

SAVI, Rafael, UBRICHT, Vania. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. Disponível em ><https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310><. Acesso em 08 AGOSTO de 2020.

Sherry **Desenhos. Como desenhar um prato e conjunto de talheres**. Disponível em ><https://www.youtube.com/watch?v=9WcKCWmmsqw><. Acesso em 02 de novembro de 2021.

SOARES, Magda. **O que é letramento e alfabetização?** Disponível em <http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/need/Biblioteca/Forma%C3%A7%C3%A3o%20Continuada/Artigos%20Diversos/O%20que%20%C3%A9%20letramento%20e%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso 29 de Outubro 2021.

SOARES, Magda. **LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: AS MUITAS FACETAS**.

DISPONÍVEL

EM:

[HTTPS://WWW.SCIELO.BR/J/RBEDU/A/89TX3SGW5G4DNWDHRKRZRZK/ABSTRACT/?LANG=PT](https://www.scielo.br/j/rbedu/a/89TX3SGW5G4DNWDHRKRZRZK/ABSTRACT/?LANG=PT). ACESSO 29 DE OUTUBRO 2021.

TOMO CENTER. **LESÃO NO JOELHO**. Disponível em

><https://tomocenter.com.br/lesoes-no-joelho/><. Acesso em 02 de novembro de 2021.

VICTAL, Enza, JUNIOR, Heraclito RIOS, Patricia, MENEZES, Crediné. **Aprendendo sobre o uso de Jogos Digitais na Educação**. CBIE-LACLO. 2015

ZANELLA, Liane. **Metodologia de pesquisa**. 2.ed Universidade De Santa Catarina. Santa Catarina, 2013.

## ANEXO A - Imagem da Atividade: Página 221 do Livro Pitangá:

**EXPRESSÃO ORAL**

- Explique a afirmação: "Nossos corpos são máquinas incríveis".
- Você já sentiu seu coração bater? Faça essa experiência e depois conte a seus colegas como foi.

**DESAFIO**

**O que é, o que é?**

- Anda deitado e dorme em pé?
- Anda com os pés na cabeça?
- De dia tem quatro pés e de noite tem seis?
- Qual é a parte do corpo que mais cheira?

**Você sabia?**

- Há mais de 6 mil nomes para indicar todas as partes que compõem o corpo humano. Quantas delas você conhece?
- Escreva, na figura abaixo, o nome das partes indicadas.



221

## ANEXO B – Imagem da Atividade: Pagina 229 do Livro Pitangá

**4** Complete os quadradinhos na tira a seguir com ? ou !.

**Ortografia**  
R e RR

**1** Observe o som e a posição do R nas palavras a seguir.

QUATRO	OURO	REI	ANULAR
--------	------	-----	--------

**2** Vamos separar as sílabas dessas palavras.

QUA - TRO	OU - RO	REI	A - NU - LAR
-----------	---------	-----	--------------

Agora, leia essas palavras em voz alta e verifique a posição do R em cada uma.

- Em qual delas o R aparece no meio da sílaba?
- E no início da palavra ou da sílaba?
- E no fim da palavra ou da sílaba?

**3** Organize as sílabas para formar palavras.

PAS	ROU	_____	
PO	COR	_____	
ÇO	BRA	_____	
GAR	LE	PO	_____

229

TEREZA, Maria. **Projeto Pitangüá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

### ANEXO C – Imagem da Atividade: Pagina 232 do Livro Pitangüá

**PRODUÇÃO DE TEXTO**  
Criação de história

Leitura

## O joelho Juvenal

Era uma vez um joelho que se chamava Juvenal. Juvenal tinha um problema, coltado: vivia todo escalavrado.

Também, quem mandou o Juvenal ser joelho de um menino levado?

Juvenal queria muito aprender língua de menino só pra falar assim: "Menino, tem dó de mim!".

Mas, quando o estofado sarava, Juvenal bem que gostava de correr e de saltar.

ZIRALDO ALVES RINTO. O joelho Juvenal. São Paulo: Melhoramentos, 2001.

**Vamos explorar o texto**

**1** Qual das palavras a seguir não tem sentido semelhante a escalavrado?

<input type="checkbox"/> ESFOLADO	<input type="checkbox"/> MACHUCADO
<input type="checkbox"/> LIMPO	<input type="checkbox"/> ARRANHADO

232

TEREZA, Maria. **Projeto Pitangüá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

## ANEXO D - Imagem da Atividade: Pagina 234 do Livro Pitangá

### Hora de escrever

- Imagine que você é um produto na prateleira de um supermercado. Você decide escrever um pedaço de sua história para que a pessoa que o comprar possa saber um pouco sobre você.
- Escreva sobre o que você, um produto de supermercado, pensa e sente, seus medos, suas alegrias, como você é.
- Invente um nome para você e um título para a sua história.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Apresentação e avaliação

- Todos os textos escritos pela classe devem ser misturados.
- Você e seus colegas escolherão um leitor, que lerá alguns dos textos em voz alta, sem dizer quem é o autor.
- Na sua opinião, a personagem que você inventou tem características de pessoa?
- Os pensamentos e sentimentos da personagem parecem combinar com a sua situação de produto em um supermercado?
- Qual das histórias lidas chamou mais a sua atenção? Por quê?

234

TEREZA, Maria. **Projeto Pitangá: 1º série**. Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

## ANEXO E – Imagem da Atividade: Pagina 239 do Livro Pitangá

Sem falar nos que insistem  
Em lembrar dessa inimiga  
Que maltrata a nossa vida  
E se chama dor de barriga.

Tem gente com dor na unha,  
Tem dor que dá no cabelo,  
Tem até dor de inveja:  
É a dor-de-cotovelo.

Não existe dor gostosa.  
De dor ninguém acha graça.  
Mas a dor pior que existe  
É aquela que não passa.

RICARDO AZEVEDO. Um poema para o outro.  
São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 18-19.



### VAMOS ESTUDAR O TEXTO

#### Compreensão

- Assinale a alternativa correta.
  - O poema fala de:
    - diversos tipos de dores.  da única dor que é gostosa.
  - O poema traz a opinião:
    - de uma pessoa só.  de várias pessoas.
  - Essa opinião:
    - é a mesma para todos.  é diferente para cada um.
- Assinale a única dor que não foi citada no poema.
  - Dor de garganta.  Dor de ouvido.
  - Dor na unha.  Dor nas costas.
  - Dor de barriga.

TEREZA, Maria. **Projeto Pitangüá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

## ANEXO F – Imagem da Atividade: Pagina 240, 241 E 242 do Livro Pitangüá

**3** Copie do poema o verso que diz que dor não é coisa engraçada.

\_\_\_\_\_

**4** Pense um pouco sobre o poema e depois responda.

- Por que ninguém concorda com a opinião do outro a respeito da pior dor?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- E qual é a conclusão a que o poema chega?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**5** Encontre no poema as rimas destas palavras.

- Ouvido: \_\_\_\_\_
- Garganta: \_\_\_\_\_
- Dente: \_\_\_\_\_
- Barriga: \_\_\_\_\_
- Cabelo: \_\_\_\_\_

**6** Você já sentiu alguma das dores citadas no poema? Quais?

\_\_\_\_\_

**7** Na sua opinião, qual é a pior dor? Escreva isso fazendo rimas.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Amplie seu vocabulário

- Copie do poema a expressão equivalente a dor-de-cotovelo.

\_\_\_\_\_

- Ligue o significado à palavra adequada.

Dor que não passa.	→	imaginária
Dor que não se pode suportar.	→	incurável
Dor que não tem cura.	→	interminável
Dor que só existe na imaginação.	→	insuportável



### ESTUDO DA LÍNGUA

#### Pontuação

- Leia as três frases em voz alta, prestando atenção ao tipo de ponto que marca o final da frase.

Meu olho está vermelho!

Meu olho está vermelho?

Meu olho está vermelho.

- Copie do texto os versos que expressam o que se pede.

- Interrogação: \_\_\_\_\_

- Exclamação: \_\_\_\_\_

- Se você tivesse que mostrar a alguém que está sentindo muita dor, como diria?

- Escreva a frase aqui, escolhendo o sinal de pontuação que pode mostrar melhor o que você sente.

\_\_\_\_\_

### Ortografia

R, RR e L

1 Complete as palavras com R ou RR e circule as que podem ser completadas das duas maneiras (formando palavras diferentes, é claro!).

- DO \_\_\_ ES
- A \_\_\_ ANHA
- CA \_\_\_ O
- CA \_\_\_ ETA
- DO LO \_\_\_ IDO
- OMB \_\_\_ O
- BA \_\_\_ O
- CA \_\_\_ OÇO
- CA \_\_\_ ÍCIA
- INDICADO \_\_\_



2 Forme outras palavras acrescentando R. Depois faça um desenho para uma das palavras que você formou no espaço ao lado.

- BANCO \_\_\_\_\_
- TOQUE \_\_\_\_\_
- TOCA \_\_\_\_\_
- MOTO \_\_\_\_\_
- MORA \_\_\_\_\_
- PATO \_\_\_\_\_



3 Complete os quadrinhos com as letras que faltam para formar as palavras pedidas.

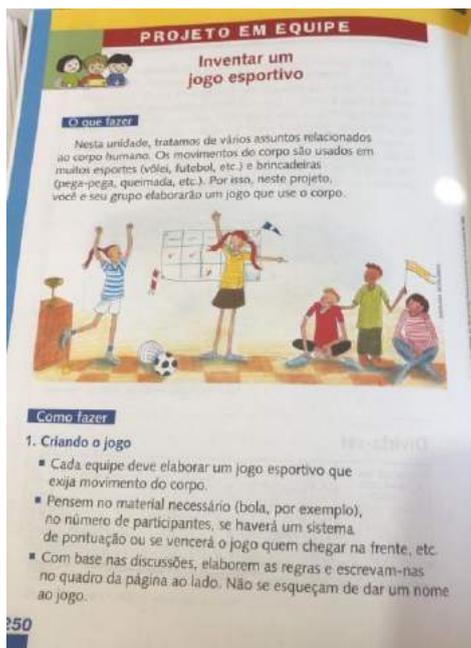
- Sua função é ver, enxergar.  
 L
- Serve para cobrir o peito e os braços.  
 L
- É com ela que falamos.  
L



242

TEREZA, Maria. **Projeto Pitangüá: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.

### ANEXO G – Imagem da Atividade: Pagina 250 do Livro Pitangüá



TEREZA, Maria. **Projeto Pitangua: 1º série.** Português, São Paulo: Editora Moderna, 2005.