



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
COORDENADORIA INSTITUCIONAL DE PROGRAMAS ESPECIAIS
SEAD - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
PÓS-GRADUAÇÃO EM NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

EMANUEL FELICIANO DA SILVA

MULTILETRAMENTOS E MULTICONTEXTOS
OS GAMES COMO ENTRETENIMENTO E APRENDIZAGEM DE SURDOS

CAMPINA GRANDE/PB

2013

EMANUEL FELICIANO DA SILVA

MULTILETRAMENTOS E MULTICONTEXTOS
OS GAMES COMO ENTRETENIMENTO E APRENDIZAGEM DE SURDOS

Monografia apresentada à
Universidade Estadual da Paraíba –
Campus I, em cumprimento aos
requisitos para obtenção do título de
Especialista em novas tecnologias na
Educação.

Orientadora: Prof^a Dr^a. Filomena
Maria Gonçalves da Silva Cordeiro
Moita

CAMPINA GRANDE/PB

2013

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

S586m Silva, Emanuel Feliciano da.

Multiletramentos e multicontextos os games como entretenimento e aprendizagem de surdos [manuscrito] / Emanuel Feliciano da Silva. – 2013.

84f. .il:color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Novas Tecnologias na Educação) – Universidade Estadual da Paraíba, Secretaria de Educação à Distância - SEAD, 2013.

“Orientação: Prof^a. Dr^a. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita”.

1.Educação Especial. 2. Multiletramentos. 3. Games. I. Título.

21. ed. CDD 371.9

EMANUEL FELICIANO DA SILVA

MULTILETRAMENTOS E MULTICONTEXTOS
OS GAMES COMO ENTRETENIMENTO E APRENDIZAGEM DE SURDOS

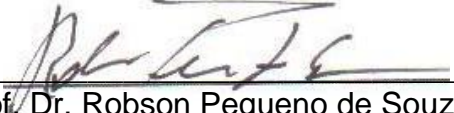
Monografia apresentada à Universidade Estadual da Paraíba – Campus I, em cumprimento aos requisitos para obtenção do título de Especialista em novas Tecnologias na Educação.

Aprovada em: 03 de setembro 2013, com nota: 10,0.


BANCA EXAMINADORA



Profª. Drª. Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita
Orientadora



Prof. Dr. Robson Pequeno de Souza
Examinador



Profª. Dra. Maria Rejane de Araújo Ferreira
Examinadora

A Deus, pela inspiração e energia necessária à concepção desta obra.

À Minha Mãe Terezinha incentivadora dos meus estudos.

Para Minha Filha Clarice Vitória que me provocou a aprendizagem
da complexa arte de renascer a cada dia.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus nosso Pai Criador, pelo o dom da vida; a Jesus nosso Irmão Salvador pelo exemplo de perseverança; e ao Espírito Santo pelos dons concebidos.

A minha mãe Terezinha Feliciano da Silva, que de forma humilde me mostrou o caminho da retidão, incentivando-me a valorizar os estudos, assegurando ser o maior bem do ser humano.

A toda minha Família em especial as minhas irmãs: Maria das Dores Feliciano Bezerril, Maria Edna Bernardo da Silva e Marilene Feliciano da Silva, pelo apoio e força que me fizeram perseverar neste propósito.

A professora Filomena Moita, minha eterna orientadora e amiga, pela paciência, compreensão e expressão contínua de confiança no meu trabalho e incentivo constante e essencial para a execução do mesmo.

Ao professor Robson Pequeno de Souza, coordenador do curso, pela demonstração de atenção, compreensão e paciência ao que concerne as questões pedagógico-administrativas.

Aos professores e professoras da Especialização em Novas Tecnologias na Educação, que compartilharam e construíram conhecimentos e saberes durante o transcurso de nossa formação.

Aos Professores e examinadores da banca Maria Rejane de Araújo Ferreira e Robson Pequeno de Souza, por contribuírem de forma significativa com este estudo.

A todos os colegas de curso pelo companheirismo e troca de experiência. A lembrança de vocês está contida nas páginas deste trabalho.

Aos funcionários da UEPB (Campus I), especificamente os do Polo Presencial de Educação a Distância, equipe que sempre esteve pronta para atender a todos, nas ocasiões que necessitávamos de um apoio.

Aos meus amigos que contribuíram de forma direta ou indiretamente para a realização deste valioso momento.

A todos que acreditarem neste trabalho. Partilho com vocês os momentos de crescimento pessoal e acadêmico.

“Para efetivação dos Multiletramentos: são necessárias novas ferramentas – além das da escrita manual (papel, pena, lápis, caneta, giz e lousa) e impressa (tipografia, imprensa) – de áudio, vídeo, tratamento da imagem, edição e diagramação. São requeridas novas práticas: de produção nessas e em outras, cada vez mais novas, ferramentas; de análise crítica como receptor”.

Roxane Rojo

“Games lhe serão tão pessoais quanto seus sonhos, emocionalmente, tão profundos e significativos para você quanto seus sonhos”.

Will Wright

“Nunca ouvi nenhum som sequer: as ondas no mar, o vento, o canto dos pássaros e por aí vai. Para mim, entretanto, esses sons nunca foram essenciais para a compreensão do mundo, já que cada um deles sempre foi substituído por uma imagem visual, que me transmitia exatamente as mesmas emoções que qualquer pessoa que ouve sente, ou talvez ainda com mais força, quem sabe?”

(Sérgio Marmora de Andrade, Surdo-Mudo, residente no Rio de Janeiro. O depoimento foi elaborado pela esposa dele, não-surda-muda, que traduziu os sinais para a língua portuguesa)

Campello

RESUMO

Vivenciamos uma nova era, na qual a humanidade tem perpassado por diversas mutações e reconfigurações ao que concerne o modo de viver, pensar, ensinar e aprender, isso em decorrência do extraordinário avanço técnico-científico-informacional que tem favorecido o caminhar por novas trilhas do conhecimento. São notáveis as inúmeras contribuições das tecnologias para as diversas áreas, todavia, os *games* merecem uma atenção maior, visto que têm expandido num ritmo acelerado e tornaram-se o fascínio dos habitantes ouvintes ou surdos da sociedade digital. Aqui buscamos investigar os possíveis multiletramentos e contextos proporcionados pelos games como entretenimento e aprendizagem para esses povos. Utilizamos uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e descritivo, que compreendeu a revisão de literatura, aplicação de questionários e entrevistas não-padronizadas e semiestruturadas. Essa foi desenvolvida por meio da criação de um grupo focal online, nomeado como: GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem, criado na rede social Facebook. O *corpus* é constituído por um grupo de cinco professores de ambos os sexos, que desenvolvem atividades com alunos surdos, seja na rede regular de ensino ou em salas específicas de atendimento especializado em diversos estados entre esses: RN, PB, CE e PE. Para aprofundamento e embasamento teórico recorreremos a autores como: (ROJO; MOURA 2012), (SOARES, 2009), (MATTAR, 2010), (MOITA, 2007), (PERLIN, 2004), (STROBEL, 2006 e 2008), entre outros que respaldaram este estudo. Percebemos tanto por meio dos pressupostos teóricos, quanto dos professores entrevistados, a necessidade da escola utilizar os *games online*, criando novas possibilidades de ensinar aos alunos surdos por meio da proposta do multiletramento, relacionando as práticas sociais de leitura e escrita com o uso desse valioso recurso, efetivando a emancipação digital.

PALAVRAS-CHAVE: Multiletramentos. Games. Ensino-aprendizagem. Educação de Surdos.

ABSTRACT

We live in a new era in which humanity has permeated several changes and reconfigurations to respect the way of living, thinking, teaching and learning, that due to the extraordinary technical advance scientific-informational-that has favored the walk for new tracks knowledge. Notable are the many contributions of technologies for various areas, however, the games deserve greater attention, since they have expanded at an accelerated pace and became the fascination of hearing or deaf inhabitants of the digital society. Here we investigate the possible multiliteracies and contexts provided by the games as entertainment and learning for these people. We used a qualitative, exploratory and descriptive search, which comprised a literature review, questionnaires and interviews semi-structured and non-standardized. This was developed through the creation of an online focus group, named as: GameOn education: envisioning social networks and learning, created on the social network Facebook. The corpus consists of a group of five teachers of both genders, who develop activities with deaf students, whether in the regular school system or in specific rooms of specialized care in many states including: RN, PB, CE and PE. To deepen and theoretical recourse to authors such: (ROJO; MOURA 2012), (SOARES, 2009), (MATTAR, 2010), (MOITA, 2007), (PERLIN, 2004), (STROBEL, 2006 and 2008), among others who have supported this study. Realized through both the theoretical presuppositions, as of the interviewed teachers, the necessity of the school to use the online games, creating new possibilities for teaching deaf students through the proposal of multiliteracies relating the social practices of reading and writing through the use of this valuable feature, effecting the emancipation digital.

KEYWORDS: Multiliteracies. Games. Teaching and learning. Deaf Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1- Processo de aprendizagem dos nativos digitais	26
FIGURA 2 - Envio <i>inbox</i> do questionário socioeconômico	50
FIGURA 3 - Página do Grupo Focal: GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem	53
FIGURA 4 – Perguntas direcionadas aos participantes da pesquisa	59
TABELA 1 - Descrição dos sujeitos entrevistados	55
TABELA 2 - Letramentos e habilidades conquistados com uso dos games	68
TABELA 3 - Competências motivadas pelos games	69
GRÁFICO 1 - Sexo dos sujeitos-participantes	56
GRÁFICO 2 - Idade dos sujeitos-participantes	57
GRÁFICO 3 - Grau de instrução dos sujeitos-participantes	57
GRÁFICO 4 – Condições de moradia dos sujeitos-participantes	58

SUMÁRIO

1. PONTO DE PARTIDA – START	10
2. MULTILETRAMENTOS: DO ANALÓGICO AO DIGITAL	13
2.1 Letramento: situando e traçando conceitos	16
2.2 Letramento Digital: Novas Interfaces de ensino e aprendizagem	19
3 A ESCOLA DIGITAL: RECONFIGURANDO OS MULTICONTEXTOS E PERFIS DOCENTES	24
4 EDUCAÇÃO DE SURDOS: DA EXCLUSÃO SOCIAL A INCLUSÃO DIGITAL	30
4.1 As TIC aplicadas na educação de surdos: interfaces de interação e aprendizagem	33
5. GAMES: JOGANDO ENSINANDO E APRENDENDO	38
5.1. <i>Games Online</i> : novos contextos para entreter e aprender na educação de surdos	42
6. TRILHANDO O CAMINHO METODOLÓGICO	47
6.1 Instrumentos e Procedimentos	48
6.1.1 Questionário Socioeconômico	48
6.1.2 Pesquisa online	49
6.2 Descrição da interface de pesquisa: o Facebook como instrumento investigativo	50
6.2.1 Facebook: estabelecendo diálogos e tecendo reflexões através de grupos focais online	51
6.3 Sujeitos participantes da pesquisa	53
7. ANÁLISE DO CORPUS, RESULTADOS E DISCUSSÃO	55
7.1 Interpretando o Questionário Sócio Econômico	55
7.2 Análise das entrevistas online: um diálogo entre os teóricos e os professores participantes da pesquisa	58
8. PONTO DE CHEGADA – GAME OVER	72
REFERÊNCIAS	76
APÊNDICES	
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO SOCIOECONÔMICO	

1. PONTO DE PARTIDA – START¹

A tessitura deste trabalho parte diante de minhas inquietações enquanto os diversos papéis exercidos por mim na sociedade, entre esses destacam-se: cidadão, pai, aluno, professor da educação básica e do ensino superior e pesquisador. Em cada perfil desse tenho me preocupado com o processo de formação do indivíduo nos diversos níveis e modalidades de ensino. Isso em função do “eu educador” que existe em mim, possibilitando reflexões, questionamentos e proposições acerca da ação de ensinar e aprender na atual sociedade da informação.

Considerando que estamos imersos em cultura totalmente digital, na qual todos os partícipes dessa, independentemente de faixa etária, escolaridade, classe social, condições físicas, sensoriais e psicológicas, bem como outras classificações sociais, somos ou tornamos usuários de uma “tecnoestrutura”, oportunizada com o advento da tecnologia e, sobretudo, posterior a democratização e processo de inclusão digital ocorrido nesta última década.

Essa reconfiguração social tem vislumbrado diversas inquietudes e pesquisas ao que concerne o processo formativo dos indivíduos, mediante suas relações diretas e/ou indiretas com as variadas tecnologias disponíveis no cotidiano, visto que, torna-se evidente que a escola não é mais o único lugar que favorece o acesso a informação, conhecimento, interação e aprendizagem, hoje, graças a revolução técnico-científica-informacional, podemos aprender por meio da utilização de múltiplas ferramentas, interfaces e contextos.

As tecnologias digitais, interfaces colaborativas da Web 2.0, as redes sociais e os games tornaram-se instrumentos imprescindíveis nas diversas áreas como: marketing, negócios, comunicação e educação. Isso em decorrência da objetividade, rapidez, simultaneidade, entretenimento, interatividade e aprendizagem possibilitadas por meio da utilização desses recursos, diante da relação homem x máquina.

Esse contexto subjaz reflexões e indagações relativas ao desafio e perspectiva pedagógica que se configura no âmbito educacional, conotando e fomentando novos fazeres e saberes aos professores da contemporaneidade, entre

¹ Palavra inglesa que significa em português começo, início.

esses merece destaque a necessidade de “letrar digitalmente” a geração dos nativos digitais - crianças e adolescentes que nascem, crescem, desenvolvem e convivem diariamente com as variadas TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação), favorecendo-lhes o acesso amplo a informação e ao conhecimento.

Considerando essas ponderações acerca da contextura educacional é válido refletir sobre a educação das pessoas com deficiências nessa cultura digital, haja vista que hoje essas estão amparadas pela lei de Nº 9.394/96, conhecida como LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), na qual em seu Capítulo V. ressalta que o processo relativo a educação especial deve ser oferecido na rede regular de ensino. Portanto, torna-se pertinente analisar como esses alunos estão aprendendo, quais as metodologias utilizadas e, sobretudo, averiguar se há possibilidades de inclusão e emancipação digital desses indivíduos, seja na rede regular de ensino ou em salas especiais.

Neste estudo nos limitaremos a educação das pessoas surdas, destarte, busca-se aqui investigar os multiletramentos e contextos proporcionados pelos games como entretenimento e aprendizagem dos alunos surdos, visto que como sabemos, muitas escolas regulares ainda não são estruturadas física e pedagogicamente para atender esse público específico. Muito embora, a educação inclusiva, seja um tema bastante discutido nos dias atuais, difere-se da realidade vivenciada pela população surda. Logo, ainda é perceptível a necessidade de se avançar muito nessa proposta de educação para que de fato essa aconteça plenamente.

Procuramos por meio deste, encontrar direcionamentos relevantes que possam melhorar o processo de ensino-aprendizagem de modo que tanto as pessoas com surdez, como os ouvintes tenham uma educação igualitária. Diante dessa busca, nos deparamos com a utilização das tecnologias, especificamente os *games*, que podem ser um recurso facilitador da ação de ensinar e aprender, em decorrência das inúmeras possibilidades oportunizadas pelas interfaces, narrativas e contextos dos jogos digitais.

Para efetivação deste estudo utilizamos uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e descritivo, que compreendeu a aplicação de questionários e entrevistas não-padronizadas e semiestruturadas, contendo perguntas fechadas e abertas, realizadas na rede social (Facebook), via *posts* ou *chats*, em conversas em tempo síncrono a assíncrono, e como respaldo e sustentação teórica utilizamos o

levantamento bibliográfico de acordo com as áreas aqui elencadas (letramentos, games e educação de surdos), essa revisão de literatura foi realizada em livros, artigos, teses, dissertações e websites, fomentando reflexões e suscitando discussões e corroborações concernentes a temática desenvolvida.

A pesquisa foi realizada e desenvolvida a partir da criação de um grupo focal online, nomeado como: GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem, criado na rede social Facebook. Esse grupo é constituído por duzentos e setenta e nove membros, todos esses são estudantes universitários dos cursos de letras e pedagogia, professores, pesquisadores, escritores que trabalham com o ensino de diversas línguas (português, inglês, espanhol e LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais), ou com a educação de alunos surdos em instituições variadas.

O *corpus* deste estudo foi organizado a partir de uma delimitação temática, no qual selecionamos nesse grupo focal cinco professores de ambos os sexos, que desenvolvem atividades diárias com alunos surdos, seja na rede regular de ensino ou em salas específicas de atendimento especializado em diversos estados entre esses: Rio Grande do Norte, Paraíba, Ceará e Pernambuco.

Diante do exposto, esta pesquisa está estruturada em cinco partes: iniciando pela fundamentação teórica, subdividida em seções temáticas, abordando as temáticas que nos dispusemos estudar, entre essas podemos destacar: multiletramentos, escola digital, educação de surdos, games; recursos e percursos metodológicos; análise dos dados; seguido posteriormente pelas reflexões finais e finalizando com as referências que embasaram este estudo.

2 MULTILETRAMENTOS: DO ANALÓGICO AO DIGITAL

A educação assim como todo segmento da sociedade passa por diversas alterações, cada vez mais, sábios e estudiosos buscam em seus estudos aprimorar e renovar as práticas e concepções das mais diversas áreas, sobretudo no contexto educacional, essa busca constante tem como objetivo ressignificar hábitos, posturas e práticas educativas, viabilizando novas diretrizes e novos olhares para o processo de ensino e aprendizagem.

Traçando uma reflexão histórica acerca do contexto educacional, observamos que as práticas desenvolvidas na escola correspondiam a um ensino centrado nos moldes tradicionais onde ao aluno tinha como incumbência a memorização dos conteúdos transmitidos pelo professor. É nesse processo de memorização que se baseavam as práticas de alfabetização, sendo possível perceber o fracasso, observados nos elevados índices de reprovação, dos sujeitos que iniciavam o processo de escolarização (FAGUNDES, 2010).

O fracasso diante do processo de alfabetização representava não somente a incapacidade de dominar a escrita, mas, principalmente, a incapacidade de ser um sujeito da cultura escrita, um indivíduo civilizado. Deste modo a escrita chegou à escola enraizada por uma série de questões de ordem social, cultural, política e econômica.

Durante muitos anos a propriedade do código escrito determinava, se o aluno devia continuar ou estacionar sua escolarização até que fosse possível constatar sua habilidade de ler e escrever consoante ao modelo de leitura e escrita que a escola possuía. Além disso, a escrita, não era uma tecnologia acessível a todos os seres, se considerarmos os modelos estabelecidos nas sociedades antigas, observaremos, que na Antiguidade Egípcia, por exemplo, a escrita era dominada apenas pelos escribas, na Idade Média, estendia-se ao domínio católico composto pelos nobres e membros do clero. (FAGUNDES, 2010).

Em meio a toda essa problemática e preocupação envolvendo a escrita e respectivamente o processo de alfabetização, surge a partir do século XX transformações significativas relativas ao conceito de alfabetização. Os estudos teóricos de Ferreiro e Teberosky apontam que o desenvolvimento da escrita vai

além da mera e mecânica associação entre sons e letras, tendo como referência histórias pessoais de vida (SENNÁ, 2005).

Nessa conjectura, as concepções construtivistas oportunizaram o entendimento de que os sujeitos sociais apresentam comportamentos variáveis diante da prática de escrita, e isso não caracteriza-os como deficientes cognitivos, conforme definições e juízos cravados nas sociedades antigas e tradicionais.

Em contra ponto a ideia de alfabetização, surge a concepção de letramento permitindo ao sujeito social inserido na escola o trânsito entre a cultura oral e a cultura escrita de modo a se comunicar eficientemente nas diferentes situações sociais em que se encontra levando em consideração a pluralidade dos modos de pensamento que existem na sociedade (FAGUNDES, 2010).

É válido destacar que o termo letramento foi inserido em nosso contexto brasileiro a partir de 1980, mesmo sendo conhecido no cenário internacional desde o final da década de 40.

Letramento é uma palavra recém-chegada ao vocabulário da Educação e das Ciências Linguísticas: é na segunda metade dos anos 80, há cerca de apenas 10 anos, portanto, que ela surge no discurso dos especialistas dessas áreas. (SOARES, 2009, p. 15)

De acordo com Soares, no início dos anos 90, os estudos acerca do letramento possibilitaram diversas discussões na área das Ciências Linguísticas e, por conseguinte, os processos de letramento revestiram-se, de um sentido essencialmente político, envolvendo uma inquestionável relação de poder econômico-social. Como podemos observar na fala de Soares (1998, p. 17) quando afirma que “a escrita traz consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas, linguística, quer para o grupo social, quer para o indivíduo que aprende a usá-la”.

Considerando a ideologia de Soares, compreendemos que a escrita é marcada e influenciada de forma considerável, por diversos aspectos, entre eles os fatores socioculturais e políticos, que permeiam a linguagem oral e escrita.

A consideração dessas políticas orais também é muito importante se quisermos ampliar o conceito de letramento, aplicando-o também a capacidade que os seres humanos sempre tiveram, nas mais distintas épocas e culturas, de transmitir conhecimentos, preservar a memória do grupo e estabelecer vínculos de coesão social por meio de práticas que

independem do conhecimento de qualquer forma de escrita. (BAGNO, 2002, p. 55)

A contribuição de Bagno é muito importante, pois sabemos que desde o princípio da humanidade que os homens organizam-se em pequenos e grandes grupos, os quais estabelecem signos, criam tecnologias, formam vínculos afetivos, desenvolvem economia e constroem os mais diversificados tipos de comunicação, aprendizagem e produção de conhecimento. As estruturas desses grupos modificam e são modificadas de forma intrínseca com os instrumentos, técnicas e tecnologias criadas por eles. Pensemos, por exemplo, na cultura escrita sistematizada com o surgimento da oralidade, posteriormente com o sistema escrito, e potencializada com a prensa de Gutenberg, estabelecendo transformações na maneira como os indivíduos comunicam-se e relacionam-se enquanto sujeitos.

Essas mudanças são influenciadas de acordo com o momento em que vivemos, se considerarmos a história e a evolução da tecnologia, veremos que em menos de cinco décadas os computadores deixaram de ser uma mera ferramenta da indústria e entraram nos diversos contextos: residências, comércios, e, sobretudo, nas escolas.

Com a propagação do computador, agora de uso doméstico e conseqüentemente com o surgimento da Internet, notificou-se mudanças consideráveis na linguagem oral e principalmente na escrita, configurando um novo modo de processamento de informação e comunicação, isso graças aos novos mecanismos tecnológicos que por meio das TIC – tecnologias da informação e da comunicação, permitiram a transferência da linguagem escrita/ página impressa para a tela do computador.

[...] a hipótese é de que essas mudanças tenham conseqüências sociais, cognitivas e discursivas, e estejam, assim, configurando um *letramento digital*, isto é, um certo *estado* ou *condição* que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do *estado* ou *condição* – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel. (SOARES, 2002, p. 151)

É notório que estamos vivenciando um considerável avanço tecnológico, esse fenômeno traz implicações para os diversos segmentos da sociedade, especialmente para a linguagem, visto que estamos imersos em um mundo cercado

por várias mídias, sendo assim, essa aproximação oportuniza alterações nos comportamentos sociais, nas relações pessoais e na utilização da linguagem.

2.1 Letramento: situando e traçando conceitos

Como vimos anteriormente à palavra letramento é nova no vocabulário brasileiro, o termo “letramento” foi usado pela 1ª vez por Mary Kato, em 1986, na obra “No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística”. Kato (1986, p. 7) acredita que: “a chamada norma-padrão, ou língua falada culta, é consequência do letramento, motivo por que, indiretamente, é função da escola desenvolver no aluno o domínio da linguagem falada institucionalmente aceita”.

Diante dessa afirmação, Kato busca explicar aos educadores, e estudiosos como produzir e socializar o conhecimento, através da leitura e da escrita, em diversos ambientes e por meio de variados recursos e instrumentos. Nessa perspectiva, segundo Rojo e Moura (2012, p. 11), surgiu em 1996 a necessidade de uma pedagogia dos multiletramentos

afirmada pela primeira vez em um manifesto resultante de um colóquio do Grupo de Nova Londres (doravante, GNL), um grupo de pesquisadores dos letramentos que, reunidos em Nova Londres (daí o nome do grupo), em Connecticut (EUA), após uma semana de discussões, publicou um manifesto intitulado *A Pedagogy of Multiliteracies – Designing Social Futures* (“Uma Pedagogia dos Multiletramentos – desenhando futuros sociais”).

Esse manifesto tinha como objetivo afirmar a necessidade da escola utilizar os letramentos emergentes e contemporâneos, incluindo nos currículos escolares a diversidade de culturas presentes na sociedade/mundo globalizado e visto na escola com indiferença e intolerância. (*ibid.* 2012)

Segundo esses autores (*ibid.*), as discussões no GNL, partiam do pressuposto de que a juventude contemporânea há quase duas décadas tinham ao seu alcance, instrumentos que favoreciam o contato com a comunicação e informação, e esse favorecia a aquisição de “novos letramentos, de caráter multimodal ou multisemiótico”

O prefixo “multi”, refere-se justamente a multiculturalidade, predicado da sociedade globalizada, digital, virtual e conectada de diversos modos, por isso multimodal; usando variados recursos semióticos, entre esses: música, imagens,

vídeos, textos e hipertextos (multisemiótica); fomentando a circulação social seja nos meios impressos, mídias audiovisuais, digitais ou não, favorecendo a multiplicidade de linguagens. A partir dessas reflexões o Grupo de Nova Londres criou o termo/conceito: multiletramentos (ROJO e MOURA 2012).

Mas, afinal o que é letramento? Partindo desse pressuposto e na busca pelo significado dos questionamentos acerca da palavra letramento, duas pesquisadoras brasileiras em áreas distintas (KLEIMAN, 1995) na Linguística e (SOARES, 2009) na Educação, traçam uma análise etimológica da palavra letramento, segundo as autoras, o vocábulo *literacy* vem do latim *litera* (letra), com o sufixo *-cy*, que significa qualidade, condição, estado, fato de ser.

A criação do vocábulo, se deu após tradução “ao pé da letra”, considerando a palavra *literacy*: **letra-**, do latim *littera*, e o sufixo **-mento**, denotando o resultado de uma ação, o estado ou a condição que um grupo social ou indivíduo adquire como consequência de ter se apropriado da escrita.

Ainda diante da perspectiva da definição do vocábulo letramento, Soares (2009, p. 16) relata que a palavra em discussão ainda não foi dicionarizada.

Essa palavra aparece, porém, num dicionário da língua portuguesa editado a mais de um século, o Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa, de Caldas Aulete: na sua 3ª edição brasileira, o verbete “letramento” caracteriza a palavra como “ant.”, isto é, “antiga, antiquada”, e lhe atribui o significado de “escrita”; o verbete remete ainda para o verbo “letrar” a que, como transitivo direto, atribui a acepção de “investigar, soletrando” e, como pronominal “letrar-se”, a acepção de “adquirir letras ou conhecimentos literários” – significados bem distantes do que hoje se atribui a letramento [...].

Contudo, mesmo a terminologia sendo não dicionarizada, o letramento atualmente é utilizado com frequência e com diferentes sentidos nos meios acadêmicos. Diversos são os estudos e conceitos sobre essa perspectiva, contudo selecionamos aqui apenas as definições que julgamos ser pertinentes, e, sobretudo, que permita-nos fazer um viés com as questões das práticas de linguagem social e escolar.

Segundo Tfouni (1997, p.20), “[...] o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade”. Ainda no mesmo livro: “Letramento e Alfabetização” (*ibi.*, p.21) a autora afirma que: “[...] letramento é apontado como sendo um produto do desenvolvimento do comércio, da diversificação dos meios de produção”.

Os pressupostos teóricos de Tfouni são muito relevantes, visto que se considerarmos os fatos históricos, bem como o desenvolvimento da humanidade observaremos que os diversos segmentos e áreas da sociedade são fortemente influenciados pelos aspectos sócio-históricos e diversificados através dos meios de produção, não seria diferente com a aquisição do sistema escrito, que já perpassou por alterações consideráveis, e cada vez mais é necessário refletir acerca das questões relacionadas, sobretudo no atual período que estamos vivendo, onde já é possível partir do letramento analógico para o letramento digital.

Quando refletimos sobre letramento, é possível elencar outros questionamentos como: “o que é ser letrado?” na procura por essa resposta encontramos a afirmação de Goulart (2006, p. 451), que em seu artigo “Letramento e modos de ser letrado: discutindo a base teórico-metodológica de um estudo”, define que: “[...] ser letrado é ser competente para participar de uma determinada forma de discurso, sabendo-se ou não ler e escrever”.

Diante dessa definição, compreendemos que houve uma ressignificação no modo de considerar a acessibilidade à leitura e escrita, partindo da simples ação de ler e aprender, para um novo paradigma que considera as habilidades das práticas sociais de leitura e escrita, configurando desta forma uma nova concepção, compreendendo que o indivíduo, mesmo não sendo alfabetizado, pode interagir e participar de um determinado discurso.

Essas preleções permiti-nos traçar reflexões paralelas a educação de pessoas com surdez, é do nosso conhecimento que os alunos surdos sentem inúmeras dificuldades ao que concerne a utilização do código escrito e falado da língua portuguesa, isso porque comumente os professores estão limitados a práticas tradicionais que limitam o desenvolvimento e estímulo da LP.

Ademais compreendemos também que a educação de surdos deve partir do ensino da língua de sinais como língua materna, para posteriormente ensinar o português como língua alvo, todavia na realidade isso não acontece, em função da falta de formação dos docentes, ocasionando lacunas no processo de ensino-aprendizagem-interação dessas pessoas.

Levando em consideração essa concepção supracitada é pertinente entender que os eventos de letramentos partem da interação entre pessoas para o processo de interpretação dessa interação.

A literacy event is any occasion in which a piece of writing is integral to the nature of participant's interactions and their interpretive processes. (Um evento de letramento é qualquer situação em que um portador qualquer de escrita é parte integrante da natureza das interações entre os participantes e de seus processos de interpretação.) Heath (1982 *apud* SOARES, 2002)

As ideias de Heath coadunam com o conceito de letramento apresentado por Soares (2002, p. 145), letramento é pontuado pela autora como: “o estado ou condição de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento”.

Em meio à busca pela definição do vocábulo letramento, não podemos esquecer os subsídios de Kleiman (1995, p. 19): "Podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos". Em texto posterior, a autora declara entender letramento "como as práticas e eventos relacionados com uso, função e impacto social da escrita" (*ibid.*, 1998, p. 181).

Nessa concepção, letramento de acordo com esses pressupostos corresponde às práticas sociais de leitura e escrita, bem como os eventos, ações e consequências dessas sobre a sociedade.

2.2. Letramento Digital: Novas Interfaces de ensino e aprendizagem

Na seção anterior buscávamos definir o conceito de letramento, agora partimos da comparação da ideia concebida no Brasil em meados das décadas de 80 e 90, para um novo direcionamento observado na contemporaneidade, ao qual corresponde e é definida como letramento digital.

O acelerado desenvolvimento atual da tecnologia da informática nos obriga a incluir em nosso interesse um outro tipo de letramento, o *letramento digital*, uma vez que a tela do computador se tornou um novo portador de textos (e de hipertextos), suscitando novos gêneros, novos comportamentos, sociais referentes às práticas de uso da linguagem oral e escrita, e cobrando de nós novas teorizações e novos modelos de interpretação dos fenômenos da linguagem. (BAGNO 2002, p. 55-56. Grifo do autor)

Sendo assim, percebemos que diante desse novo período que estamos vivendo, o conceito de letramento que no início tratava exclusivamente das práticas sociais da leitura e da escrita convencional, agora inclui entre outros campos da construção do conhecimento a esfera virtual.

O letramento digital é um conceito que ainda está sendo solidificado na cultura acadêmica, é um fenômeno contemporâneo, e está associado à inserção das variáveis realizadas pela sociedade da informática nas práticas de escrita de mundo. A partir dessas práticas, questões polêmicas emergem em torno da clássica e problemática alfabetização (SENNA, 2005).

Para Soares (2009, p. 78), não é possível que exista um “conceito único de letramento adequado a todas as pessoas, em todos os lugares, em qualquer tempo, em qualquer contexto cultural ou político”. Essa afirmação subjaz uma reflexão acerca do tempo e do espaço, que os indivíduos estão inseridos, ou seja, em pleno século XXI, período marcado pelo grande avanço tecnológico, momento que influencia de forma significativa na vida dos sujeitos que usufruem das tecnologias da informação e da comunicação.

Nessa contextura Barton (1998) afirma que, os padrões de letramentos mudam porque são centrados na história e desta forma acompanham as alterações de cada contexto tecnológico, político, socioeconômico ou cultural em uma dada sociedade, e ainda defende a existência de diversos tipos de letramento. Nessa perspectiva, o letramento digital seria mais um tipo de letramento imposto à sociedade contemporânea pelas inovações tecnológicas. Segundo esse autor (*ibid.*, 1998, p. 9):

Letramento não é o mesmo em todos os contextos; ao contrário, há diferentes Letramentos. A noção de diferentes letramentos tem vários sentidos: por exemplo, práticas que envolvem variadas mídias e sistemas simbólicos, tais como um filme ou computador, podem ser considerados diferentes letramentos, como letramento fílmico e letramento computacional (computer literacy).

Sabemos que atualmente o letramento está vinculado à tecnologia digital e isso significa que além do indivíduo saber como utilizar a internet, é necessário saber para quê usar essa tecnologia, ou seja, não basta apenas ser alfabetizado digital, mas sim letrado digital, tendo a consciência da utilização correta dos diversos ambientes, ferramentas e aparatos tecnológicos.

Antigamente tínhamos uma separação entre pessoas: alfabetizadas e analfabetas, agora diante da era digital temos uma nova divisão: analfabytes e alfabytizados, entende-se por analfabytes, as pessoas que, embora saibam ler e escrever, não dominam a utilização das mídias, sobretudo, o computador e a Internet, ao contrário das alfabytizadas. Essa nova nomenclatura está vinculada a discussão do letramento digital. A atribuição do adjetivo digital, ao substantivo letramento admite, com facilidade, qualquer dispositivo que aplique tecnologia digital.

Deste modo, quando um sujeito se dispõem a fazer um curso sobre a utilização de um determinado software seja ele de edição de um texto, imagem ou planilha eletrônica, ele fica apto a dominar os códigos das linguagens, ou seja, torna-se um alfabetizado digital, mas esses conhecimentos e linguagens adquiridos só farão sentido se realmente for incorporado o uso no seu cotidiano, passando a ser um letrado digital, onde todo conhecimento obtido, terá sentido para sua vida. Fazendo um paralelo com o contexto educacional os educadores têm a responsabilidade de fazer com que essas tecnologias façam sentido na escola e principalmente na vida dos alunos.

Com o uso da internet na educação passamos a incorporar novos mecanismos no contexto educacional, bem como ressignificar concepções e práticas educativas. Diante desse aspecto temos uma nova roupagem dada ao letramento fruto da cultura digital que nos rodeia, oportunizando mudanças nos padrões da sociedade e nos modos de ensinar e aprender, implicando, por conseguinte na reformulação das práticas pedagógicas. Para Freitas (2003) o confronto dos professores com as experiências do letramento digital de adolescentes, num trabalho formativo de reflexão, pode levar a novas aprendizagens que conduzam a uma transformação de sua prática pedagógica.

Se fizermos uma analogia do tipo de letramento proposto anteriormente entenderemos que, a nova proposta de Letramento digital corresponde aos níveis de propriedade dos gestos e das técnicas de ler e escrever em ambientes que empregam tecnologia digital. Segundo Coscarelli (2005, p. 9) “letramento é o nome que damos, então, à ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever)”.

Sabe-se que o uso da escrita ao longo do tempo sofrera a influência de variáveis que viabilizaram a distribuição das informações no corpo do texto,

cogitando determinações sociais, em decorrência do uso de elementos no suporte midiático (SENNA, 2005). Portanto, o Letramento digital implica diante da realização de práticas de leitura e escrita diferentes dos formatos convencionais e tradicionais de alfabetização e letramento.

O indivíduo passa a ser letrado digital quando assume mudanças nos modos de ler e escrever, utilizando códigos e sinais verbais e não-verbais, como desenhos e imagens, além de praticarem uma leitura não linear realizada na tela do computador, visto que é permitido o contato direto com textos e hipertextos, ligando o leitor/internauta, por meio dos links a diversas informações, contextualizadas com o conteúdo de interesse do usuário.

A terminologia hipertextual aplicada para designar todas as tecnologias pós-escrita reforça sua característica mais particular, que consiste em ir além das limitações da escrita tradicional, linear e estática, por meio dos hipertextos e hiperlinks disponíveis na escrita e leitura contemporânea (SENNA, 2010).

Em relação à diferença do texto lido no papel impresso/livro x hipertexto podemos considerar a afirmação de Soares (2002, p. 150):

O texto no papel é escrito e é lido linearmente, sequencialmente – da esquerda para a direita, de cima para baixo, uma página após a outra; o texto na tela – o hipertexto – é escrito e é lido de forma multilinear, multi-sequencial, acionando-se *links* ou nós que vão trazendo telas numa multiplicidade de possibilidades, sem que haja uma ordem predefinida.

As mutações referentes ao uso do papel como suporte à produção de textos entre os séculos XVI e XXI estão relacionadas ao conceito de mídia que lhe foi sendo atribuído ao longo da Modernidade (SENNA, 2005).

Atualmente diversas são as discussões sobre a inclusão digital, tais discussões e estudos viabilizaram a adesão de políticas públicas educacionais voltadas para a implementação de centros de inclusão digital, tudo isso mediante a procura constante dos recursos disponibilizados na internet. Através dessa implementação as pessoas que até então eram letradas “analogicamente”, estão podendo por meio dessa oportunidade, tornarem-se letradas digitais.

Apoiando-nos nas ideias de Buzato (2003), encontramos um conceito mais abrangente a qual define que o letramento digital é o conhecimento necessário para a utilização de práticas mediadas pelos suportes eletrônicos da sociedade

contemporânea, construindo sentido, filtrando informação e o conhecimento dos estilos que conduzem a Comunicação Mediada por Computador.

O letramento digital acende uma série de situações de comunicação até então não vivenciadas, com o advento das inovações tecnológicas computacionais. E, por conseguinte, o surgimento de salas de bate-papo, chats, e-mails, blogs, fotologs, homepages, sites, listas de discussão, e-foruns, [...] etc. além de trazerem “informações léxico-neológicas, abertas no campo da Internet” (Galli, 2004, p. 121), designando as novas formas de socialização no meio digital, conhecidas como conversas simultâneas ligando duas ou mais pessoas ao mesmo tempo, desenvolvendo habilidades de escrita e “fala”, mesmo cada pessoa sendo de lugares diferentes do planeta. A conversa simultânea era um evento comunicativo impossível até a implementação da grande rede de comunicação.

Considerando esse contexto, escolas professores e alunos estão assumindo novas posturas, isso é fruto dos avanços tecnológicos, que resultam novas formas de ação, interação e produção do conhecimento. Todas as pessoas independente de idade, sexo, cor, raça e religião usufruem das diversas mídias e tecnologias digitais, para diversas finalidades como: entretenimento, informação e comunicação oportunizando a mutação considerável do perfil dos alunos, uma vez que esses estão cada vez mais conectados nessa rede digital de saberes colaborativos e aprendizagem ubíqua.

3 A ESCOLA DIGITAL: RECONFIGURANDO OS MULTICONTEXTOS E PERFIS DOCENTES

A humanidade de modo em geral está entrelaçada e fascinada com a criação e o desenvolvimento das técnicas e tecnologias, que objetivam facilitar as atividades e práticas humanas. Isso não é diferente nas instituições de ensino, cada vez mais torna-se evidente a necessidade de implementação, estruturação e aplicabilidade das diversas ferramentas digitais nas ambiências escolares de modo que favoreça, interação e construção do conhecimento, logo toda essa ação pressupõe também uma reconfiguração do perfil e da formação docente.

Portanto, eis o nosso desafio enquanto educadores da atual sociedade, implementar as novas tecnologias, no âmbito escolar em função desse avanço demasiado das ferramentas tecnológicas, que tem viabilizado o rompimento dos paradigmas estabelecidos pela sociedade além de fazerem parte da vida dos alunos, que de forma direta ou indireta, refletem nos modos de pensar, agir e interagir, tanto na sociedade, como na escola.

Todavia, além de todos os recursos pedagógicos e hipermidiático existentes, os professores ainda continuam sujeitos cartesianos típicos, que utilizam hipermídias como se fossem línguas escritas grafadas em folhas de papel (SENNA 2010).

Logo, é necessário que o profissional da educação esteja cada vez mais antenado, com as diversas mídias e equipamentos tecnológicos que estiverem a sua disposição. Segundo Gadotti (2002), o professor que considera age desse modo deixará de ser um mero lecionador para ser um mediador do conhecimento, um aprendiz permanente, um construtor de sentidos, um cooperador, e, principalmente um organizador de aprendizagem e do conhecimento.

Mediante essa perspectiva os professores além de ter a missão de instruir, preparar, conscientizar, informar entre outros verbos no infinitivo, devem considerar a realidade dos alunos e da escola integrando as mídias digitais e as diversas tecnologias, vendo-as como ferramentas aliadas diante do processo de ensino-aprendizagem, viabilizando um ensino dinâmico e consequentemente interativo, no qual tanto o aluno surdo, quanto o ouvinte sintam-se parte integrante de sua própria aprendizagem.

Os ambientes digitais têm o papel singular de promover níveis de interação tal como conceituou Pierre Lèvy (1999), do tipo: “*Todos - Todos e não mais Um - Um, nem Um – Todos*”. Portanto, diferentemente das outras mídias de comunicação, o computador conectado a rede (internet) proporciona uma interação em tempo real.

Para Kenski (2006, p.224) “[...] há necessidade de novas concepções para abordagens dos conteúdos, novas metodologias de ensino e novas perspectivas para a ação de professores, alunos e todos os profissionais da educação”. Haja vista que, os instrumentos hipermediáticos, têm atingido tantas pessoas ao redor do planeta em um curto espaço de tempo. Isso porque tais recursos podem alcançar todo tipo de cultura: letradas e não letradas, ou seja, qualquer um, sem nenhum perfil cartesiano, pode fazer uso dos suportes das tecnologias pós-escrita para construir qualquer tipo de conhecimento (SENNA, 2010).

Considerando a realidade da atual juventude (Nativos Digitais), observamos que essa nova geração, esta notavelmente cercada por computadores, videogames, câmeras digitais, celulares 3G, iPods, tocadores de MP3, Internet e todas as tecnologias digitais. Esses jovens diferem-se completamente da juventude de gerações anteriores. A utilização dessas novas tecnologias reflete no modo de ver e interpretar o mundo, de aprender, de se comunicar, de se divertir, e especialmente de formar personalidade. O mapa mental a seguir descreve efetivamente a relação e interação desses jovens quando estão conectados.

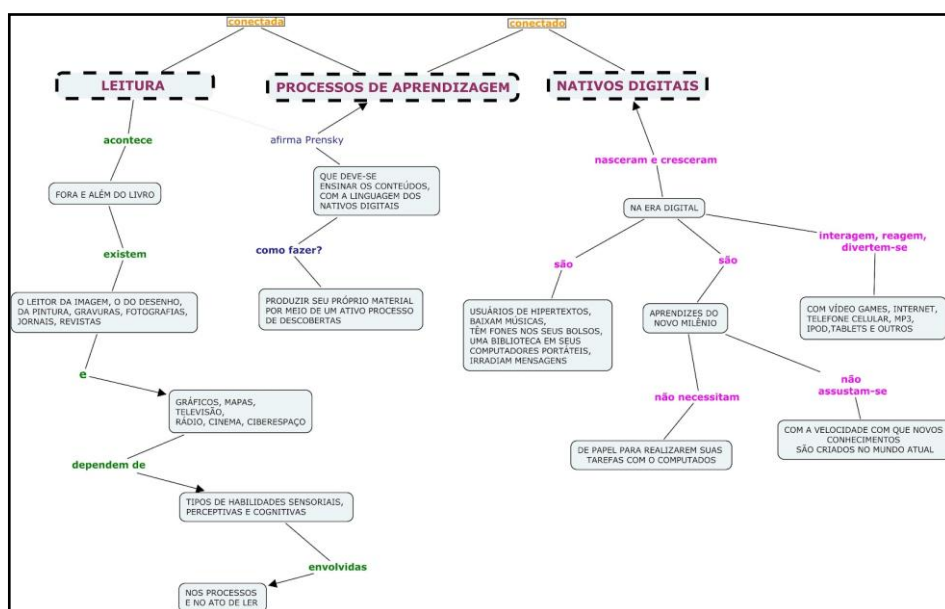


FIGURA 1: Processo de aprendizagem dos nativos digitais

FONTE: <http://dialogandocomelo.blogspot.com.br/2013/04/semana-de-15-19-de-abril-topico-1.html>

Esses dados retratam uma realidade óbvia, somos todos conscientes de que as mídias digitais, bem como o computador conectado a Internet estão à frente do processo de formação dos indivíduos das diversas faixas etárias, e esses, quando integrante do ciberespaço é destituído do calor humano originado no contato real, porém, a diversidade que essas novas formas de linguagem lhe permitem, preservam uma riqueza intelectual criativa capaz de promover um maior aproveitamento da linguagem como fenômeno social (FREITAS, 2001).

As tecnologias podem e estão colocando à disposição diversas opções, integrando-se às novas propostas de comunicação alternativas para a construção do conhecimento e favorecendo o trabalho em grupo e em colaboração.

O Século XXI direciona uma versão muito peculiar de Modernidade, no qual as tecnologias de escrita receberam numerosos novos instrumentos e suportes viabilizando a abertura à pluralidade cultural. Destarte, os jovens cidadãos modernos têm reinventado seus próprios espaços e meios de produção de conhecimento, sejam sozinhos ou reunidos em grupo. Isso porque as tecnologias contemporâneas proporcionam a mesma alternativa de um mundo imaginário transbordando os juízos lógicos, ultrapassando, então, as fronteiras da cultura científica tradicional (SENNA, 2010).

Logo, o professor que assumir uma nova postura docente passará a contribuir de forma satisfatória com a aprendizagem dos educandos, criando conseqüentemente novos ambientes de aprendizagem. Visto que os alunos surdos e ouvintes com o auxílio dessas novas tecnologias e do professor obtém êxito, o que antes era inalcançável em sala de aula, torna-se possível com o uso da internet e suas ferramentas.

Entretanto, se faz necessário, que as TIC sejam utilizadas em sala de aula, como recursos metodológicos, haja vista que a aplicação de novas metodologias em sala de aula “quebra” a rotina, a mesmice e principalmente os paradigmas tradicionais postos no ato de ensinar.

Essa aplicação por sua vez contribui significativamente, visto que torna o ensino mais motivador, já que os discentes têm a prática diária da utilização dessas tecnologias fora da escola, cabe ao professor contextualizar e sistematizar o ensino pautado diante dessa perspectiva, ressignificando os conceitos educacionais.

O uso e influência das novas tecnologias devem servir ao docente não só em relação à sua atividade de ensino, mas também na sua atividade de pesquisa continuada. E a pesquisa com as novas tecnologias tem características diferentes que estão diretamente ligadas à procura da constante informação. (SANTANA 2007, p. 9)

Contudo, ainda vemos professores que se prendem em metodologias tradicionais limitando-se a quadro e giz e ao ensino isolado, possibilitando uma aprendizagem sem significado algum para a vida dos alunos. Nesta linha de raciocínio Tori *apud* (KENSKI 2007, p. 89) afirma:

Vemos muitos cursos tradicionais sustentando-se única e exclusivamente na proximidade natural de suas aulas presenciais, a educação mediada pelas tecnologias não pára de evoluir e de criar condições para a efetiva redução de distâncias. Esse avanço tecnológico pode ser utilizado não apenas em cursos à distância, mas em cursos presenciais.

Julgamos, entretanto que é imprescindível a utilização das tecnologias, como aliadas pedagógicas. Assumindo essa postura o professor parte de uma abordagem tradicional para uma abordagem inovadora, obtendo resultados satisfatórios diante da aprendizagem dos alunos.

Em meio a esse aspecto é válido relatar a pesquisa realizada por Tappscot (1999), no qual o referido pesquisador partiu da investigação das respostas coletadas por ele em um questionário realizado via internet, os sujeitos da pesquisa foram pré-adolescentes e adolescentes que estão crescendo imersos ao mundo da informática.

Os dados revelados nessa investigação permitiu fazer uma comparação entre o jeito velho e o jeito novo de ensinar, bem como as possíveis implicações para o aluno, diante das duas maneiras, essas análises e conclusões foram publicadas no livro *Geração Digital*.

O pesquisador averiguou que os alunos, não limitavam-se apenas as informações direcionadas em sala de aula, mas buscavam em outras fontes de consulta, mantendo-se cada vez mais informado não prendendo-se apenas ao professor ou livro didático.

Levando em consideração as contribuições de Tappscot (1999), verificamos que diante do avanço tecnológico, o contexto educacional, bem como o processo de ensino e aprendizagem, passa por uma série de modificações que resultam em mudanças no modo de ensinar e de aprender, quebrando alguns paradigmas e

mitos, por exemplo, o professor não é, e nem pode ser mais visto como o dono do conhecimento, porque esse deve ocorrer em conjunto e de forma articulada.

Os educadores necessitam utilizar essas novas tecnologias em suas aulas, viabilizando um ensino mais atrativo/dinâmico e proporcionando uma interação entre o ser humano e as máquinas. Assumindo esta postura ele passará a contribuir de forma satisfatória com a aprendizagem dos educandos, criando conseqüentemente novos ambientes de aprendizagem.

Todavia, para Kenski (2007, p. 88):

A grande revolução do ensino não se dá apenas pelo uso mais intensivo do computador e da internet em sala de aula ou em atividades à distância. É preciso que se organizem novas experiências pedagógicas em que a TICs possam ser usadas em processos cooperativos de aprendizagem, em que se valorizem o diálogo e a participação permanentes de todos os envolvidos no processo.

Considerando a visão de Kenski, notamos que o educador deve utilizar novas ferramentas como possibilidades pedagógicas, porém, o maior objetivo diante dessa utilização é a criação da interação e a valorização da participação e envolvimento de todos os alunos envolvidos no processo de aprendizagem. Além disso, é válido ressaltar que graças ao avanço da tecnologia é possível ocorrer aprendizagem, mesmo não estando no espaço escolar, por meio da utilização das mídias/tecnologias.

Portanto, o processo de ensino e aprendizagem, não pode, nem deve limitar-se ao uso de metodologias tradicionais, pois na forma tradicional de ensinar e aprender, as coisas já vem explícitas, ou seja, prontas para os alunos, deixando que eles não analisem, pesquisem, descubram e até mesmo aprendam com novos recursos midiáticos que são oferecidos atualmente. Diante de tanta novidade em termos tecnológicos, midiáticos, percebemos a necessidade de provocar questões, abrir espaços para a expressão e confronto de ideias, em busca de uma aprendizagem fundada na exploração, manipulação, observação, criação, participação que contribui para a formação de sujeitos críticos e autônomos.

Destarte os educadores devem estar preparados a lidar com essa nova realidade, buscando vincular a prática pedagógica, novos artefatos tecnológicos, com a utilização desses recursos em sala de aula, os próprios jovens levam para a escola práticas de leitura e escrita adquiridas na Internet e confrontam com o saber

ensinado pelos professores (FREITAS, 2001). Este último deve elaborar estratégias mais ativas para o aluno, ajudando-o a descobrir os caminhos do saber sobre esses novos recursos, trata-se de uma pedagogia intercultural (RAMAL, 2000, p.09).

Por conseguinte, percebemos que professores e estudantes permanecem em dois mundos mentais distintos: um dependente da cultura científica clássica, habitado pelos professores, e outro, habitado pelos estudantes, os quais utilizam apropriadamente as tecnologias pós-escrita como ferramentas hipertextuais, de acordo com os padrões sociais contemporâneos de produção de conhecimento (SENNÁ, 2010).

Nessa contextura Pierre Lévy (1999, p. 237) afirma que: “cada novo sistema de comunicação fabrica seus excluídos. Não havia iletrados antes da invenção da escrita. A impressão e a televisão introduziram a divisão entre aqueles que publicam ou estão nas mídias e os outros”.

E por falar em exclusão, outra reflexão que é de grande pertinência para a reconfiguração dos multicontextos da escola digital, corresponde ao processo formativo das pessoas surdas, visto que se olharmos para o retrovisor, fazendo uma analogia ao passado, comprovaremos que os surdos foram vítimas de um visão preconceituosa, uma vez que distanciavam-se do padrão de normalidade apregoadado cultural e socialmente, isso era um fator determinante para a exclusão presente na história da humanidade.

Essa concepção predominante nas sociedades da antiguidade, Império Romano e Idade Média, concebiam as pessoas com deficiência como não humanos, demoníacos, deformados, anormais, loucos, incapazes entres outros adjetivos pejorativos. De acordo com Moura (2000, p. 16) os surdos eram isolados e considerados incapazes, visto que “[...] o pensamento não podia se desenvolver sem linguagem e que esta não se desenvolvia sem a fala. Desde que a fala não se desenvolvia sem a audição, quem não ouvia, não falava e não pensava, não podendo receber ensinamentos e, portanto, aprender”.

Atualmente temos visto através das diversas mídias e redes sociais, as discussões e debates concernentes ao favorecimento e ampliação de políticas públicas voltadas para a inclusão socioeducacional não somente dos surdos, mas de todos os indivíduos com as variadas deficiências, sejam elas, física, psicológica e sensorial. Logo, é pertinente refletir acerca do processo formativo das pessoas surdas na sociedade digital contemporânea, é o que faremos a seguir.

4 EDUCAÇÃO DE SURDOS: DA EXCLUSÃO SOCIAL A INCLUSÃO DIGITAL

Trilhando um caminho histórico acerca da educação de surdos, percebe-se que esses sujeitos desde muito tempo têm enfrentado uma luta constante ao que refere-se ao processo de visibilidade social e conquista de direitos. De acordo com os pressupostos teóricos de Perlin (2004, p. 80) “As narrativas surdas constantes à luz do dia estão cheias de exclusão, de opressão, de estereótipos”.

Toda a trajetória percorrida acerca da educação de surdos, vislumbra a narrativa de uma história repleta de limitações, tabus, proibições, preconceito, segregação e exclusão.

Entretanto, posterior a vários caminhos e descaminhos, especificamente em 1948, um novo rumo começa a ser trilhado, apontado por Santos (2011, p. 75) como: “Era da Simpatia”, momento em que a Declaração Universal dos Direitos Humanos põe em cheque que “Todo ser humano tem direito à educação”, viabilizando um redirecionamento a cerca dos paradigmas educacionais.

Tendo como subsídio esses apontamentos teóricos de Santos e entendendo a realidade vivenciada atualmente no que refere-se a Era digital, torna-se visível a necessidade do processo de inclusão e emancipação digital por meio da utilização das ferramentas tecnológicas pelas pessoas com deficiências, especialmente, os surdos, foco deste estudo.

A partir dessa declaração universal novas políticas, legislações e declarações foram traçadas, bem como, a realização de eventos e tratados, redirecionando o percurso da educação de surdos. A começar pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 4.024 de 1961², determina que a educação das pessoas com deficiências deve ser incluída no Sistema Geral de Educação.

A Conferência Mundial, ocorrida em Jomtien, na Tailândia, em 1990, instituindo o compromisso da garantia relativa ao “atendimento às necessidades básicas de aprendizagem a todas as crianças, jovens e adultos”.

Em 1994, foi realizado em Salamanca, na Espanha, a Conferência Mundial Sobre Necessidades Educativas Especiais, na qual foi reafirmado o compromisso

² Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l4024.htm. Acesso em 08 de mar. de 2013.

com a educação para todos, reconhecendo a necessidade urgente da oferta de educação para todas as pessoas com deficiência, no sistema regular de ensino, esse documento elaborado ficou conhecido como Declaração de Salamanca.

A década de 90 é marcada por grandes avanços na área da Educação Especial, que passa a fazer parte integrante do sistema educativo e possui um regulamento próprio denominado Política Nacional de Educação Especial, pautadas no Plano Decenal de Educação para todos. (SANTOS, 2011, p. 75)

Levando em considerando esse destaque de Santos, é mister relatar que ainda na década de 90, outro fator contribuiu para a defesa da inclusão. As reformulações, pontuadas na Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, dá um destaque especial para a educação especial³, em seu Capítulo V, artigo 58. no qual ressalta que o processo relativo a educação especial deve ser deve acontece preferencialmente na rede regular de ensino.

Nessa propositura torna-se evidente que A LDB, favoreceu grandes avanços no sistema de educação de nosso país. Essa lei fomenta que a escola torne-se um espaço de participação social, valorizando a democracia, o respeito, a pluralidade cultural e a formação do cidadão.

A participação inclusiva de minorias linguísticas apresenta-se motivada por políticas públicas e movimentos Surdos, que requerem o direito de acesso e uso às informações hipermídia e multilíngue, valendo-se da acessibilidade na interação homem-computador, no planejamento de uma Arquitetura da Informação Digital Inclusiva (AIDI) para o ambiente digital. (CORRADI, 2007, p. 22)

A educação inclusiva desloca o enfoque individualista, centrado nos alunos, para a escola, reconhecendo no seu interior a diversidade de diferenças: individuais, físicas, culturais e sociais.

Portanto, tendo como base todos esses elementos marcantes na educação de surdos ao longo de toda história, partindo do processo de exclusão na

³ A educação especial é uma modalidade de ensino que perpassa todos os níveis, etapas e modalidades, realiza o atendimento educacional especializado, disponibiliza os recursos e serviços e orienta quanto a sua utilização no processo de ensino e aprendizagem nas turmas comuns do ensino regular.

Disponível em:

<http://gruopoad2010.blogspot.com.br/2010/03/aee-atendimento-educacional.html>. Acesso em: 10 de jul. de 2013.

antiguidade à inclusão assegurada através de declarações, legislações e decretos na contemporaneidade.

Vale lembrar que é competência do poder público promover e fiscalizar a implantação da acessibilidade em todos os sentidos, inclusive no tecnológico, considerando que não haja exclusão de nenhum cidadão – independente de sua raça, cor, sexo, crença, classe social, idade e condição física, sensorial e mental. (SANTOS, 2011, p. 79)

A proposta da educação especial pressupõe uma aprendizagem, na qual todos aprendam juntos, convivendo com as diferenças e diversidades. Isso quer dizer que a escola precisa realizar modificações estruturais, o que nos remete a uma nova política educacional. Portanto, torna-se pertinente analisar como esses alunos estão aprendendo, quais as metodologias utilizadas e, sobretudo, averiguar se há possibilidades de inclusão e emancipação digital desses indivíduos, seja na rede regular de ensino ou em salas especiais. Os pressupostos de Oliveira (2004, p. 71) indicam que:

A educação inclusiva está presente no Brasil como política educacional, no Documento Política Nacional de Educação Especial, de 1994, e em outros textos oficiais, inclusive nos Documentos dos Fóruns de Educação Especial das Instituições de Ensino Superior, promovidos pelo o MEC.

Neste sentido a inclusão de pessoas com deficiência em classes regulares comuns é vista, nestes documentos, como uma forma de democratização das oportunidades educacionais, na medida em que não apresentam, em sua maioria, características intrínsecas que impossibilite a sua inclusão. Segundo Oliveira, na escola inclusiva busca-se:

Romper com a situação de exclusão e de discriminação que as pessoas com necessidades especiais vivem no contexto educacional e social. Situação de discriminação seja no ensino regular porque os\ as alunos\ as que apresentam dificuldades em aprender são excluídos, com a justificativa de problemas pessoais, familiares e socioeconômicos, eximindo-se a escola de qualquer responsabilidade- quanto no ensino especial, pela alegação de que as crianças com necessidades educacionais especiais por sua situação de indivíduo com limitações não podem receber o mesmo nível de escolarização que as crianças normais. (*ibid.*, 2004, p. 74)

Considerando os pressupostos teóricos de Oliveira, percebemos que se faz necessário a implementação de novas diretrizes pedagógicas no âmbito educacional, sobretudo, ao que corresponde à educação especial, com o objetivo de

romper as questões da exclusão e discriminação no contexto socioeducacional, fomentando possibilidades de inclusão digital.

4.1 As TIC aplicadas na educação de surdos: interfaces de interação e aprendizagem

Atualmente vivemos em um momento de constante reflexão no que se refere ao espaço escolar, visto que estamos imersos em uma cultura digital, e essa reflete de forma significativa nos diversos setores da sociedade, principalmente nas instituições de ensino, que engloba uma clientela altamente diversificada advinda de variadas camadas sociais, com diversos perfis e até mesmo com algumas condições/"limitações", física, psicológica e sensorial, logo, é necessário ter a consciência que a escola é um ambiente plural e, portanto precisa repensar e refletir sobre suas práticas relativas ao processo de inclusão digital, bem como de acessibilidade.

De acordo com Corradi (2007, p. 23) "com a globalização, os avanços tecnológicos e a Internet, o conceito de "acessibilidade" sofreu alterações que ultrapassaram as rampas das construções, os obstáculos edificadas e permitiu a adição do ambiente digital, graças às tecnologias de informação e comunicação".

Diante dessa perspectiva e levando em consideração o avanço abundante, bem como as contribuições significativas das tecnologias digitais, sobretudo, do computador, conectado a rede, para todos os contextos e segmentos sociais, no que concernem os processos de aquisição de informação e desenvolvimento de habilidades comunicativas, das pessoas de modo em geral, independente de quaisquer condições e/ou limitações. Faz-se necessário a implementação desses no contexto escolar, a fim de vincular uma mediação pedagógica cada vez mais inovadora, alçando novos voos no processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Alves e Preto (1997 p. 6) em seu artigo publicado na revista Comunicação e Educação a escola deve:

Criar um espaço dialógico, aberto e confortável onde as crianças se expressem [pudessem se expressar] espontaneamente sobre a sua relação com as máquinas de um modo em geral, [...] TV, vídeo, games,

computadores, Internet, a fim de que, com o poder de uso das diversas linguagens, usufruam [usufruissem] publicamente deste direito.

Desta forma, a escola deve partir de uma postura tradicional, assumindo uma posição cada vez mais digital e democrática, criando possibilidades dialógicas, onde os indivíduos possam se expressar e interagir, e, possam se integrar nas condições físicas e pedagógicas das ambiências escolares, de acordo com Skliar (1998, p. 37) “a escola democrática é aquela que se prepara para atender cada um de seus alunos”.

Os postulados teóricos de Assmann e Mo Song (2000), afirmam que as tecnologias possuem uma função mediadora encontrada em quase todos os lugares que está interferindo na escola, intensificando a forma de pensar para uma interatividade, originando novas possibilidades de se formar o conhecimento.

Neste mesmo direcionamento, tendo como foco as pessoas surdas, os autores Arcoverde e Gianini (1999, p.4), corroboram descrevendo que “no ambiente telemático (os surdos têm tido) a oportunidade de dialogar sem opressão das diferenças e compreender quais são os projetos comuns para além da diferença. Este também tem sido um espaço de denúncia do fracasso escolar e da falta de educação dos surdos”.

Os trabalhos desenvolvidos por Cruz (2001) realizado na UNICAMP, Santarosa (1977), na UFRGS e por Pacheco (s/d), descrevem reflexões acerca das contribuições da Internet, telemática e softwares, utilizados na prática por alunos surdos ou deficientes auditivos, além de expor os relatos de experiências vivenciadas durante a aplicação do estudo.

A primeira pesquisa partiu de um estudo epistemológico acerca da análise das potencialidades da Internet para a observação geral do *modus vivendi* dos surdos e a relação desses com a Internet. O segundo concernente a telemática, no qual o próprio autor define essa como “um dos mais promissores recursos para aproximar pessoas e desenvolver o potencial cognitivo dos seres humanos”. O terceiro trata-se parte dos problemas de linguagem vivenciados pelos surdos, instrumentalizando a utilização e aplicabilidade de um software de elaboração de história em quadrinhos, como ferramenta para o desenvolvimento e aquisição da habilidade da escrita.

Os resultados coletados no estudo desenvolvido pelos respectivos pesquisadores apontam notoriamente o desenvolvimento da interação entre todos

os surdos participantes da pesquisa, outra consideração observada foi a ajuda mútua realizada através do Correio Eletrônico, além da possibilidade da efetivação da aprendizagem colaborativa e mediada, prática como essas favorecem a melhoria no desempenho social e afetivo de todos participantes do processo de ensino-aprendizagem, no qual essa ocorre de modo gradativo, viabilizando o desenvolvimento cognitivo, autonomia e satisfação comunicativa.

Com a popularização e uso da internet passamos a incorporar esses novos mecanismos no contexto educacional, ressignificando as concepções e práticas educativas. Essa cultura digital que nos rodeia, tem oportunizado mudanças nos padrões da sociedade e nos modos de ensinar e aprender, implicando, por conseguinte na reformulação das práticas pedagógicas.

De acordo com Basso (2003, p. 121) “A utilização da Internet como fator de agregação das comunidades surdas espalhadas pelo país e pelo mundo favorece a interação entre diversas nacionalidades e possibilitando a união para reivindicação de seus direitos”.

Quando fala-se em comunidade surda, é válido ressaltar que esse termo refere-se a todas as pessoas inseridas social e culturalmente no convívio dos seres surdos.

Comunidade Surda [...] não é só de surdos, já que tem sujeitos ouvintes junto, que são família, intérpretes, professores, amigos e outros que participam e compartilham os mesmos interesses em comuns em um determinado localização. [...] Geralmente em associação de surdos, federações de surdos, igrejas e outros. (STROBEL, 2006, p.42-43)

Logo, é mister mensurar que as comunidades surdas são compostas por diversas pessoas, e essas na qualidade de habitante do “ciberespaço” e da “cultura digital”, são usuários da informática/computador e estão conectados através da Internet, favorecendo a troca comunicativa, uma vez que conforme aponta Santos (2011, p. 78) “a informática vai além de uma significação simbólica, é uma forma de inserção social, conquista de anseios, sonhos, ultrapassa os obstáculos físicos, tornando reais sonhos nos fazendo descobrir e conhecer o mundo”.

Em relação a isso, Lemos (2007, p. 66), afirma que essa realidade revela um novo mundo aos surdos “E-mail, [...] Messenger, games e softwares especializados trazem uma nova possibilidade de comunicação e interação”. Esses ambientes da

web, sobretudo, as redes sociais, foram consideradas por Garcêz (2006, p. 2) “como uma nova arena política de luta por reconhecimento de identidades estigmatizadas”.

Nesse mesmo arcabouço Achkar (2011, p. 34) relata que “O uso do computador e de programas específicos pode facilitar a comunicação, melhorando a timidez, estimulando os recursos cognitivos, a linguagem, o vocabulário e as funções psicomotoras”.

Essas concepções em torno da utilização da informática e dos diversos recursos tecnológicos enaltecem este estudo, visto que refletimos aqui, justamente as reais contribuições das tecnologias digitais, especialmente dos games online, aplicados na educação de surdos, contudo, todos os teóricos estudados até agora, têm corroborado para a confirmação dessa hipótese. Descrevendo que as tecnologias além de outros objetivos promovem a inserção social, oportunizando o descobrimento e conhecimento do mundo, contribuindo para o processo de comunicação e aquisição da linguagem e reconhecimento da identidade, vislumbrando a cultura surda. Corradi (2007, p. 118), Considera o ambiente digital como “um espaço cada vez mais importante e com visibilidade pelos grupos sociais minoritários que possuem as ‘vozes’ silenciadas e os corpos invisíveis, assim como seus direitos e reivindicações”.

Partindo desses elementos, para uma análise realizada acerca da ferramenta “Internet”, bem como de suas diversas interfaces, percebemos que esse instrumento possui algumas características marcantes: é utilizada como fonte de consulta; corresponde a um espaço que amplia nossas possibilidades de contatos, no qual todos podem ser autores e protagonistas estimulando a comunicação independente do espaço geográfico e do tempo; e possibilita a força de informação, comunicação e a construção do conhecimento cooperativo, além de estimular a criatividade e interatividade por meio da utilização dos games.

A pessoa com deficiência percebe, através de sua vivência corporal e interação com os meios midiáticos, o mundo a sua volta, com a finalidade de recriar e criar formas que possibilitem a amplitude de conhecimento e de suas potencialidades mediante a interação com a máquina”. (SANTOS, 2011, p. 82)

Portanto, é necessário modificar as práticas de ensino-aprendizagem, a fim de valorizar a construção dos conhecimentos dos alunos surdos, oportunizando um

ensino colaborativo, associando mediação dos saberes e mediação humana, incentivando a interação entre aluno-professor, aluno-aluno e aluno-máquina.

No contexto brasileiro a tendência oficial e mais utilizada para favorecer essa Educação de Surdos é a bilíngue. Todavia, essa não refere-se apenas ao a utilização das duas línguas (Português e LIBRAS), para o desenvolvimento das habilidades dos surdos, mas, a utilização de métodos e metodologias que viabilizem a efetivação do conhecimento. No entanto, ainda muitas dificuldades são encontradas nesse contexto. Segundo Ortiz (2002, p. 10), é necessário utilizar:

atividades lúdicas como meio pedagógico que, junto com outras atividades, [...], ajudam a enriquecer a personalidade criadora, necessária para enfrentar os desafios na vida. Para qualquer aprendizagem, tão importante como adquirir, é sentir os conhecimentos

Destarte, os professores devem usar e explorar mais recursos metodológicos, entre esses, os games como atividades didático-pedagógicas, viabilizando aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos surdos, no qual a aprendizagem será efetivada, por meio do caráter lúdico dos jogos, com respaldo das representações visuais.

O ensino mediado por jogos oportuniza a participação ativa e participativa dos alunos no seu próprio processo de aprendizagem, favorecendo e estimulando o desenvolvimento de diversas habilidades e competências que não eram possíveis ser realizadas com as atividades tradicionais.

5. GAMES: JOGANDO ENSINANDO E APRENDENDO

Considerando as variadas tecnologias que surgiram ao longo do contexto histórico, percebemos que rapidamente essas tornaram-se parte integrante de nossa rotina diária, o rádio, a televisão, o telefone fixo e móvel (celular), os computadores exemplificam alguns dos verdadeiros artefatos que mudaram consideravelmente o modo como vivemos, conotando a hipótese de não vivermos mais sem esses recursos.

Além das mídias citadas anteriormente, merece destaque os games, as redes sociais e os diversos ambientes, interfaces e ferramentas virtuais que são excelentes exemplos de tecnologias que têm mudado a nossa forma de viver, comunicar, e até mesmo de pensar.

A expansão da comercialização e utilização dos games tem conotado reflexões que subjaz pesquisas, questionamentos e discussões acerca dessa mídia, sobretudo, em torno de suas contribuições para o campo educacional, visto que variados grupos sociais independentemente de classe social ou idade, tornam-se cada vez mais usuários desses contextos que fomentam a aprendizagem colaborativa.

Nessa perspectiva, compreendemos que a realidade da atual juventude, denominada por Moita (2007 a) como “geração @”, vive notadamente cercada por diversas ferramentas tecnológicas e digitais, principalmente, da internet e dos *games*.

A utilização dessas tecnologias tem reconfigurado o *modus vivendi* dos habitantes dessa geração, oportunizando novos saberes (conhecimentos) com sabores (significados) que transcendem os muros da escola, conotando a hipótese de que esses instrumentos podem viabilizar excelentes contribuições para as formas curriculares de ensinar, aprender e de se comunicar, portanto, “os games se inserem num contexto cultural-curricular juvenil” (MOITA, 2007a, p. 58), destarte, torna-se imprescindível sua utilização nas ambiências de ensino.

Os pressupostos teóricos de Paul Gee (2004) apontam-nos para acreditar que os games instigam o desenvolvimento da criticidade reflexiva dos indivíduos, isso é perceptível se considerarmos, por exemplo, a utilização/aplicação de games do tipo quebra-cabeça, que além de outras habilidades viabilizam o estímulo e

ampliação do campo cognitivo dos usuários, de modo mais eficaz, do que se compararmos a uma aula no qual é adotada o modelo convencional de ensino, visto que nessa os alunos tendem a agir passivamente diante do processo de ensino e aprendizagem.

A proposta dinâmico-interativa dos games oportunizam aos usuários diversas ações, entre essas podemos destacar: criatividade, atenção, elaboração de estratégias, planejamento, superação de desafios, motivação, acesso ao conhecimento e informação de diversas áreas dependendo do contexto e da narrativa específica do game, além de estimular as capacidades de pensar e agir em função dos acontecimentos, uma vez que para cada ação haverá uma reação, logo o jogador deverá estar preparado para as possíveis decisões que serão tomadas.

Os games, embora com algumas semelhanças em sua elaboração com os jogos tradicionais, possibilitam, para além da possibilidade de simulação, movimento, efeitos sonoros em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador, em aparato de comunicação, e da convergência das mídias. (MOITA, 2007a, p. 45)

Neste sentido, torna-se evidente que a convergência das mídias e o conjunto multissemiótico presente nos games utilizam as variadas linguagens, símbolos e signos, textos verbais e não verbais, ampliam os recursos linguísticos, tornando-os extralinguísticos, como a utilização de imagens, vídeos, movimentos e todos os outros elementos que atribuem sentido e significado a narrativa peculiar do jogo, além de efetivarem a proposta do letramento digital.

Logo, os games constituem esse contexto de novas possibilidades de ensinar e aprender e estimular as habilidades de leitura e escrita, considerando isso Gee (2003 *apud* PAZ e PESSOA, 2012, p. 39), relatam que os usuários de games

estão aprendendo um novo letramento, mas não no sentido em que a palavra é utilizada (alfabetização – tradicionalmente conhecida como a capacidade de ler e escrever). Ao levantar o questionamento de por que nós devemos pensar mais amplamente o conceito de literacia quando nos referimos aos videogames ou outra coisa nesse assunto, esse autor aponta duas razões.

Ainda nessa perspectiva é válido pontuar as reflexões teóricas da pesquisadora Lynn (2005), relativas ao uso dos games, para ela essa mídia pode funcionar como ambientes de sociabilidade, aprendizagem e prazer, no qual os

jogadores são desafiados a cada momento, e isso proporciona uma motivação permitindo a integração do jogador com a realidade, além de potencializar a experimentação de diferentes mundos e realidades e os respectivos conhecimentos conquistados por meio dessa exploração e vivência.

Os games do tipo simuladores permitem aos usuários a tomada de decisões e a efetivações de ações que comumente estão ligadas diretamente a vida de seus usuários, esse modelo favoreça um respaldo significativo ao que concerne a aprendizagem e participação ativa de seus *gameplayers*⁴, uma vez que diferentes contextos e cenários do mundo real são simulados, favorecendo e facilitando a esses indivíduos o enftretamento e resolução de atividades da vida diária. (Nogueira, 1997, *apud.* MOITA, 2007b, p. 47).

Mediante a intensificação dos games e dos seus respectivos níveis, os usuários são estimulados a superar desafios, seguindo os direcionamentos das regras, cada jogador de modo peculiar toma caminhos diferentes, seguindo intuições e tomando decisões, por meio da criação de estratégias, isso com o intuito de resolver as diferentes e variadas tarefas solicitadas, que inicialmente são vistas como imprevisíveis, mas durante o transcurso tornam-se motivadoras, sobretudo, quando as respostas são positivas, ou seja, quando as etapas são superadas e as conquistas são atingidas.

As contribuições de Steven Jonhson (2006), possibilita-nos elencar algumas reflexões em torno da cultura de massa, o renomado autor ressalta que nas últimas décadas, aprendemos a lidar com o *big bang* da cultura midiática digital, desse modo, passamos a conviver diariamente cercados dos variados tipos de tecnologias, e o contato com essas tem suscitado implicações desafiadoras para vida, relações e pensamentos.

Os respaldos teóricos de Moita (2007b, p. 56) revelam-nos que: “Os games permitem a organização de situações de aprendizagem, um espaço de aprender a aprender, onde se desenvolvem situações de aprendizagens diferenciadas e é estimulada a articulação entre saberes e competências”.

Logo, torna-se notório que esses recursos midiáticos estimulam e exigem dos usuários/alunos uma maior compreensão de forma lúdica, ativa, interativa e

⁴ Termo usado para referir-se aos jogadores de videogame. Essa terminologia nominal inclui aqueles que não se consideram necessariamente serem gamers (os gamers casuais), é mais usado comumente para aqueles que passam seu tempo livre jogando ou aprendendo sobre jogos.

imediate, visto que a aprendizagem ocorre por meio da ação de brincar, pressupondo dos partícipes uma ação protagonista, tornando-os autores de suas próprias conquistas e aprendizagens, diferentemente dos contextos escolares, nos quais as maiorias das vezes coíbem a participação ativa de seus alunos, engessando-os nos sistemas e paradigmas curriculares.

Nesse limiar é mister destacar os subsídios teóricos de Moita (2007a, p 56) quando descreve que a utilização dos games desenvolve habilidades, através de uma contextualização de conteúdos. “Em vez de decorar conteúdos (exemplo: nomes de civilizações, verbos), ele aprende-os, exercitando habilidade das quais se dá a aquisição de grandes competências”.

O jogo é um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais. Lynn Alves (2007, p. 63)

A utilização dos jogos na história da vida humana segundo Lynn Alves (2007) é marcada com a própria evolução do homem, muito antes do estabelecimento de regras e normas de relações e convivências, a exemplo disso, temos os rituais desenvolvidos como os da caça, da guerra que apresentava características lúdicas, de entretenimento, poder e força, traços marcantes dos games. Nessa contextura Huizinga (2001), reitera que o jogo corresponde a uma atividade universal que antecede a própria cultura, visto que segundo ele, os animais já desenvolviam atividades lúdicas. Com essa afirmativa percebemos a necessidade de refletirmos em torno dessa mídia que tem oportunizado contribuições culturais ao longo dos tempos.

Segundo Mattar (2010, p. 16) o mercado de games consolidou-se “comercialmente há menos de duas décadas. Entretanto, jogos, programas de computador e mesmo simulações já eram utilizados em educação bem antes disso”.

Todavia, durante muito tempo o jogo tinha um caráter especificamente lúdico, mas atualmente verificamos que essa realidade tem sido ressignificada, em favor das contribuições cónito-motoras que esse permite aos seus usuários. Destarte, a ação de jogar pressupõe, outras finalidades além de entreter, visto que

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 4)

As contribuições dos jogos enquanto interfaces de aprendizagens são muitas, para respaldar essa afirmativa podemos ressaltar os estudos da psicologia relativos a essa tema em foco. Os pressupostos teóricos de Vygotsky (1994) descrevem que o ato de brincar favorece aprendizagem de regras e ações de forma prazerosa. Portanto, os jogos permitem a mediação entre o desenvolvimento real x proximal, como resultado dessa relação tem-se o conhecimento e aprendizagem.

Nesse contexto, as teorias psicogenéticas (que estudam gênese dos processos psíquicos), mediante releitura de Lynn Alves (2007, p. 66-67), relata que, “o brincar vai possibilitar a ressignificação do pensamento intuitivo, na medida em que as crianças podem exercitar situações do mundo dos adultos, a conviver com as regras sociais”.

5.1. *Games Online*: novos contextos para entreter e aprender na educação de surdos

Com o surgimento da Internet na década 60 a sociedade passou por diversas mudanças, principalmente nas questões relacionadas à educação. É possível hoje, graças a esse mecanismo tecnológico, ter acesso a diversas informações em tempo hábil, comunicar-se de forma simultânea, além de outras possibilidades comunicativas, além do entretenimento e aprendizagem.

É inegável que a internet tem revolucionado os diversos campos e áreas do conhecimento, isso é perceptível em função do aumento acelerado do número de usuários nos últimos anos, independente de suas condições físicas, sensoriais e psicológicas, graças ao crescente processo de democratização e inclusão digital, não sendo diferente, portanto no contexto da educação de surdos. Visto que de acordo com Schalleberger (2012, p. 79):

Os surdos têm ocupado a internet desde o seu aparecimento, no início dos anos 90. Desde pequenos fóruns, salas de bate papo, documentações históricas da vida passada das comunidades surdas, até hoje em dia, onde quase a totalidade dos programas disponíveis é utilizada pelos surdos.

A Internet tem se configurado para as pessoas surdas com as mesmas potencialidades do telefone para as pessoas ouvintes. Através delas, ampliaram-se as possibilidades de comunicação (via e-mail, chat, [...] etc.). Isto a configura como um dos meios eletrônicos mais eficientes de contato com a língua escrita, expandindo o vocabulário e atribuindo novos significados aos signos, o que reporta ao uso da língua escrita no sentido atribuído ao conceito de Letramento. BASSO (2003, p. 121)

Nessa perspectiva é válido ressaltar os estudos de Vygotsky ao que idealizava como sendo uma educação compensatória, ou seja, para a surdez deveria ser suprida a falta do canal auditivo através do estímulo do campo visual. Pois compreendia que:

o insuficiente desenvolvimento que se observa nas pessoas com algum tipo de defeito se deve essencialmente à ausência de uma educação baseada em métodos e procedimentos especiais que permitam o desenvolvimento semelhante aos meninos normais. Vygotsky (1995 *apud* MACHADO, 2003, p. 4)

Essa corroboração teórica concernente a compensação ainda é utilizada, de acordo com Chaves (2006) corresponde a reconfiguração da deficiência auditiva em eficiência visual, como possibilidade para o desenvolvimento da aprendizagem dessas pessoas com surdez.

Entretanto, é do nosso conhecimento que os alunos surdos sentem muita dificuldade de aprendizado, esse problema na maioria das vezes relaciona-se diretamente as dificuldades linguísticas, impossibilitando-os o acesso desses ao conhecimento e aprendizagem efetiva, além de coibir produção do pensamento abstrato. Portanto, faz-se necessário pensar no processo formativo relativo a educação de surdos de modo que viabilize a esses o desenvolvimento do raciocínio concreto a partir de vivências concretas e práticas do mundo que os cerca.

Nessa proposição apontamos como instrumento potencializador dessa ação, o uso de jogos, como atividade lúdica, de entretenimento e aprendizagem para a educação de surdos, viabilizando a relação direta do imaginário x o real, tornando-os seres críticos e reflexivos de sua própria atuação social.

O brincar com a criança surda pertence ao espaço da complexidade linguística das percepções metafórica e subjetividade enquanto sujeito e ator. É importantes valorar a projeção dos sonhos e da imaginação, mas ao mesmo tempo é preciso estabelecer entendimento entre o que se vivencia daquilo que imagina e o que de fato é real e possível acontecer. No caso, ser consciente, crítico e reflexivo, compartilhando com igualdade de oportunidade em cada atividade proposta. (FALCÃO, 2010, p. 271-272)

Essa multiplicidade de recursos visuais e linguagens são excelentes, sobretudo, para o processo de educação do aluno com surdez, haja vista que devemos ter a consciência de que esses precisam ter um contato com variadas ferramentas que estimulem o desenvolvimento da percepção visual, de modo que ocorra o processo de emancipação do surdo. Portanto, é necessário compreender que:

Ele é, antes de tudo, um ser visual, tudo o que aprende é a partir do que vê. O permanente aprimoramento de sua acuidade visual se constitui, portanto, como fator facilitador de todas as ações de aprendizado e diálogo com esse aluno. Hoje, a comunicação utiliza muito mais as imagens e o surdo é fisicamente apto a explorar esse contexto. Precisamos, contudo, ajudá-lo a ampliar a sua análise dessas imagens, a decodificá-las, a fim de que ele possa enriquecer sua seleção e escolhas dos "textos" que vai ler, ampliando seu vocabulário e instrumentalizando-o a pensar e agir com maior autonomia (DOMINGUES, 2006, p. 23).

É de suma importância refletir sobre essas questões, visto que durante muito tempo os surdos, viveram esquecidos, marginalizados, segregados e excluídos, em função da ausência sensorial da audição. Destarte, a partir dos pressupostos teóricos de Domingues, percebemos a necessidade de preocupar-se com a formação desses indivíduos, utilizando variados instrumentos que favoreçam o acesso a informação, e, sobretudo, ao conhecimento.

As investigações em torno da relação jogos eletrônicos e aprendizagem têm início no meado da década de oitenta. Um dos primeiros trabalhos nessa linha foi o de Greenfield (1988) que abordava o desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica, destacando a TV, os computadores e os videogames. A partir desse período, os investigadores da Europa e Estados Unidos começam a divulgar resultados de pesquisas em torno da relação jogos eletrônicos e aprendizagem. Alves (2008. p. 4):

No espaço virtual, ou ciberespaço o jogador/educando, está conectado com outras pessoas, estabelecendo uma relação virtual, trocando e construindo novos saberes.

Os recursos multissemióticos disponibilizados nos games, as imagens, vídeos, animações, movimentos e etc., atraem a atenção do jogador surdo, uma vez que esse utiliza-se de contextos visuais para aprender. Por isso, é necessário tornar os jogos acessíveis à comunidade surda. Logo, é de suma importância pensar a educação de surdos a partir de situações que oportunizem o contato com variadas mídias, múltiplas linguagens e letramentos de modo que favoreçam a aprendizagem significativa, visto que:

se os surdos forem excluídos de aprendizagens significativas, obrigados a uma prática de atividades sensório-motoras e perceptuais, mas não de conteúdo de abstração, se foram impedidos de utilizar a Língua de Sinais em todos os contextos de sua vida, então nada têm a ver os surdos nem a Língua de Sinais com as supostas limitações no uso dessa língua, na aquisição de conhecimentos e no desenvolvimento de seu pensamento. Skliar (1997 *apud* MACHADO, 2003, p. 10)

Todavia, na maioria das vezes as escolas esquecem-se disso, e limitam-se a conteúdos e currículos rígidos, engessados e descontextualizados da realidade dos alunos, pautando-se em metodologias tradicionais e oralistas, coibindo a aprendizagem, sobretudo dos alunos surdos inseridos na rede regular de ensino.

Nessa perspectiva a educação de surdos fica aquém do esperado, acerca disso, Lebedeff (2006) afirma que isso acontece por causa da negação da LIBRAS, haja vista que muitos professores não têm o conhecimento dessa língua e sendo assim, não a utilizam no contexto escolar do surdo; e por causa do desequilíbrio entre o campo legal e conceitual, bem como da discrepância entre a prática pedagógica e a realidade. Ainda em meio a essa problemática Bregantini (2001, p. 32), relata que:

A integração em sala de aula regular tem ocorrido minimamente e, quando ocorre, há poucos recursos e conhecimentos para garantir o sucesso e permanência destes alunos. Esta escassez gera frustração do aluno, repetência, marginalização e exclusão. A simples inserção em sala de aula regular não garante a integração. É necessário um investimento consistente e permanente na formação dos educadores, em relação ao ensino geral e às especialidades das deficiências.

É importante compreender a realidade e reconfigurar os contexto de modo que essa inclusão possibilite a aprendizagem efetiva, sendo assim, é necessário entender que os alunos ouvintes têm acesso aos sons da fala/língua, ao contrário dos surdos que apenas veem os movimentos articulatórios e imagens, através da visão . Nessa proposição Santana (2007, p. 73) delega que:

Percebe-se que, quando se oferecem condições auditivas, lingüísticas, sociais e psicológicas para que a aquisição da linguagem ocorra, há plasticidade audiológica e cognitiva que permite a (re)organização cerebral – capaz de promover o desenvolvimento normal da linguagem (oral ou sinalizada).

Essa contribuição de Santana fornece-nos um respaldo significativo em torno da utilização dos recursos “multimodais” e “multissemióticos” tal qual conceitua Rojo e Moura (2012), oportunizando multiletramentos para os surdos inseridos nas ambiências escolares e regulares de ensino. Nessa discussão acerca das contribuições dos recursos visuais, temos a sustentação teórica de Karin Strobel (2008), concernente a Pedagogia Visual, segundo ela o primeiro elemento da cultura surda é experienciar os contexto visuais nos quais os surdos entendem o mundo de de outra maneira, isso ocorre graças a eficiência da visão em função da deficiência da audição.

Ainda nesse foco, Perlin e Miranda (2003, p. 218) afirmam que a “experiência visual significa a utilização da visão, em substituição total à audição, como meio de comunicação”. Logo essa habilidade visual deve ser estimulada e motivada, por meio da utilização da língua de sinais e, sobretudo de recursos que oportunizem essa possibilidade de aprendizagem. Segundo Mattar (2010, p. 15):

Observamos na sociedade moderna da importância dos olhos, utilizados agora não mais para a simples leitura do verbal. Games reúnem os aspectos visual, sonoro e verbal da linguagem. Cabe notar que os games respeitam também diferentes estilos de aprendizagem: há diversão e aprendizado para os novatos, para os mais experientes, para os profissionais e assim por diante.

Destarte, percebemos que os pressupostos teóricos de Strobel (2008), Perlin e Miranda (2003), Mattar (2010) entre outros que aqui trataram sobre essa perspectiva, ratificam que, os recursos multissemióticos, especificamente os visuais corroboram de forma dinâmica, efetiva e eficaz para a aprendizagem dos alunos surdos.

Logo, essa Pedagogia Visual propõe o direcionamento de práticas didático-pedagógicas, as quais incluem a utilização de imagens, vídeos, animações, games. que possibilitem vivências adaptadas aos alunos surdos que não dispõem do sentido da audição. Essa pedagogia corresponde a uma tendência que favorece em “emancipação cultural pedagógica” (Perlin e Miranda, 2003).

6. TRILHANDO O CAMINHO METODOLÓGICO

Descrevemos nesta seção a metodologia, métodos e técnicas que foram aplicadas para obtenção dos dados coletados na pesquisa, instrumentos utilizados para o registro das informações, bem como a *corpus* que constitui este estudo.

Em linhas gerais é válido destacar, que este trabalho trata-se de uma pesquisa qualitativa, visto que se coadunamos com o pensamento de Chizzotti (1991) quando delega que, a metodologia qualitativa “parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito”. Nessa perspectiva, a MQ tornou-se viável para nosso estudo, já que considera as pessoas a partir de suas atuações pautadas em sentimentos, crenças, valores e opiniões, refletindo em seu comportamento.

Pressupomos com este estudo investigar os multiletramentos e contextos proporcionados pelos games como entretenimento e aprendizagem dos alunos surdos, logo, considerando esse escopo, caracterizamos esta pesquisa como de caráter exploratório e descritivo. Para Gil (2007 *apud* ALMEIDA, 2011, p. 31) na pesquisa exploratória “explora-se a realidade em busca de maior conhecimento” e a pesquisa descritiva, “tem a finalidade de descrever o objeto de estudo, as suas características e os problemas relacionados, apresentando com a máxima exatidão possível os fatos e fenômenos”.

Considerando a abordagem teórico-metodológica utilizada neste estudo, entendemos que o indivíduo letrado digital, é um sujeito que realiza ações ativas e participativas, agindo, interagindo, interpretando e construindo, por meio de um conjunto de atividades relativas aos processos socioculturais no qual está inserido. Estimamos nesse estudo que os meios tecnológicos, especificamente as redes sociais e os games online são recursos que podem viabilizar o acesso a diferentes informações e conhecimentos, além de desenvolver e estimular variadas habilidades, sobretudo, ao que concerne o processo de ensino-aprendizagem de alunos surdos.

6.1 Instrumentos e Procedimentos

Conhecendo as transformações que perpassam e perpassaram a história da humanidade nos diversos campos, especialmente na escola, acreditamos que as instituições de ensino estão cada vez mais preocupadas em superar os desafios que são propostos diante do processo de ensino e aprendizagem, sobretudo, ao que concerne ao processo de educação dos alunos com deficiência, haja vista que esses enfrentaram ao longo dos anos uma série de ações preconceituosas e segregadoras, mas posterior a todo respaldo legislativo essa realidade tem se reconfigurado, tornando relevantes estudos que fomentem essas reflexões.

Para realização desta pesquisa, utilizamos instrumento como: Questionário Socioeconômico (GRAFFAR, 1994); e a pesquisa online não-padroneizadas e semiestruturadas (MANN e STEWART 2000), contendo perguntas fechadas e abertas, realizadas no ambiente online (Facebook), via *posts* ou *chats*, em conversas em tempo síncrono ou assíncrono.

A coleta dos dados adquiridos no questionário e na entrevista possibilitou uma análise descritiva e interpretativa, visto que a presente pesquisa é pautada diante da abordagem qualitativa. Baseando-nos na perspectiva de Triviños (1987, p. 137) notamos que a coleta e análise dos dados “[...] são tão vitais na pesquisa qualitativa, talvez mais que na investigação tradicional”.

6.1.1 Questionário Socioeconômico

Através deste instrumento o professor fala sobre si, relatando dados sócio-demográficos: idade, sexo, escolaridade e Nível Sócio-Econômico - N. S. E. Trata-se de uma classificação social internacional estabelecida pelo professor Graffar, adaptada por Méndez Castellano (1994)⁵, que se baseia no estudo, não apenas de uma característica social do indivíduo, mas num conjunto de cinco critérios: 1) profissão; 2) nível de instrução; 3) principais fontes de renda familiar; 4) conforto no alojamento e 5) aspecto da zona residencial.

⁵ Foi feita uma adaptação do questionário desenvolvido por MÉNDEZ Castellano H, MÉNDEZ M C. Sociedad y estratificación. Método Graffar - Méndez Castellano. Fundacredesa: Caracas, 1994 e já adaptado por Moita (2007).

A figura 01 ilustra o procedimento de envio do arquivo contendo o questionário socioeconômico para o professor participante da pesquisa.



FIGURA 02: Envio *inbox* do questionário socioeconômico

6.1.2 Pesquisa online

Utilizamos a pesquisa online por considerar que vivemos na sociedade da informação, e, sobretudo, pelo fato de que este estudo pressupõe a análise das contribuições da internet, redes sociais e games online para os multicontextos da educação. Segundo Marcuschi (2004) a internet é um modelo de novas formas de comportamento comunicativo e pode ser usada para diversas práticas. Nesse sentido, justifica-se as contribuições e potencialidades da pesquisa online no estudo qualitativo.

Segundo Freitas *et al.* (2004), a pesquisa online proporciona variadas vantagens quando comparada as outras pesquisas qualitativas, através dessa o pesquisador pode utilizar múltiplos recursos que não seriam possíveis no processo normal. Já o participante, é estimulado de várias formas, sendo essas: visuais, sonoras etc., que o incentivam a participação. Além desses benefícios esse instrumento favoreceu ao pesquisador a facilidade como as atividades são realizadas e, ao pesquisado, a liberdade da participação, considerando sua disponibilidade e conveniência.

A utilização e efetivação desse tipo de pesquisa, quando bem organizado e planejado, dispensam outras formas de coleta, sendo assim evitando os custos com fotocópias, impressões, além de outros gastos. Outra importante

contribuição desse modelo é a possibilidade da análise dos dados ocorrerem concomitantemente ao processo de coleta dos dados, o que representa um ganho de tempo e agiliza todo o processo (FREITAS *et al.*, 2004).

Entre os quatro métodos de pesquisa online apontados por Mann e Stewart (2000), escolhemos as entrevistas não-padroneizadas, por ser menos estruturadas, acontecerem no ambiente online, e pelo fato da possibilidade de ser efetivada através de emails, chats, postagens, conversas em tempo síncrono e assíncrono. Em relação às tipologias de entrevistas N-P, optamos pela semiestruturadas, haja vista que caracterizam-se como “relativamente formalizadas” e assemelham-se a “conversas” entre o entrevistador x entrevistado.

A entrevista é muito utilizada nas pesquisas qualitativas e, através desse instrumento o respondente é questionado por um entrevistador, com o objetivo de revelar motivações, crenças, atitudes e sentimentos a respeito de determinado tópico (MALHOTRA, 2001).

6.2 Descrição da interface de pesquisa: o Facebook como instrumento investigativo

A presente pesquisa foi efetivada considerando os instrumentos descritos anteriormente, contudo para a realização dessa recorreremos ao popular Facebook, rede acessível para comunicação, interação e aprendizagem. Logo torna-se pertinente relatar de forma breve algumas informações acerca do FB.

O Facebook foi criado em Harvard, nos EUA, em fevereiro de 2004, por Mark Zuckerberg e três amigos, entre eles o brasileiro Eduardo Severin. Esses criadores inicialmente lançaram o TheFacebook.com, no mês de dezembro desse mesmo ano, a rede já tinha alcançado um milhão de usuários.

Em 2010 essa rede social foi considerada a mais visitada, superando a Google, que até então era a líder de acessos. O FB bem como todas as outras redes sociais, tem conquistado um espaço notável, uma vez que seus usuários podem realizar várias tarefas, a saber: estabelecer contatos, compartilhar notícias e ideias; expor fatos e produtos importantes a um público específico; adquirir conhecimento e gerar discussões a respeito de diversos assuntos, bem como, aprender e entreter através dos games.

A rede social Facebook configurou-se um ambiente móvel e ubíquo, em decorrência da possibilidade de ser acessado pelo celular, diminuindo a distância entre a rede, usuário e a rede social. Nessa perspectiva Marteleto (2001) conceitua rede social como um grupo de utilizadores, que agem, interagem e participam de forma autônoma na conexão de ideologias e recursos num quadro de interesses compartilhados.

A utilização de uma rede social favorece a quebra de duas barreiras, a primeira relativa as questões geográficas, visto que o ambiente deixa de ser um entrave fomentando interação entre os diversos usuários inseridos no contexto sócio virtual, e a segunda refere-se ao tempo, uma vez que os indivíduos inseridos nessas redes a utilizam de acordo com a disponibilidade.

Neste sentido, Saccol *et. al* (2011, p. 25) fala de mobilidade e ubiquidade definindo-as como *m-learning*, ou seja,

aprendizagem móvel ou com mobilidade que se refere a processos de aprendizagem apoiados pelo de tecnologias da informação ou comunicação móveis e sem fio, cuja característica fundamental é a mobilidades dos aprendizes, que podem estar distante uns dos outros [...] ou local de trabalho.

Essa conexão, mobilidade e interatividade tem oportunizado aos usuários da rede uma liberdade de comunicação viabilizando uma política de porta aberta e transparente, favorecendo com que as ideias fluam livremente fortalecendo a comunicação, permitindo a criatividade e construção de conhecimento de modo coletivo e participativo. Nessa contextura o sociólogo Castells (1999, p. 439), relata que “hoje existem milhões de usuários de redes no mundo inteiro, cobrindo todo o espectro da comunicação humana, da política e da religião ao sexo e à pesquisa”.

6.2.1 Facebook: estabelecendo diálogos e tecendo reflexões através de grupos focais online

Considerando todas essas vantagens e contribuições expostas anteriormente, acerca das redes sociais, especificamente do Facebook, uma das primeiras atividades realizadas para efetivação deste estudo foi a criação de um grupo focal online nomeado como: GameON em educação: vislumbrando redes de

sociabilidade e aprendizagem, com o propósito de estabelecer conexões, fomentar discussões, partilhar e construir conhecimentos, aprendizagens e saberes.



FIGURA 03: Página do Grupo Focal: GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem

A organização desse grupo faz parte de um projeto maior concernente a pesquisa dissertativa do mestrado, que pressupõe traçar uma reflexão em torno das reais contribuições dos games para o ensino de línguas, especificamente a portuguesa. Motivados para esse fim, foram inseridos ao grupo pessoas com interesses educacionais e/ou sociais em comum, entre elas destacam-se: estudantes universitários dos cursos de letras e pedagogia, professores, pesquisadores, escritores que trabalham com o ensino de diversas línguas (português, inglês, espanhol e LIBRAS) e, com a educação de surdos, o GFO é constituído por duzentos e setenta e nove membros.

Contudo, tendo a consciência que para organização desta pesquisa vigente seria necessário delimitar o *corpus*, optamos por trabalhar especificamente com os profissionais que atuam na educação de surdos em instituições de ensino regular ou salas especializadas em cidades/estados diversos (RN, PB, CE e PE).

Essa experiência realizada com a criação e acompanhamento do grupo focal permitiu-nos perceber que esse é um poderoso instrumento para o desenvolvimento de pesquisa qualitativa, realizados de forma online, visto que por meio desse espaço, os indivíduos tornam-se autônomos, agindo de modo interativo e participativo, independentemente do tempo e espaço geográfico.

Através do GFO (Grupo Focal Online), a comunicação e interação pode acontecer em tempo síncrono, ou seja, de modo real, imediato e simultâneo; ou

assíncronos (não-real), quando os participantes não precisam estar necessariamente online ao mesmo tempo. No nosso caso foi constituído um grupo focal misto, visto que utilizamos uma combinação dos dois tipos pontuados anteriormente.

Os Grupos focais em tempo real são mais rápidos e altamente interativos, o que pode fornecer dados que se assemelham mais a situações de interação face a face. Entretanto, não apresentam oportunidades iguais a todos os participantes, pois aqueles que digitam mais rápido geralmente têm mais “poder” sobre a interação. (MENDES, 2009, p. 8)

Por isso, escolhemos o tipo misto, para contemplar e otimizar a participação de todos de acordo com sua disponibilidade e ritmo de produção, interação e manuseio com a máquina (computador). É válido salientar que os dados obtidos de forma assíncrona são mais lapidados, visto que são realizados com mais tempo, no qual “os participantes podem oferecer opiniões mais detalhadas e elaboradas, já que não há necessidade de resposta imediata” (*ibid.*, 2009, p. 8).

Nessa conjectura é válido ressaltar as contribuições de Morgan (*apud* MANN; STEWART, 2000), que descreve sobre as contribuições e objetivos primordiais dos grupos focais, para esse teórico por meio do GFO ocorre ação e interação entre membros, nas quais pode-se observar as atitudes, percepções e opiniões de cada participante de modo peculiar e distinto.

Destarte, esses grupos oportunizam informações e ações diferenciadas de outros métodos tradicionais de coleta de dados, visto que é possível com esses fomentar discussões e debates entre os participantes, analisar as opiniões (divergentes e convergentes), e tudo isso é possível mesmo não tendo a interação face a face. Outra vantagem da utilização dessa metodologia justifica-se pela rapidez, sobretudo, ao que concerne a “coleta de dados, o custo mais baixo e a maior abrangência, uma vez que é possível coletar dados de pessoas em diferentes locais” (*ibid.*, 2009, p. 8).

6.3 Sujeitos participantes da pesquisa

A população envolvida nesta pesquisa é composta por cinco professores de ambos os sexos, que trabalham diretamente com alunos surdos seja na rede regular de ensino ou em salas específicas de atendimento especializado, esses

profissionais foram selecionados a partir da criação do grupo focal online, conforme relatado anteriormente.

Salientamos que mediante postura ética não citamos os nomes dos entrevistados, mantendo a identidade real dos sujeitos-participantes em sigilo, a fim de evitar quaisquer futuros constrangimentos, logo, usamos a abreviação da palavra professor “Prof.” seguido das letras do alfabeto, variando de “A” a “E”, visto que o corpus é composto por cinco docentes. A tabela 1 ilustra algumas informações pertinentes sobre os sujeitos participantes desse estudo.

SUJEITO PARTICIPANTE	IDADE	SEXO	FORMAÇÃO	Estado
Prof. A	32 anos	Masculino	Graduação em Letras	CE
Prof. B	42 anos	Feminino	Graduação em Pedagogia Especialista em Educação Especial e LIBRAS	RN
Prof. C	49 anos	Feminino	Graduação em Teologia Especialista em LIBRAS	RN
Prof. D	56 anos	Feminino	Graduação em Letras Especialista em LIBRAS	PE
Prof. E	37 anos	Feminino	Graduação em Pedagogia Especialista em Educação Especial Mestre em Educação	PB

TABELA 1: Descrição dos sujeitos entrevistados

FONTE: Informações coletadas pelo autor

7. ANÁLISE DO CORPUS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

7.1 Interpretando o Questionário Sócio Econômico

Considerando os instrumentos utilizados na presente pesquisa, que partiu das discussões e contribuições realizadas por meio da coleta no grupo focal online, e perpassando pelos os pontos elencados no questionário Sócio Econômico (NSE de Graffar, 1994) e, por conseguinte analisando e refletindo as entrevistas, conseguimos delinear informações relevantes acerca dos questionamentos e pressuposições desse estudo.

A utilização do grupo focal online foi importante, porque viabilizou reflexões e discussões em torno da temática em questão, haja vista que cada participante contribuiu de forma significativa para a produção deste estudo.

Com base no questionário Sócio Econômico conseguimos traçar o perfil dos sujeitos participantes da entrevista, considerando alguns critérios como: idade, sexo, escolaridade/formação, condições de moradia entre outros. Para cada critério procuramos ilustrar por meio da utilização de gráficos, como veremos a seguir:

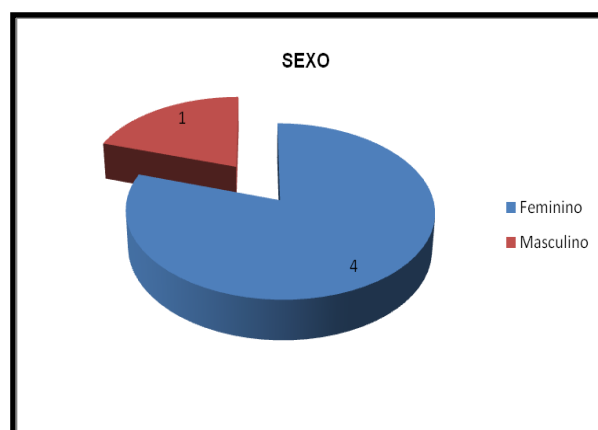


GRÁFICO 1: Sexo dos sujeitos-participantes

Esse gráfico nos revela o número de participantes desse estudo, como podemos observar a pesquisa foi composta por cinco pessoas, sendo que quatro dos sujeitos são do sexo feminino e um do sexo masculino.

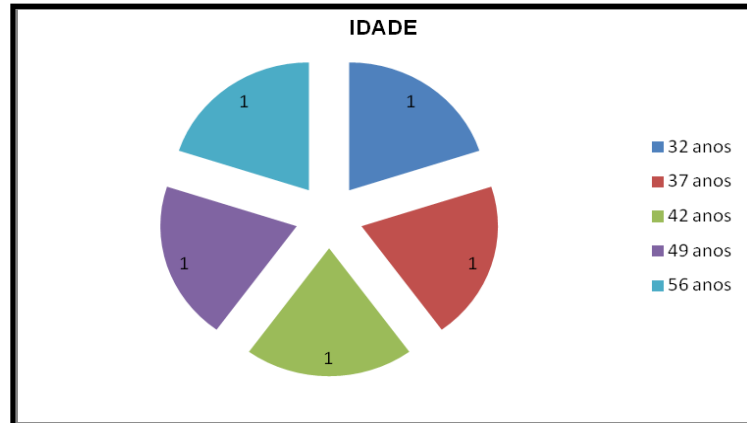


GRÁFICO 2: Idade dos sujeitos-participantes

Observamos no gráfico 2 que a população dessa pesquisa é composta por professores com maturidade profissional, ou seja, têm muito anos de experiência docente, a faixa etária varia de 32-56 anos.

Uma informação surpreendente e relevante é que principalmente os(as) professores(as) com as idades (42, 49 e 56) são os que mais utilizam os games em sala, essa afirmativa torna-se evidente e verídica, porque somos amigos da mesma rede social, logo sempre os vemos enviando convites para jogar online no Facebook. Em linha gerais todos os docentes afirmaram que utilizam cotidianamente metodologias e práticas dinâmicas e interativas, viabilizadas por meio do uso das tecnologias.

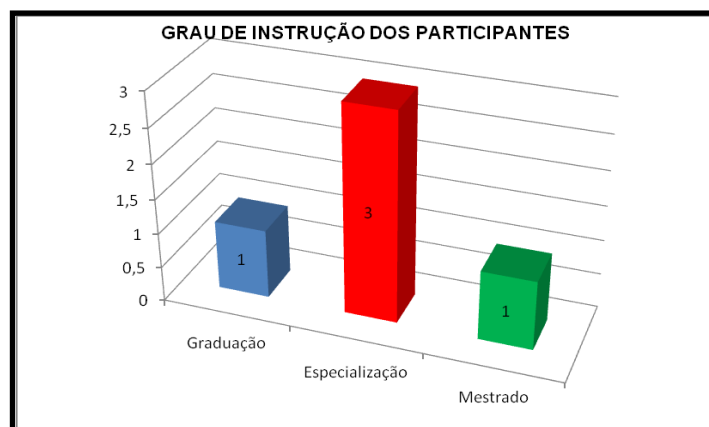


GRÁFICO 3: Grau de instrução dos sujeitos-participantes

Esse gráfico descreve o nível de formação dos profissionais participantes da pesquisa, sendo constituído por um graduado, três especialistas e um mestre. Logo, percebemos que este estudo foi realizado com profissionais qualificados e

bem instruídos, além de serem motivados a exercerem um trabalho satisfatório diante do processo de ensino-aprendizagem.

Como pressupõe o questionário Sócio Econômico, além dos critérios relatados anteriormente, também é válido refletir acerca das condições de moradia, bem como os aspectos relacionados à zona residencial dos participantes da pesquisa, essas informações estão presentes a seguir no gráfico 4.

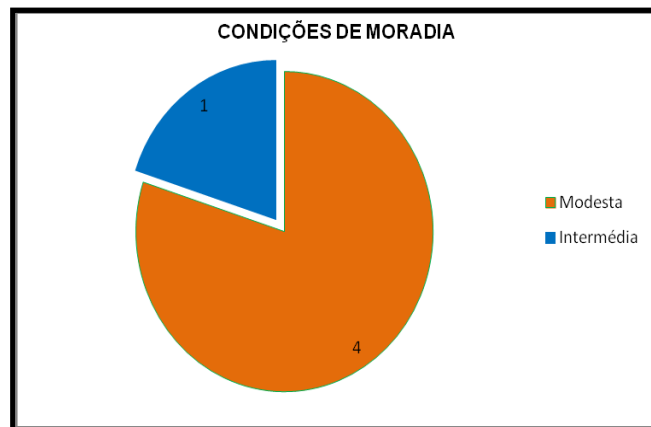


GRÁFICO 4: Condições de moradia dos sujeitos-participantes

Com base na observação do gráfico supracitado, notamos que 90% dos entrevistados consideram intermediária (espaçosa e confortável) a área habitacional, incluindo a residência e bairro onde habitam.

Essa informação é muito pertinente uma vez que possibilita afirmar que os indivíduos entrevistados têm um bom nível social, sendo assim podemos dizer que esses profissionais têm acesso às tecnologias da informação e comunicação favorecendo um respaldo e desempenho profissional satisfatório.

Os dados presentes em cada gráfico nos apontam que a população da pesquisa, abarca um grupo de profissionais que apresentam condições favoráveis, tanto em nível social, econômico e instrucional.

7.2 Análise das entrevistas online: um diálogo entre os teóricos e os professores participantes da pesquisa

Partindo das contribuições realizadas através do Grupo Focal, GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem, é válido neste

momento analisar e refletir acerca das entrevistas online realizadas nesse grupo de discussão criado na rede social Facebook, conforme procedimentos metodológicos relatados anteriormente.

Mediante interpretação dos dados dispostos nos gráficos (1-4) e na tabela 1, vimos que os sujeitos dessa pesquisa somam um total de cinco informantes, de estados distintos, entre esses: dois são do Rio Grande do Norte, um da Paraíba, um do Ceará e um de Pernambuco, todos entrevistados desenvolvem atividades diárias com alunos surdos seja em escolas regulares ou em instituições/salas de atendimento especializados. Cada participante respondeu um bloco de seis perguntas, conforme visualização a seguir na figura 02. Diante desses questionamentos selecionamos as respostas dos sujeitos que nos pareceram vinculados ao objetivo da pesquisa.



FIGURA 04: Perguntas direcionadas aos participantes da pesquisa

A entrevista direcionada aos informantes pressupunha analisar as contribuições dos games para o processo formativo e educativo dos alunos, especificamente os surdos, desse modo foi perguntado aos participantes questões relativas a estrutura física da escola, sobretudo, ao que concerne a existência e utilização do laboratório de informática em cada instituição nas quais atuam. Partindo dessas respostas, questionamos sobre o uso de games online ou os do Facebook na sala de aula como ferramenta didática, bem como as contribuições desses para o processo de ensino-aprendizagem, desenvolvimento de habilidades e competências estimuladas nos alunos surdos. E por fim indagamos acerca da

possibilidade dos games oportunizarem a efetivação do letramento e emancipação digital desses alunos com surdez.

Considerando o primeiro questionamento direcionado aos professores obtivemos as afirmativas declarando que em todas as instituições regulares ou não, nas quais os sujeitos entrevistados trabalham, há laboratório de informática, como podemos observar nestas falas: “Na escola onde trabalho tem uma sala de informática com 20 computadores, nesse ambiente são desenvolvidas diversas atividades com todos os alunos deficientes ou não”. Prof^a. E (Feminino, 37 anos).

Todavia, sabemos que muitas escolas enfrentam diversos problemas em torno da manutenção dos laboratórios de informática e até mesmo das condições estruturais e humanas, visto que em muitas realidades não existe profissionais habilitados para acompanharem os alunos nas atividades com a utilização do computador. A declaração da Prof^a. B (Feminino, 42 anos) descreve um pouco dessa problemática:

As escolas nas quais eu trabalho dispõe sim de laboratório de informática, no entanto em sua maioria apresenta problemas de manutenção, como também de horários a serem utilizados, sendo assim esporadicamente é que posso contar com esse recurso.

Essa realidade permiti-nos refletir em torno das políticas de inclusão digital que necessitam ser otimizadas, de modo que favoreçam a efetivação em todos os aspectos pedagógico-estruturais, viabilizando a emancipação digital, nessa contextura é válido pontuar os postulados teóricos de SCHWARTZ (2006, p.1) quando relata que os:

Processo de emancipação digital buscam promover o deslocamento do paradigma da ‘sociedade da informação’ para um que tenha a ‘sociedade do conhecimento’ como horizonte, fazendo do acesso apenas um dos elos, necessário, mas insuficiente, na cadeia produtiva de informação que poderá dar sustentabilidade econômica, social e cultural dos cidadãos.

Destarte, torna-se imprescindível o fomento de políticas efetivas que visem essa promoção e fortalecimento do processo de emancipação digital, de forma que as informações adquiridas por meio do acesso a rede, possam ser configuradas em conhecimento significativo. Essa ação é pertinente para que o processo relativo a inclusão não acabe “servindo apenas para a ampliação do mercado consumidor de produtos de informática” (SILVEIRA, 2008, p. 62).

Levando em consideração essas afirmativas de que mesmo com dificuldades das condições estruturais, humanas e pedagógicas, cada instituição contemplada com esta pesquisa tem o laboratório de informática, sendo assim, indagamos aos entrevistados como eles utilizam esse ambiente, e para quais atividades. Logo, tivemos como repostas:

O laboratório de informática é usado posterior a um planejamento, essa ação de planejar é muito importante, principalmente, porque trabalho em uma instituição específica para surdos. Esse planejamento geralmente acontece toda 2ª feira, escolhemos o tema e conteúdo que vai ser trabalhado e posteriormente executado, na sala de informática são realizadas diversas atividades de acordo com o conteúdo, por exemplo, utilizamos vários programas para produção de vídeos, desenho e pintura, jogos para ensinar a língua portuguesa e LIBRAS e etc. Prof. C (feminino, 49 anos)

Essa proposição justifica uma ação pertinente e imprescindível a atividade docente, o planejamento, visto que esse é uma das peças-chave para a efetivação do processo formativo de ensino-aprendizagem, logo, para esse fim faz-se necessário planejar a partir das respostas adquiridas a perguntas como: "que educação se quer, que tipo de cidadão se deseja e para que projeto de sociedade?" (GADOTTI, 2000, p. 42). Esses questionamentos são relevantes, principalmente, se considerarmos, o público-alvo envolvido "alunos surdos".

É válido salientar ainda que essa realidade supracitada ocorre em uma instituição especializada para atendimento ao surdo, conforme sabemos "Há processo especiais para situações especiais [...]. Além da educação formal, há processos intensos de educação não-formal, de educação informal". (MORAN, 2007, p. 15). Ainda nesse contexto, "há uma percepção crescente do descompasso entre os modelos tradicionais de ensino e as novas possibilidades que a sociedade já desenvolve informalmente e que as tecnologias atuais permitem". (*ibid.*, 2007, p. 16)

Ainda em resposta ao questionamento direcionado aos entrevistados o Prof. A (masculino, 32 anos), relata que:

A sala de informática é usada para fazer palestras sobre Libras (quando solicitado pelo diretor ou algum professor da escola), realizar atividades online no site www.atividadeseducativas.com.br; ensinar e aprender brincando por meio do uso de games e softwares, dentre outros.

Isso descreve as mudanças paradigmáticas que nossas instituições de ensino têm/devem passar em função do avanço notório das tecnologias, sentido a

necessidade de implementação de novas interfaces digitais, de modo que favoreça o conhecimento na prática efetiva. Segundo Moran (2007, p. 18): “A educação é a soma de todos os processos de transmissão do conhecido, do culturalmente e de aprendizagem de novas ideias, procedimento e soluções desenvolvidos”.

Destarte, é pertinente pontuar que as declarações adquiridas em torno desse questionamento supracitado, foram afirmativas, nas quais cada professor/entrevistado pontuaram as finalidades relativas ao uso do laboratório de informática, contudo selecionamos esses excertos para representar o todo.

Na tentativa de saber a real utilidade dos games para o contexto educacional, e, sobretudo, na busca de respaldo para os objetivos delineados inicialmente, perguntamos aos pesquisados sobre o uso dos game online na sala de aula como ferramenta didática, com esse questionamento pretendíamos, analisar se os professores utilizam/utilizaram essa mídia, e diante das respostas afirmativas, pedimos que relatassem a experiência e o game utilizado.

Em consonância com esse estudo, a Profa. D (feminino, 56 anos) relata sua experiência com a utilização dos jogos como uma sendo prática cotidiana:

Os jogos que uso *frequentemente* em sala são os do “Smartkids” (www.samrtkids.com.br), visto que têm muitas possibilidades, principalmente para a alfabetização, eu uso-os porque nas turmas que eu trabalho têm alunos surdos de várias idades, oscilando entre 8 e 10 anos, que ainda estão no processo de alfabetização, *prefiro chamar de letramento*, porque sempre utilizo metodologias que vão além do mecanicismo tradicional. Gosto de utilizar várias instrumentos, entendendo sempre o ritmo de aprendizagem de cada aluno, para que eles de fato aprendam, por isso uso as redes sociais, os jogos do Smartkids muito embora eles sejam ‘voltados para os ouvintes’. Os jogos escolhidos são sempre relacionados aos temas trabalhados em sala de aula [...], primeiramente exploro o vocabulário usado na explanação do tema, em seguida a fixação dos conteúdos através da matemática e português com jogos tipo: caça-palavras, cruzadinhas, jogo da memória e etc. (grifos nosso)

Esse relato traz elementos significativos ao que concerne o processo e estilo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos, pontua a utilização efetiva dos jogos e outras ferramentas e interfaces digitais, relata a preocupação da educação com o rompimento das barreiras paradigmáticas tradicionais do ensino mecanizado e das práticas de alfabetização, por meio de uma visão crítica, e ainda expõe seu entendimento acerca da prática do letramento, inserindo-se no perfil pedagógico como uma agente letradora.

Logo, o respaldo teórico em torno dessas preleções são muitos, mas elegendos alguns que subsidiam essa narrativa. De acordo com Mattar (2010, p. 6): “estilo de aprendizagem é, a maneira pela qual cada aprendiz se concentra, processa, internaliza e retém informações ou habilidades novas e difíceis. Percebemos que a professora em questão deixa claro que tem a preocupação com ritmo, ou seja, com a forma estilo de aprendizagem de cada um.

Na proporção de que “é possível falar em estilos de aprendizagem, podemos falar em estilos de ‘ensinagem’. O desafio, portanto, seria adequar os estilos dos alunos”. (*ibid*, 2010, p. 7). Logo, os alunos aprendem melhor quando o professor adequa os conteúdos e metodologias a realidade específica de cada aluno, considerando seus estilos de aprendizagens, deste modo, torna-se notório a pertinência da utilização de variadas estratégias favorecendo a aprendizagem significativa além de atender as especificidades da necessidade dos aprendizes participantes do processo de ensino e aprendizagem.

Em relação ao paradigma tradicional pontuado pela entrevistada o professor e pesquisador Mattar (2010, p. 10), relata que “os alunos de hoje não são mais as pessoas para as quais nossos sistemas educacionais foram projetados, e em virtude disso a escola tem ensinado habilidades do passado.” Portanto, essa realidade levamos a trilhar novos caminhos relacionados a educação de surdos. Ao que concerne as contribuições dos games, Zanolla (2010, p. 39) afirma que: “Para Vigotski, o jogo é a possibilidade de emancipação pela aprendizagem”. Deste modo, os indivíduos podem aprender a partir dessa relação direta com essa ferramenta dinâmica.

A fala da Prof. D, elenca uma postura pedagógica, quando cita o letramento, e de forma indireta transparece que é adepta do letramento digital, ou seja, fomenta “à ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever)”. (COSCARELLI, 2005, p. 9),

Ainda em relação ao questionamento sobre a utilização dos games como ferramenta didática, merece ser destacado a experiência do Prof. A (Masculino, 32 anos), no AEE (Atendimento Educacional especializado)⁶.

⁶ O AEE é um serviço da Educação Especial que: Identifica, elabora e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando as suas necessidades específicas. Complementa e/ou suplementa a formação do aluno com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela. É realizado, prioritariamente, na Sala de Recursos Multifuncionais da própria escola ou em outra escola de ensino regular, no turno inverso da escolarização.

Bem, eu trabalho no AEE de uma escola pública estadual aqui do Ceará, lá eu procuro utilizar o computador para diversos fins entre esses, sempre uso os jogos digitais disponíveis na internet para trabalhar com alunos surdos, utilizo jogos como, memória, forca, além de sites e softwares como: HagáQuê e o Fábrica de Quadrinhos (da Turma da Mônica), e outro que usava com mais frequência era o Luz do Saber. Os alunos amam principalmente quando eu uso os jogos, pois não ficamos limitados somente a texto escrito/impresso, gosto de usar outros recursos que tenham imagens e animações dinâmicas, isso porque a linguagem do surdo é visual, dessa forma os games ajudam muito... A interação com a máquina é muito estimulante pra eles, que na maioria das vezes não tem acesso ao pc em casa.

A realidade específica desse profissional subjaz reflexões pertinentes acerca processo de ensino-aprendizagem da educação de surdos, bem como da própria proposta da educação especial enquanto modalidade de ensino, e ainda das turmas de AEE. Isso porque no relato do entrevistado é exposto que diversas atividades são realizadas com os alunos surdos, nessa sala de atendimento especializado, utilizada para atender a demanda de diversas deficiências.

Assim sendo, o professor entrevistado, de forma surpreendente procura utilizar diferentes mídias digitais, com o propósito de efetivar a ação de ensinar e aprender, oportunizando o acesso ao saber para todos, independentemente das condições físicas, sensoriais ou psicológicas. Como sabemos o direito à igualdade de todos à educação está garantido expressamente previsto na nossa Constituição/88 (art. 5º.) e trata nos artigos 205 e seguintes, do direito de TODOS à educação.

É válido ressaltar que na fala do Prof. A existe uma preocupação com a metodologia específica para alunos surdos, isso é perceptível quando o mesmo descreve acerca da linguagem visual das pessoas com surdez, nesse contexto Schalleberger (2012, p. 79), enfatiza que:

Os surdos buscam na internet o que há de visual, o que pode ser experimentado por meio da visão, uma vez que o canal auditivo não é acessível nem interessante do ponto de vista da cultura surda; o olho é o canal por onde passam as informações e possibilitam que os surdos experienciem a cultura.

Logo, o uso de métodos que tenham recursos visuais são os mais recomendados para facilitar a aprendizagem dos alunos surdos, essas corroborações teóricas ratificam nossa hipótese relativa as contribuições dos games para a educação das pessoas com surdez, uma vez que por ser um recurso dinâmico, interativo, também são ricos em ferramentas multimidiáticas, favorecendo portanto, a aprendizagem dos usuários.

A pesquisa online além de outras possibilidades e vantagens, favoreceu a observação e análise dos docentes entrevistados através das ações e atividades desenvolvidas pelo Facebook, haja vista que os cinco integrantes são meus amigos nessa rede social. Neste sentido, dando continuidade a efetivação da entrevista online, indagamos aos entrevistados, se eles já tiveram alguma experiência com a utilização dos games do Facebook, pedimos sugestões de games disponíveis nessa rede, bem como os conteúdos que motivaria a escolha e a sequência didática seguida, diante do processo de ensino-aprendizagem.

Na busca pelas respostas, inicialmente queremos pontuar as contribuições da Profa. D (feminino, 56 anos), segundo ela uma das atividades mais desenvolvidas é justamente a utilização dos games do Facebook, sempre a vemos convidando com frequência seus amigos do FB para jogar (inclusive eu), essa afirmativa é respaldada pela fala da própria entrevistada:

Entrevistador: vejo que você sempre usa os jogos do facebook.

Entrevistada: “kkkkkkkkkk... sim, amo jogar, e como professora, utilizo sempre os jogos com meus alunos surdos”.

Posterior a essa declaração a Prof. D, descreveu como utiliza as mídias como ferramenta didática para o ensino de surdos:

Eu utilizo as redes sociais, especificamente o facebook, os alunos surdos adoram... sabemos que essa forma de atividade facilita a aprendizagem dos alunos.

No face eu costumo usar o game FarmVille, através desses os alunos têm que cumprir tarefas diárias, assim criam o compromisso, tornando-os responsáveis, eu uso esse jogo tanto para ensinar ao surdos como também para os ouvintes, mas tem uma diferença os surdos são mais atenciosos, não se dispersam quando estão jogando... Eu uso outros jogos, como Angry Birds, por exemplo, porém eu prefiro trabalhar como o FarmVille para o ensino de línguas (português e LIBRAS) nesse game o compromisso de cumprir todas as tarefas, os alunos cuidam de suas plantações, ajuda o colega que ainda não sabe, pois com isso ele está socializando o que obtém com os vizinhos, a ajuda é mútua...quanto mais ele expande sua área, mais ele sabe jogar...nada de egoísmo, um ajuda o outro... a socialização do saber.

Esse relato de experiência ratifica o que temos discutido neste trabalho, através desse percebemos que os games podem contribuir significativamente para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos. É válido ressaltar que a entrevistada citou uma questão importante, segundo ela os alunos surdos são mais atenciosos do que os ouvintes, isso acontece em função da deficiência sensorial da audição, que aguça os outros sentidos principalmente a visão.

Segundo Mattar (2010, p. 5), “quem tem o perfil de aprendiz visual prefere absorver imagens, vídeos, pôsteres, slides, livros com diagramas e figuras, fluxogramas, gráficos, destaques para as palavras símbolos e espaços em branco”. No caso dos alunos surdos é uma necessidade a utilização de métodos visuais. “A aprendizagem da língua de sinais e de como ensinar os surdos pela descrição sinalizada é o primeiro passo constitutivo do sujeito e garante qualidade da cognição visual para naturalização dos saberes populares e escolares”. (FALCÃO, 2010, p. 162)

Nessa mesma discussão a Prof. B (feminino, 42 anos) enfatiza que “é muito importante trabalhar com ferramentas que disponham de recursos visuais de modo lúdico, porque os alunos surdos aprendem a partir do campo visual, já que não dispõem da escuta”. Para respaldar teoricamente essas proposições, Strobel (2008, p. 39) expõem que:

[...] a utilização da linguagem visual, (em substituição total à audição), como meio de comunicação. Desta experiência visual surge a cultura surda representada pela língua de sinais, pelo modo diferente de ser, de se expressar, de conhecer o mundo, de entrar nas artes, no conhecimento científico e acadêmico.

Essa discussão permitiu-nos compreender a real necessidade do uso dessa pedagogia visual que é concebida por meio do signo visual, o tendo como maior aliado no processo de ensino-aprendizagem do aluno surdo (Campello, 2007). É claro que além dessas questões essa Pedagogia pressupõe a utilização da língua de sinais, visto que por meio dessa torna-se mais fácil desenvolver os aspectos linguísticos e cognitivos dos surdos, facilitando e apoiando a aplicabilidade de quaisquer atividades (Quadros; Schmiedt, 2006).

Considerando as discussões e contribuições até então expostas, é válido descrever os outros questionamentos direcionados aos entrevistados, destarte, os perguntamos: Em sua opinião de que forma os games online contribuem ou podem

contribuir para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos? E obtivemos como respostas:

Prof. C (feminino, 49 anos): os games online podem contribuir de forma significativa, colaborativa, dinâmica, lúdica, fazendo com que a aprendizagem do aluno surdo aconteça de forma prazerosa e descomplicada, no qual o professor será o facilitador do processo.

Prof. B (feminino, 42 anos): Acredito que os games podem contribuir e muito para o enriquecimento do vocabulário dos jogadores. Tenho vários alunos (as) que se utilizam de jogos virtuais para o seu entretenimento. Muitos conhecem as palavras, mas não sabem o sinal, ou sabem o sinal e não conseguem escrever as palavras, mas conhecem o seu real significado por causa do contexto dos games. Sendo assim, a partir dos games eles podem desenvolver-se notoriamente.

Tais asseverações enaltecem este estudo, visto que a cada resposta observamos a grande contribuição que os games online podem favorecer para o contexto educacional e, sobretudo para a educação de surdos, tornando-a mais dinâmica e interativa. Em relação à atuação do professor destacada na fala da Prof. C, Gee (2004 *apud* MATTAR, 2010, p. 33) afirma que o uso de games em educação não significa o fim da função dos professores, e então discute a importância da tutoria no processo.

Isso demonstra que o professor nesse contexto deixa de limitar-se a uma prática egocêntrica, centralizadora e tradicional para agir como um tutor, mediador e facilitador do processo prático de ensinar-aprender. Portanto segundo Zanolla (2010, p. 18) “o jogo manifesta atividade, possibilidade de reconhecimento e materialização do esforço humano, sua elaboração remete à manifestação de sentido, tripla interação entre homem, a sociedade e a cultura”. Enfim, os usuários aprendem brincando através ações práticas permitidas pelo uso dos games.

Partindo dessa possibilidade indagamos aos pesquisados: Quais as habilidades e competências poderão ser desenvolvidas e/ou estimuladas nos alunos surdos a partir do uso dos games no contexto escolar?

Esta tabela a seguir classifica os tipos de letramentos adquiridos por meio da utilização dos games, bem como suas respectivas habilidades, relatadas pelos professores/entrevistados, a saber:

LETRAMENTOS	HABILIDADES
Digital	saber manusear a máquina, utilizar adequadamente as ferramentas disponíveis, comunicar-se online etc.
Acadêmico	incentivar a conhecer melhor a LP, LIBRAS, bem como variadas palavras, expressões e etc.

Científico	despertar a curiosidade por um fenômeno da natureza retratado no jogo e tentar compreender melhor como isso acontece na realidade.
------------	--

TABELA 2: Letramentos e habilidades conquistados com uso dos games

Essa tabela foi organizada a partir das falas dos professores: D, B e, sobretudo A, tomamos como eixo norteador o letramento e a partir da classificação desse, definiu-se as principais habilidades oportunizadas na ação ‘ensinogamezagem’ (ensino + game + aprendizagem).

A classificação dos tipos de letramentos levou em consideração as habilidades atribuídas. Logo, o manuseio da máquina corresponde ao letramento(digital), questões educativas relativas a aprendizagem (acadêmico), curiosidade, ciência e realidade (científico). Nessa proposição Mattar (2010, p. 29) revela-nos que “Jogar videogames desenvolve a capacidade de deduzir regras pela observação em manipular sistemas complexos, características essenciais para o trabalho em ciências”. E enfaticamente afirma:

Jogando videogames, as crianças desenvolvem também habilidade metalinguísticas. Essa possibilidade de reflexão sobre o próprio código do jogo, por meio da consciência das diferenças de dificuldade entre as fases, da mudança das músicas em cada fase do jogo e assim por diante, levaria ao reconhecimento, mesmo que ainda precário, do design interno do jogo, do jogo como um sistema complexo de partes inter-relacionadas, o que contribuiria para o desenvolvimento do senso crítico da criança. (*ibid.*, 2010, p. 31)

Essas discussões permiti-nos entender que os games além de ter seu papel de entretenimento, favorece e motiva o desenvolvimento de variadas habilidades que seriam impossíveis e inacessíveis de ser efetivadas somente com o ensino tradicional, mecanizado e engessado. É necessário, portanto, entender que “Os alunos de hoje não são mais as pessoas para as quais nossos sistemas educacionais foram projetados [...]”. (MATTAR, 2010, p. 10)

Ainda nessa discussão em torno das contribuições dos games para a educação do aluno com surdez, organizamos esta tabela, contendo as possíveis competências motivadas diante da utilização dos games, logo procuramos contemplar, sintetizar e ilustrar cada resposta adquirida acerca do questionamento propost.

A tabela 3 contém a identificação de cada participante-respondente, seguido das respectivas competências por eles citadas e por nós, organizadas e

classificadas, sendo essas competências: educativas, linguísticas, cognitivas e motoras, a saber:

SUJEITO PARTICIPANTE	COMPETÊNCIAS MOTIVADAS PELOS GAMES			
	EDUCATIVAS	LINGUÍSTICAS	COGNITIVAS	MOTORAS
Prof. A	Melhora o desempenho escolar; desenvolve a interação com a narrativa do game, com os personagens e outros colegas que jogam com eles; realização de trabalhos individuais ou em grupo.	Ler, escrever, traduzir; compreensão dos textos narrativos dos games; regras e direcionamentos; estímulo a capacidades comunicativas; Análise dos textos verbais e não-verbais	Motivação; desperta a curiosidade do acesso a informação e conhecimento;	Estímulo a movimentos; lateralidade; Aguça os sentidos.
Prof. B	Melhoria da aprendizagem	Uso de uma língua de forma contextualizada	Lógica; matemática; sequenciação	Habilidade no tempo.
Prof. C	Ações dialógicas dinamicidade	Interpretação do contexto do game. Exploração dos aspectos significativos e comunicativos	Raciocínio lógico; sequencia; memorização.	-
Prof. D	Estímulo a capacidade de compreensão	Compreensão e ampliação de vocabulário; aquisição e desenvolvimento da linguagem; uso formal e informal da língua.	Memorização; realização de caçulos matemáticos; criatividade.	-
Prof. E	repassar a informação de uma forma mais espontânea; interação com os jogos	leitura, escrita e interpretação; vocabulário; construção de competências relacionadas à oralidade e ampliação de repertório lexical. linguagens virtual	Prender a atenção concentração; habilidades de memorização dos vocábulos; raciocínio lógico	-

TABELA 3: Competências motivadas pelos games

Levando em considerações tais competências mencionadas pelos respondentes, Zanolla (2010, p. 17) enfatiza que “o jogo expressa diferentes mentalidades, potencial, criatividade e possibilidade de interação social”. Destarte, os games são instrumentos que favorecem e estimulam inúmeras habilidades específica, uma pesquisa realizada por John Beck e Mitchell Wade (*apud*, MATTAR,

2010, p. 14) esclarece que as crianças usuárias dos videogames podem desenvolver “habilidades cognitivas mais desenvolvidas em visualização e mapas mentais, memória visual e novas maneiras de processar informações”.

As competências citadas pelos respondentes e respaldadas pelos teóricos, mostram-nos de forma transparentes as inúmeras vantagens de trabalhar com o games, nas diversas áreas conhecimento, desde que haja um planejamento específico relacionado diretamente e esse fim.

Além dessas habilidades e competências pontudas anteriormente segundo o Prof. E (feminino, 37 anos) os “jogos também permitem que sempre se possa refazê-lo quando não se alcança o resultado esperado, tornando-se sempre desafiadores, provocando, assim nos discentes o desejo de serem os melhores, fato que estimula e favorece a aprendizagem”. Nessa perspectiva de acordo como MATTAR (2010, p. 31)

Por meio dos videogames as crianças aprendem, por exemplo, a brincar com identidades assumindo e construindo diferentes personalidades virtuais. Em muitos casos, essas personalidades envolvem a identidade de solucionador de problemas, mediante a qual a criança aprende a lidar com erros de uma forma mais dinâmica e interativa do que ocorre na escola.

Considerando esses aspectos o professor deve assumir um perfil de pesquisador e estar em constante processo de atualização/formação contínua, visto que, trabalhar com a diversidade em sala de aula nem sempre foi fácil para o educador, ainda que se trate de uma sala cujo contingente estudantil se apresente conforme o padrão de normalidade apregoados socialmente.

O avanço da tecnologia tem levado essa geração para dentro das páginas do conhecimento da TV, o cinema, vídeo, CD ou DVD, meios audiovisuais que hoje tem desempenhado indiretamente, um papel educacional relevante.

O aprendizado baseado em jogos digitais está fundamentado em duas premissas: (1) os aprendizes mudaram em diversos pontos essenciais; e (2) são de uma geração que experienciou profundamente enquanto crescia, pela primeira vez na história, uma forma radicalmente nova de jogar – computadores e videogames. Assistimos então a uma descontinuidade, inclusive na maneira como essas gerações aprendem. (*ibid.*, 2010, p. 29)

Para finalizar as perguntas, indagamos: Você acredita que os games podem ser uma ferramenta que viabiliza o letramento digital dos alunos surdos? Justifique.

De acordo como a Prof. B (feminino, 42 anos) “Os games capacitam os alunos/surdos a assumirem a função de letrado digital, visto que esses alunos com o

computador em mãos na maioria das vezes estão a nossa frente em relação ao uso dessa tecnologia, realizando práticas de leitura e escrita de diversas formas e meios”. Esses jovens são denominados por Prensky como nativos digitais, ou seja:

são aqueles que já nasceram e cresceram na era da tecnologia, enquanto os imigrantes digitais nasceram na área analógica, tendo migrado para o mundo digital somente durante a vida adulta. Naturalmente, esses dois grupos de pessoas pensam e processam informações de modo diferente. (MATTAR, 2010, p. 10)

De acordo com a Tumer Internacional do Brasil/ Cartoon Network, os jovens hoje cada vez mais estão conectados as diversas mídias como: TV, Videogame, tocador de música, computador, celular e etc. Tais mídias “são usadas em escalas crescentes conforme a faixa etária”.

Diante dessa perspectiva, verificamos que tanto as crianças como os adolescentes vivem nesse mundo cada vez mais digital, construindo e aprendendo novas formas de ser e pensar, independentemente de ser surdo ou ouvinte.

Segundo Lèvy (1999) esses elementos tecnológicos são denominados de tecnologias da inteligência, na medida em que possibilitam uma alteração da ecologia cognitiva.

As tecnologias da inteligência [...] reorganizam, de uma forma ou de outra, a visão de mundo de seus usuários e modificam seus reflexos mentais. [...] Na medida em que a informatização avança, certas funções são eliminadas, novas habilidades aparecem, a ecologia cognitiva se transforma [...](LÈVY, 1999, p. 54)

Destarte, aventuramos dizer que a interação com os computadores, games, livros, Internet, TV, vídeo, concebem a possibilidade de alteração das estruturas cognitivas do indivíduo, instaurando uma nova forma de pensar.

Desta forma, os educadores necessitam utilizar esses recursos tecnológicos no contexto educacional, viabilizando um ensino mais atrativo/dinâmico e proporcionando uma interação entre o ser humano e as máquinas.

Assim, os jovens aprendem não só com o que lhes é diretamente ensinado, mas desenvolvem padrões de participação nas práticas desenvolvidas em cada comunidade dos games, o que inclui as práticas discursivas, o saber fazer e a utilização de diferentes recursos. Os conhecimentos encontram-se, por isso, associados ao contexto que lhes dão sentido. (MOITA, 2006, p.18)

Assumindo esta postura o educador passará a contribuir de forma satisfatória com a aprendizagem dos educandos, criando conseqüentemente novos ambientes de ensino-interação-ação-aprendizagem.

8. PONTO DE CHEGADA – GAME OVER⁷

Diante do atual contexto social que a educação está inserida, permeada pela cultura digital, se faz necessário uma mudança nos paradigmas tradicionais que comumente são adotados pelas instituições de ensino, sobretudo ao que concerne a educação de surdos, pois deve ser levado em conta que estamos em pleno Século XXI, momento marcado pelas tecnologias da informação e comunicação, e discussões acerca da efetivação da inclusão e acessibilidades para as pessoas com deficiências, sendo assim, as escolas, devem implementar novas concepções pedagógicas a fim de ressignificar e considerar as realidades específicas de cada aluno que compõe o espaço escolar.

Esta pesquisa permitiu-nos trilhar múltiplos caminhos, partindo pelas reflexões em torno dos multiletramentos, bem como esses contribuem para os multicontextos socioeducacionais na contemporaneidade, favorecendo uma reconfiguração da escola enquanto instituição formadora, ponderando as contribuições e implicações ocasionadas pelos games para o entretenimento e aprendizagem dos alunos surdos.

Nesse caminhar pontuamos outras temáticas tangenciais e paralelas, mas que estão intrinsecamente ligadas ao foco do estudo, entre essas destacam-se, a alfabetização e deficiências, ambas durante muito tempo foram motivos para segregação e exclusão social, para o primeiro surgiu o contexto do letramento, reconfigurando os moldes educacionais, e para o segundo, por meio das lutas, reivindicações e perseverança fortaleceu a comunidade de modo a permitir a aceitação e inclusão dos diversos tipos de deficiências, porém muito ainda precisa ser feito.

A partir desse percurso, realizou-se um estudo relativo a utilização das tecnologias digitais, especificamente dos games aplicados na educação das pessoas com surdez, visto que mediante os desenvolvimentos tecnológicos presentes na sociedade atual, faz-se necessário investigar a inserção de novos elementos no ambiente educacional, fomentando contextos de inclusão e

⁷ Corresponde ao fim de jogo, onde game significa jogo e over fim. A expressão é muito utilizada pra jogos de videogame, computador, jogos online e etc., e aparece sempre que a pessoa chega ao fim do jogo, ou acabou de perder.

emancipação digital, uma vez que com o avanço da tecnologia e o processo de comunicação e informação tem se fortalecido cada vez mais, resultando e influenciando conseqüentemente na formação e na aprendizagem dos indivíduos.

Essa transformação social tem refletido de forma significativa nos diversos setores da sociedade, principalmente nas instituições de ensino, que englobam uma clientela altamente diversificada, advinda de variadas camadas sociais, além de apresentarem condições físicas, psicológicas e sensoriais distintas.

Destarte, tomou-se como base a concepção concernente as contribuições das tecnologias para o processo de ensino-aprendizagem, traçando um novo caminho para a educação de surdos, vislumbrando a possibilidade dessas pessoas serem incluídas nesse novo contexto digital, de forma emancipadora, no qual a utilização dos games, tenham um significado para a vida desses indivíduos, viabilizando a inserção social, oportunizando o descobrimento e conhecimento de um novo mundo, contribuindo para o processo de comunicação e aquisição da linguagem e reconhecimento da identidade, dando visibilidade a cultura surda.

A hipótese levantada nesta pesquisa pressupunha estabelecer as contribuições das TIC, especificamente dos games para o entretenimento e aprendizagem dos alunos surdos, inseridos nas instituições de ensino regulares ou não, além de refletir sobre os multiletramentos que perpassam os multicontextos socioeducacionais e digitais.

Contudo, por meio da utilização dos procedimentos metodológicos empregados nesta pesquisa, verificamos que este estudo foi de grande valia, uma vez que favoreceu uma reflexão em conjunto com os sujeitos participantes dessa pesquisa sobre as contribuições dos games online para o processo formativo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos das escolas da rede regular de ensino ou de salas de atendimento especializados; além de discutirmos questões relativas aos multicontextos que a escola deve assumir, considerando o novo perfil dos alunos nativos digitais, ouvintes ou surdos.

Tudo isso, porque percebemos que as crianças, jovens, adolescentes e os adultos estão frequentemente utilizando uma grande diversidade de mídias, e essas favorecem um leque de informações e linguagens possibilitando a aquisição de diversos conhecimentos e habilidades, ou seja, de multiletramentos nos multicontextos.

A escola desempenha um papel significativo na vida dos seres que a procuram, sendo assim, ela deve estar ancorada e vinculada em práticas pedagógicas que favoreçam a formação de alunos autônomos, independentemente de suas condições físicas, sensoriais e psicológicas.

Dentro dessa conjuntura, entendemos que os modos de ensinar e aprender, devem ser repensados, isso implica em adaptações e desafios que tanto a escola, quanto os professores devem superar. Logo, é necessário refletir acerca das novas formas de 'ensinagem' e aprendizagem das pessoas com surdez, objetivando a inserção de instrumentos e ferramentas tecnológicas no âmbito educacional, sobretudo, ao que se refere aos aspectos do letramento digital, visto que as novas linguagens inauguram uma maneira diferente de inserir os indivíduos, principalmente os "nativos digitais".

Nessa contextura a escola enquanto instituição formadora deve modificar as práticas de ensino/aprendizagem, a fim de valorizar os conhecimentos e letramentos adquiridos digitalmente pelos alunos fora da sala de aula, viabilizando a construção de saberes, bem como, oportunizar um ensino colaborativo, associando a mediação dos saberes e mediação humana, incentivando a interação entre professor x aluno, aluno x professor e aluno x aluno.

Destarte, os professores devem oportunizar um novo modo de ensinar, dando atenção ao que é ensinado, preocupando-se com os conteúdos específicos das disciplinas, procurando trabalhar de forma multidisciplinar, desenvolvendo capacidades mais gerais que permitam aos alunos atribuírem um significado a estes conteúdos e principalmente vincular os conteúdos e os objetivos almejados com a utilização das novas tecnologias da informação e comunicação/ mídias digitais, viabilizando conseqüentemente o ensino cada vez mais dinâmico e motivador.

Os resultados obtidos por meio deste estudo apontam que a contextura educacional deve reconfigurar, os moldes, parâmetros, tendências teóricas, metodologias, estruturas físicas e pedagógicas, currículos, em função da realidade dos alunos que compõem a instituição de ensino, viabilizando a democratização, emancipação, inclusão e acessibilidade de todos partícipes do processo educativo-didático-pedagógico.

Contudo, a utilização dos games como recursos didáticos possibilita aos alunos surdos a efetivação da aprendizagem, visto que essas mídias são multimodais e multissemióticas, constituídas, portanto, de variados recursos, entre

esses: imagens, animações, vídeos, textos verbais e não verbais, em suma, o contato com os games favorece a aquisição dos multiletramentos e “multi” (conhecimentos, aprendizagens e saberes).

Considerando todos esses pressupostos elencados, temos a plena consciência da pertinência e necessidade desta pesquisa, no entanto, mais estão são necessários. Portanto, esperamos que este seja um pequeno passo de outros que irão surgir para aumentar as discussões de modo que fomentem contribuições e melhorias para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos surdos.

REFERÊNCIAS

- ACHKAR, Gisele; GRAVA, Caroline. **Computador: vilão ou herói?**. Revista Sentidos – ano 10, nº 64. Editora escala 2011
- ALVES, Cristiane Nova e Lynn. **A Comunicação Digital e as Novas Perspectivas para a Educação**. I Encontro da REDECOM: Salvador, 2008.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; PRETTO, Nelson. **Escola: um espaço de aprendizagem sem prazer?** Disponível em: <<http://www2.ufba.br/~pretto/textos/criancas.htm>>. Acesso em: junho de 2010.
- ALVES, Lynn. **Jogos eletrônicos e SCREENAGENS: possibilidades de desenvolvimento e aprendizagem**. In: SILVA, Eliane de Moura. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007.
- ALMEIDA, Mário de Souza. **Elaboração de projeto, TCC, dissertação e tese: uma abordagem simples, prática e objetiva**. São Paulo: Atlas, 2011.
- ARCOVERDE, R.D.L; GIANINI, E. – **Internet e surdos: possibilidades infinitas de comunicação**. Disponível em: <www2.insoft.br/~scie/1999/RossanaDLArcoverde-InternetESurdos.html>. Acesso em: jun. de 2012.
- ASSMANN, H e MO SONG, J. **Competência e sensibilidade solidária: educar para a esperança**. São Paulo: Vozes, 2000.
- BAGNO, Marcos; STUBBS, Michael; Gagné, Gilles. **Língua materna: letramento, variação e ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2002.
- BARTON, D & HAMILTON, M. Local **Literacies: Reading and writing in one community**. London, Routledge, 1998.
- BASSO. Idavania Maria de Souza. **Mídia e educação de surdos: transformações reais ou uma nova utopia?**. Ponto de Vista: Florianópolis, n.05, p. 113-128, 2003
- BUZATO, M.E.K. **Letramento e inclusão na era digital**. Disponível em: <www.iel.unicamp.br> [LetramentoInclusao_IEL.pdf] Acesso em: 05 abr. 2006.
- BREGANTINI, Elizabeth C. **O Mito da Dificuldade de Aprendizagem e da Deficiência**. Revista Psicopedagogia, São Paulo, v.19, n. 56, p. 27-34, outubro/2001
- CAMPELLO, A. R. S. **Pedagogia Visual/ Sinal na Educação de Surdos**. In: QUADROS, R. M; PERLIN, G. Estudos Surdos II. Petrópolis, RJ: Arara Azul, 2007.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORRADI, Juliane Adne Mesa. **Ambientes informacionais digitais e usuáriu _ surdos: questões de acessibilidade.** Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2007. Marília – SP 214

COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

COSTA, Rogério. **A cultura Digital.** São Paulo: Publifolha, 2003.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** São Paulo: Cortez, 1991

CRUZ, C.R. **O surdo e a internet.** Disponível em: <www.dspcom.fee.unicamp.br/cristia/surdos/surdo_net.html> Acesso em: fevereiro de 2012.

DOMINGUES, José Maria Pugialli. **A facilitação da leitura de mundo e de textos escritos através da contação de histórias e de obras de arte.** In.: Forum – Instituto Nacional de Educação de Surdos. Vol. 14, (jul/dez), Rio de Janeiro, INES, 2006.

FAGUNDES, T B (2010) **O aluno e sua escrita: a construção do sujeito ideal e a negação do sujeito real/** In: XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, Painel "Políticas públicas de letramento, formação de professores e inclusão sócio-cultural", 2010, Belo Horizonte, MG. Anais do (ISBN: 21773360) / 1 a 32 / Idioma : POR – Meio : PDF 203Kb

FALCÃO, Luiz Albérico Barbosa. **Surdez, cognição visual e LIBRAS: estabelecendo novos diálogos.** Recife: Ed do Autor, 2010.

FREITAS, Maria Teresa Assunção. **Letramento digital e a formação de professores.** GT: Educação e comunicação/ n.16. CNPq/ FAPEMIG – UFJF. 2001-2003.

FREITAS, H.; JANISSEKMUNIZ, R.; ANDRIOTTI, F. K.; FREITAS, P.; COSTA, R. S. **Pesquisa via Internet: características, processo e interface.** Revista Eletrônica GIANTI , Porto Alegre, 2004, 11p.

GADOTTI, M. **A boniteza de um sonho: aprender e ensinar com sentido.** Abceducation, Ano III, n. 17, 2002.

GADOTTI, M.; FREIRE, P.; GUIMARÃES, S. **Pedagogia: diálogo e conflito.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

GALLI, F. C. S. **Linguagem da Internet: um meio de comunicação global.** In Marcuschi, L. A. & Xavier, A. C. (Orgs.) Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. pp. 120 - 134.

GEE, P.J.W. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.** USA: Palgrave Macmillian, 2004.

GOULART, Cecília. **Letramento e modos de ser letrado: discutindo a base teórico-metodológica de um estudo.** Revista Brasileira de Educação. V.11, n. 33, set/dez, 2006

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2001.

JONHSON, S. **Tudo que é mau faz bem.** Lisboa: FNAC, Colombo. Temática Comunicação, 2006.

KATO, Mary A. **No mundo da escrita: uma perspectiva sociolinguística.** São Paulo: Ática, 1986.

KENSKI, Vani Moreira **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas, SP: Papyrus, 2006.

_____. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas, SP: Papyrus, 2007.

KLEIMAN, A. **Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola.** IN: KLEIMAN A. (Org.) Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

LEBEDEFF, Tatiana Bolívar. **Análise das estratégias e recursos “surdos” utilizados por uma professora surda para o ensino de língua escrita.** Revista Perspectiva. Centro de Ciências da Educação, v. 24, p. 139-152, jul./dez., 2006.

LEMOS, Tatiana. **Surdez na rede. Experiência** - julho 2007 pg. 66-67

LÈVY, Pierre. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

LYNN, Alves. **Game over: jogos eletrônicos e violência.** São Paulo: Futura, 2005.

MACHADO, Paulo César. **A Mediação da Aprendizagem do Surdo Através da Informática: CD-ROM de Biologia.** São José – SC, 2003.

MALHOTRA, Naresh. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada.** Trad. Nivaldo Montingelli Jr. E Alfredo Alves de Farias. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

MANN, C.; STEWART, F. **Internet Communication and Qualitative Research: a handbook for researching online.** London: SAGE Publications: 2000.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital.** In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.). Hipertexto e Gêneros Digitais. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 1367.

MARTELETO, R. M. **Análise de redes sociais – aplicação nos estudos de**

transferência da informação. Revista Ciência da Informação, vol.30 no.1 Brasília Jan./Apr. 2001

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010

MENDES, Conrado Moreira. **A pesquisa online: potencialidades da pesquisa qualitativa no ambiente virtual.** hipertextus (www.hipertextus.net), n.2, jan.2009.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @.** Campinas: SP: Editora Alínea, 2007a.

_____. **Games: contexto cultural e curricular juvenil.** 2006. 181 f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós –Graduação em Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

_____. **Games cultural e curricular de “saberes de experiências feitas.** In: SILVA, Eliane de Moura [et al.]. Jogos eletrônicos: construindo novas trilhas. Campina Grande: EDUEP, 2007b.

MORAN, José Manuel. **A Educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá.** Campinas-SP: Papirus, 2007.

MOURA. M. C. **O surdo caminhos para uma Nova Identidade.** Rio de Janeiro: Editora Revinter, 2000.

OLIVEIRA, Ivanilde Apoluceno de. **Saberes, Imaginário e representações na educação especial: a problemática ética da “diferencia” e da exclusão social.** Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

ORTIZ, Jesús Paredes. **Aproximação teórica à realidade do jogo.** In.: MURCIA, Juan Antonio Moreno. Aprendizagem através dos jogos. Trad. Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PACHECO, C.O. **Desenvolvimento da escrita em portadores de deficiência auditiva e uso de softwares de histórias em quadrinhos.** In: CONGRESSO IDERO-AMERICANO DE EDUCAÇÃO ESPECIAL, Anais [s/l] 1998, p. 3.

PAZ, Tatiana, PESSOA, Marcos. **Games e Letramento Digital: Desvendando o Universo de Harry Potter.** Tarrafa - Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisa e Extensão) do DEDCI, 2012. Disponível em: <http://www.uneb.br/tarrafa/files/2012/10/Games-e-letramento-digital.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2013.

PERLIN, Gladis. **O Lugar da Cultura Surda.** In THOMA, Adriana da Silva e LOPES, Maura Corcini (orgs). A Invenção da Surdez: Cultura, alteridade, Identidade e Diferença no campo da educação, Santa Cruz do Sul, EDUNISC, 2004

PERLIN, G, & MIRANDA, W. Surdos: o Narrar e a Política. In: Estudos Surdos – Revista de

Educação e Processos Inclusivos, n. 5, UFSC/NUPCED, Florianópolis, 20

QUADROS, R. M. de; SCHMIEDT, M. L. P. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

RAMAL, Andrea; BUFFARA, Paula. **Muito além do quadro negro**. Porto Alegre: Revista pátio, Ano XI Nº 44 Nov. 2007/jan 2008.

ROJO, Roxane Helena R.; MOURA, Eduardo [Org.]. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SACCOL, Amarolinda; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge. **M-learning e u-learning: novas perspectivas das aprendizagens móvel e ubíqua**.

SANTAROSA, L.M.C.; LARA, A.T.S. **Telemática: um novo canal de comunicação para deficientes auditivos**. 1977. Disponível em: www.niee.ufrgs.br/publicacoes/artigos/da_ribie. Acesso em 15/08/2000.

SANTAELLA, L. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTANA, Marilda Guirardelli. **O uso da internet no processo de ensino-aprendizagem de inglês: perspectivas de professores e alunos**. Estado do Paraná. Professora PDE – 2007/2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/381-4.pdf>. Acesso em: jun. de 2010.

SANTANA, Camila Lima S. Comunicação e cultura digital: o tecer inicial dos fios. In: **Seminário Gamepad – GT Cultura pop**. Novo Hamburgo- Rio Grande do Sul, Nov. 2006.

SANTANA, A. P. **Surdez e linguagem: aspectos e implicações neurolinguísticas**. São Paulo: Plexus, 2007.

SANTOS, Ligia Pereira dos; SOUZA, Robson Pequeno. **Novas tecnologias e pessoas com deficiências: a informática na construção da sociedade inclusiva?** In: SOUZA, Robson Pequeno de; MOITA, Filomena M.C. da S.; CARVALHO, Ana Beatriz Gomes (orgs.). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011

SENNA, L.A.G. (2005) “**Reflexões sobre mídias e letramento**”. In: OLIVEIRA, I B; ALVES, N; BARRETO, R G. Orgs. **Educação – métodos, temas e linguagens**. Rio de Janeiro: DP&A (ISBN: 8574903655)

SENNA, L A G; SILVA, P S; (2010). **À luz do preconceito social: o fracasso escolar como conflito entre culturas/** In: XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, Painel "Políticas públicas de letramento, formação de professores e inclusão sócio-cultural", Belo Horizonte, .2010,

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

_____. **O que é letramento e alfabetização**. Disponível em: <<http://www.moderna.com.br/moderna/didaticos/ef1/artigos/2004/0014.htm>>. Acesso em junho de 2010.

_____. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008>. Acesso em junho de 2010.

SCHALLEMBERGER, Augusto. **Comunidades surdas nas redes sociais: pela resistência e perpetuação da diferença através de humor**. In: PERLIN, Gladis; STUMPF, Marianne. Um olhar surdo sobre nós mesmo: leituras contemporâneas. Curitiba, PR: CRV, 2012.

SCHWARTZ, G. **Educar para a emancipação digital**. Disponível em: <HTTP://www.reescrevendoaeducacao.com.br/2006/pages.php?recid=41>. Acesso em: 10 de fev. 2008.

SKLIAR, Carlos. **A Surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Editora Mediação, 1998.

STROBEL, Karin. **Surdos: vestígios culturais não registrados na história**. Dissertação de mestrado em fase de elaboração, na área de educação GES/UFSC, 2006.

STROBEL, W. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2008

SILVEIRA, Sergio Amadeu. **A noção de exclusão digital diante das exigências de uma cibercidadania**. In: HETKOWSKI, Tânia Maria. Políticas Públicas & inclusão digital. Salvador: EDUFBA, 2008.

TAPSCOTT, Dan. **Geração Digital: A Crescente e Irreversível Ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books, 1999.

Tuner Internacional do Brasil/ Cartoon Network

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1997

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Intrdação à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução José Cipolla Neto [et alii.], São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ZANOLLA, Sílvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

APÊNDICES

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO SOCIOECONÔMICO



Car@ professor (a), respondendo este questionário você estará contribuindo de forma significativa com o fazer científico, colaborando e corroborando efetivamente para a produção do trabalho monográfico intitulado: MULTILETRAMENTOS E MULTICONTEXTOS: OS GAMES COMO ENTRETENIMENTO E APRENDIZAGEM DE SURDOS, que será apresentado a UEPB na Especialização em Novas Tecnologias na Educação.

Agradeço antecipadamente sua colaboração!

Atenciosamente,

Emanuel Feliciano da Silva

QUESTIONÁRIO SOCIOECONÔMICO⁸

1. Nome (opcional): _____

2. Sexo: [] masculino [] feminino

3. Idade: _____ anos

4. Trabalha? [] sim [] não

Em qual escola? _____

5. Formação acadêmica:

Graduação _____

Especialização _____

Mestrado _____

Outras _____

6. Estado civil: Solteiro (a) _____ Casado (a) _____ Outras _____

Tem filhos? [] sim [] não Quantos? _____

Idades? _____ Sexo? [] Feminino [] Masculino

7. Onde mora? Cidade _____ Bairro _____

⁸ Foi feita uma adaptação do questionário desenvolvido por MÉNDEZ Castellano H, MÉNDEZ M C. Sociedad y estratificación. Método Graffar - Méndez Castellano. Fundacredesa: Caracas, 1994 e adaptado por Moita (2007).

8. Na tua opinião a tua casa ou apartamento é:

- Cat. 1: grande e com o máximo de conforto
- Cat. 2: categoria intermédia entre 1 e 3: é espaçosa e confortável.
- Cat. 3: é modesto, bem construído e em bom estado de conservação.
- Cat. 4: categoria intermédia entre 3 e 4
- Cat. 5: é uma casa pobre ou apartamento sem conforto

9. Defina como é o bairro onde você habita:

- Bairro residencial elegante.
- Bairro residencial bom, de ruas largas com casas confortáveis e bem conservadas.
- Bairro de área residencial antiga menos confortável
- Bairro operário, conjunto habitacional.