

# Librário: recursos imagéticos e a educação no contexto dos surdos

*Flávia Neves de Castro*<sup>1</sup>

*Nadja Maria Mourão*<sup>2</sup>

*Rita de C. Engler*<sup>3</sup>

## Resumo

A “Libras” é uma língua que possibilita a comunicação bilateral, com facilidade e rapidez para a interpretação da mente dos surdos, afirmou Long (1910). Existe carência de preparo da sociedade e dos professores para lidar com os surdos. A pesquisa procura investigar e propor soluções didáticas para suprir as necessidades educacionais dos surdos e divulgar a “Libras”. A metodologia utilizada foi de pesquisa-ação, em contato com o universo dos surdos. Foi desenvolvido um jogo para incentivar o uso de “Libras” de forma lúdica. O jogo “Librário” é constituído de um baralho de pares de cartas contendo os sinais de Libras e as palavras em português, o que possibilita o aprendizado de sinais para ouvintes. Foram realizadas “oficinas do jogo”, viabilizando a comunicação entre os participantes no ensino formal e não formal. A participação de todos, surdos e ouvintes, estimulou o aprendizado divertidamente, estreitando laços entre a comunidade.

**Palavras-chave:** Librário. Recursos didáticos. Design inclusivo. Surdo. Educação.

---

1 Graduada do curso de Artes Visuais (Licenciatura) da Escola de Design (ED/UEMG). Bolsista pesquisadora; e-mail: eudisseflavia@hotmail.com.

2 Professora doutoranda, orientadora da pesquisa. ED/UEMG; e-mail: nadja2m@gmail.com.

3 Professora PhD, Coordenadora Geral do CEDTec. ED/UEMG; e-mail: rcengler@uol.com.br.

## Contextualização: as reflexões sobre o “Saber Docente”

O Projeto Librário foi desenvolvido com a participação da professora Flávia Neves, formada pelo curso de Artes Visuais (Licenciatura) da Escola de Design, e sob a orientação das professoras Rita Engler e Nadja Mourão, membros do Centro de Estudos em Design e Tecnologia da UEMG. Esse projeto recebeu convite para ser apresentado no Seminário “Reflexões sobre o Saber Docente”, em função de sua importância na inclusão social no ensino e pela possibilidade de integrar expertises e experiências do saber inclusivo com alunos e professores da Faculdade de Educação da UEMG.

Durante o seminário, realizou-se uma breve apresentação da revisão bibliográfica, como relato da experiência da elaboração do Librário, e dos resultados alcançados pela pesquisa-ação, através das oficinas até o momento.

A contextualização histórica e cultural foi apresentada a partir da fundamentação teórica da pesquisa, na qual foram registradas algumas curiosidades e fatos importantes. O objetivo foi apresentar e praticar a Oficina do Jogo Librário; também para estimular a utilização da metodologia em quaisquer outras circunstâncias educativas, para entendimento das pessoas perante o contexto social dos surdos.

O debate com os participantes seguiu pela síntese das oficinas, que foram desenvolvidas para adultos e crianças, surdos e ouvintes, comunidade, escolas e universidade, sendo possível viabilizar a comunicação entre todos em um ambiente inclusivo. Nesse momento, promoveu-se um espaço para perguntas e observações dos participantes.

As impressões dos participantes acerca da apresentação foram bastante positivas. O evento da FAE, concomitante aos trabalhos apresentados, alcança, com êxito, o objetivo de proporcionar uma reflexão crítica acerca das questões do saber docente; ao divulgar as experiências desenvolvidas pela academia, estimula novas ações e inovações no âmbito da educação.

## 1 Introdução

No mundo atual, há uma crescente preocupação em inserir o surdo no contexto social, no âmbito do Ensino e da Sociedade. Dessa forma, busca-se permitir a troca de informações que levam ao aprendizado e estabelecer, entre surdos e ouvintes, um canal de comunicação para que se garanta que os conteúdos disciplinares sejam adquiridos, e que a socialização entre todos seja também garantida.

É inegável a dificuldade de interação com o meio, seja por falta de infraestrutura adequada às deficiências, seja por carência de uma via de comunicação ou até mesmo pela condição de inferioridade que, muitas vezes, é atribuída aos deficientes pelas pessoas menos informadas.

Assim, conforme Inácio (2009), a existência de um movimento inclusivo reflete o esforço de várias esferas da sociedade em minimizar a evidência de um ambiente de exclusão, ao se inserir um deficiente em determinado contexto.

Para atender à diversidade, faz-se necessária a formação de profissionais preparados para o exercício da inclusão, criando programas de treinamento de professores e atuando no processo de formação desses na fase acadêmica. “A diversidade, dentro desta perspectiva, passou a ser vista como algo fundamental, refletida na necessidade da construção de espaços sociais inclusivos que levassem em conta as características e necessidades de todos os cidadãos”, segundo Barcelos (2009, p. 13).

Existem falhas de informação acerca das deficiências em todos os aspectos, sejam físicas, visual e mental, ou auditivas. Skliar (1998) relata que a surdez tem em si um caráter visual. Este “visual” está contido na importância de que é preciso ver a surdez. De certa forma, seria necessário, em primeiro lugar, conhecer que a linguagem utilizada pelo surdo é a Libras. É a língua visual-motora natural que dá significado a “ser surdo”, o sujeito que utiliza uma forma diferente e visual de se comunicar. Quando se agrupam, surge um contexto social definido, tendo por sua principal característica em comum a língua; é a comunidade surda, com sua cultura, história e conquistas.

Para os indivíduos surdos, a língua oficial brasileira é a Libras; a

segunda língua em território nacional é o Português. O uso de recursos pedagógicos específicos para o incentivo à aprendizagem de Libras nos ouvintes é fundamental para que ocorra a integração entre os alunos; através da comunicação, eles trocam experiências e aprendizagens. Por meio da alfabetização visual e pela leitura de imagens, podemos estimular esse modo de linguagem e língua que tem a visão de receptor de mensagens, e não apenas do sentido da audição. As imagens têm sido meio de expressão e comunicação humana desde a pré-história, e, como canal de comunicação, obteve perspectivas grandiosas. A atual organização da atividade humana em sociedade é direcionada por mensagens visuais que, a todo o momento, informam, localizam, expressam e, no caso da Libras, falam.

As mensagens visuais são emitidas em todo o mundo e não precisam ser traduzidas; compartilhamo-las naturalmente com os que veem essa linguagem. No ambiente de ensino, a organização didática desse espaço de ensino implica o uso de muitas imagens visuais e de todo o tipo de referências que possam colaborar para o aprendizado dos conteúdos curriculares em estudo.

A escola é uma das instituições principais que deve assegurar os processos de sociabilidade entre os alunos, preparando o sujeito sociocultural para se integrar e para interagir com o mundo de forma consciente e independente. O desafio dos professores é lecionar em uma sala inclusiva, superando as dificuldades perante a língua heterogênea dos alunos, exercitando suas funções com estudantes que são integrados na mesma classe, mas que não falam a mesma língua.

## **2 Desenvolvimento**

### **2.1 Regulamentações da Educação Inclusiva**

Oficialmente, a Libras foi decretada como a Língua de Sinais Brasileira através da Lei Federal nº 10.436, de 24 de abril de 2002, instituindo a forma de comunicação e de expressão formal, em todo o território brasileiro, entre surdos e ouvintes. Para a comunicação em Libras, deve-se atentar aos seus cinco parâmetros: configuração de mãos, movimento, orientação

das mãos, ponto de articulação e expressão facial/corporal. “Estes cinco parâmetros podem ser comparados a ‘fragmentos’ de um sinal porque, no nível morfológico, eles podem ter significados, sendo, portanto, morfemas” (FELIPE, 2007, p. 148). Essas configurações tornam-na como se fosse a gramática da língua portuguesa.

“A lógica da inclusão conforme a Lei da Declaração de Salamanca constitui a essência do ideal democrático fundado na lógica da igualdade consensual” (MONTEIRO, 2006, p. 299). Ainda, segundo a Declaração de Salamanca (BRASIL, 1994), a inclusão deve ocorrer independentemente da condição física, social e linguística do indivíduo, devendo-se contemplar pessoas de diferentes capacidades cognitivas, origens, etnias, crenças ou classes sociais. Para tanto, torna-se necessário equipar e capacitar as instituições educacionais, de forma a atender a todos os estudantes, sem distinção. Dessa forma, os surdos passam a ter o direito de serem assistidos por um intérprete em Libras.

Em setembro de 2012, a mídia divulgou amplamente o fechamento das escolas especiais públicas, no intuito de promover a inclusão escolar dos deficientes. É ainda questionável a qualidade dessa inclusão, já que o processo é extremamente recente e as escolas públicas já sofrem com problemas estruturais físicos para o atendimento dos demais alunos. O que dirá então da integração de seus novos discentes com deficiências?

A Lei da Libras (Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002) foi regulamentada pelo Decreto nº 5626, de 22 de dezembro de 2005, que esclarece:

Para a educação destes, Libras se tornou disciplina obrigatória nos cursos de licenciatura e pedagogia no intuito de proporcionar ao aluno acadêmico o contato com a língua de sinais, entender os seus parâmetros, legislações e importância. É direito deles a tradução e interpretação de libras e língua portuguesa, é dever do governo e educadores desenvolver e adotar mecanismos alternativos para avaliação de conhecimentos expressos em Libras. (BRASIL, 2005).

As questões preocupantes vão além de equipamentos e pessoal capacitado; e as metodologias ainda são experimentais no ensino no Brasil. O Decreto nº 5626, de 22 de dezembro de 2005, que a regulamenta a Lei das Libras, esclarece: “é dever do governo disponibilizar

equipamentos, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação, bem como recursos didáticos para apoiar a educação de alunos surdos”. Que recursos são esses? O que fazer em relação à diversidade cultural? Os métodos serão eficientes para todos, considerando-se a extensão de tradições, hábitos e cultura? Estas são algumas questões que devem ser analisadas.

Em Belo Horizonte, desde 1994, há a Lei Municipal nº 6.701/94, que garante vagas escolares para os alunos com deficiências nas escolas regulares e especiais do município. Os alunos com deficiências serão atendidos na rede pública municipal ou em escola particular conveniada, conforme previsto no art. 18 das Disposições Transitórias da Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte.

Outra Lei Municipal de Belo Horizonte, a Lei Municipal nº 6.590/94, que dispõe sobre a implantação de ensino especial nas escolas públicas municipais, determina que o município deve adotar sistema especial de ensino nas escolas da rede pública municipal visando à plena integração e ao atendimento adequado a deficientes físicos e mentais e a superdotados.

De acordo com cartilha da inclusão da Secretaria de Desenvolvimento Social e Esportes – SEDESE – do Governo do estado de Minas Gerais (2006), o sistema especial de ensino abrangerá o pré-escolar e todo o primeiro grau, com reciclagem de seus professores e servidores, e deverá adotar infraestrutura física e de equipamentos adequada à satisfação das exigências dessa Lei.

A Lei Estadual nº 10.379, de 10 de janeiro de 1991, no seu art. 3º, determina

[...] fica incluída no currículo da rede pública estadual de ensino, estendendo-se aos cursos de magistério, formação superior nas áreas das ciências humana médicas e educacionais, e às instituições que atendem ao aluno com deficiência auditiva, a Língua Brasileira de Sinais. (MINAS GERAIS, 1991).

Em Belo Horizonte, há a Lei nº 8.122/00, que acrescenta parágrafo ao art. 30 da Lei nº 8.007/00, que determina que o poder executivo deve garantir que a língua brasileira de sinais (Libras) seja reconhecida como

língua oficial no município, como forma de eliminação de barreiras na comunicação. O executivo também estabelecerá mecanismos e alternativas técnicas que tornem acessível mensagem oficial à pessoa com deficiência sensorial e com dificuldade de comunicação, para garantir-lhe o direito de acesso à informação.

A falta da troca de ideias com outros colegas de sala, a participação em debates e o ato de copiar o conteúdo em sala de aula, por exemplo, são dificuldades para esse estudante. O deficiente auditivo, diferentemente do aluno que escuta, não pode desconcentrar sua atenção ao intérprete para fazer anotações e comentários. Conforme Quadros (2004), o aluno que escuta já pode parar de olhar para o professor e copiar o conteúdo e as observações. O aluno com deficiência auditiva, por sua vez, se parar o contato visual com o seu interprete, perderá, obviamente, aquilo que está sendo expresso, já que a comunicação depende essencialmente da sua visão como receptor. Dessa forma, busca-se desenvolver uma solução que amenize essas situações e que permita ao aluno deficiente melhor aproveitamento em sala de aula, estimulando os ouvintes à aprendizagem da Libras, facilitando, assim, a troca de experiências entre a comunidade surda e a ouvinte.

## **2.2 A importância de recursos pedagógicos específicos para a aprendizagem da Libras**

A língua de sinais é uma língua extremamente dinâmica e expressiva, possibilitando a comunicação de uns com os outros com facilidade e rapidez para a interpretação da mente dos surdos, afirma Long (1910). Para o autor, as imagens reveladas em gestos proporcionam um efeito de realização aos surdos, pois nem a natureza nem a arte lhes concedeu um substituto à altura.

Para aqueles que não a entendem, é impossível perceber suas possibilidades para os surdos, sua poderosa influência sobre moral e a felicidade social dos que são privados da audição e seu admirável poder de levar o pensamento a intelectos que de outro modo estariam em perpétua escuridão, Tão pouco são capazes de avaliar o poder que ela tem sobre os surdos. Enquanto houver duas

pessoas surdas sobre a face da terra e elas se encontrarem, serão usados sinais (LONG, 1910, *apud* SACKS, 1998, p. 5).

Segundo Botelho (2009), não ter uma língua compartilhada define uma situação de desigualdade cognitiva e interativa imensa. O surdo compreende e interage com o mundo por meio de experiências visuais; não compartilha da mesma língua dos ouvintes, e isso se torna um desafio para a educação: conduzir positivamente essa diferença reconhecendo que a linguagem é um fator fundamental ao desenvolvimento cognitivo do sujeito sociocultural.

A Libras é a Língua Brasileira de Sinais, e sua sigla foi criada em 1994, pela própria comunidade surda. A aprendizagem da Libras, por muito tempo, não foi valorizada pela sociedade. Somente em 2002 foi decretada como forma oficial de comunicação dos surdos.

Como relatado antes, em 2005, foi inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de formação de professores e estipuladas as obrigações de seus intérpretes em sala de aula, em 2010. Observa-se que, nos últimos anos, houve relevantes conquistas dos surdos no âmbito educacional.

O uso de recursos pedagógicos específicos para o incentivo da aprendizagem da Libras nos ouvintes é fundamental para que ocorra a integração. Por meio da alfabetização visual, podemos estimular esse modo de linguagem, já que as imagens têm sido o meio de expressão e de comunicação humana desde a pré-história. Como canal de comunicação, obteve perspectivas grandiosas, tanto que permeia a vida cotidiana com mensagens visuais que direcionam a organização da atividade humana em sociedade.

Duarte Junior (1991) elucida que os signos e a leitura de imagens nos acompanham desde as cavernas, e também definiu a linguagem como código simbólico. Isso quer dizer que as palavras (símbolos) são utilizadas para transmitirem determinado significado. Ou seja, toda comunicação carrega em si expressões, símbolos e significações. Dentro desse panorama social e simbólico, as diretrizes educacionais estão muito presas aos padrões culturais dos ouvintes.

A escola é uma das principais instituições que devem assegurar

os processos de sociabilidade entre os alunos, preparando o sujeito sociocultural para se integrar e para interagir com o mundo de forma consciente e independente. O desafio dos professores é lecionar em uma sala inclusiva, superando as dificuldades perante a língua heterogênea dos alunos, e exercitarem suas funções com alunos que são integrados na mesma classe, mas que não falam a mesma língua.

O surdo tem sua própria cultura; sendo assim, subcultura da cultura brasileira, ou seja, um grupo minoritário de pessoas, com sua língua própria, uma subdivisão dentro de uma cultura dominante da sua comunidade, no território brasileiro. E é na educação inclusiva que podemos fazer a manutenção dessas diferenças.

### **2.3 Desenvolvimento do jogo “Líbrário: o jogo das Libras e da linguagem visual”**

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

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

Sob a ótica dos autores citados, selecionaram-se algumas palavras de maior usabilidade no ensino brasileiro para experimentação em representação fotográfica do gesto. Assim, para cada carta com um desenho figurativo de um objeto, produzimos outra carta, com a imagem fotográfica do sinal, na língua das Libras. No desenvolvimento do jogo de Libras – Líbrário, figura 1 – enfatiza-se a linguagem como instrumento

básico para a significação dos objetos em palavras.



Figura 1: Registro do processo de criação do Librário  
Fonte: Acervo da pesquisa, 2013.

O jogo educativo “Librário” foi inspirado no jogo do grupo NAD (*National Association of the deaf*), estruturado em ASL (*American Sign Language*), linguagem original em inglês. A pesquisadora Dr<sup>a</sup> Rita Engler, professora convidada da Ryerson University /Canadá, conheceu a aplicação do jogo e verificou a possibilidade de adaptá-lo à pesquisa no Brasil e à Libras. A mesma relata que esse jogo é aplicado para estimular a comunicação de forma lúdica, entre surdos e não surdos, por interpretação de imagens, na sociedade canadense. Nas escolas infantis no Canadá, as crianças aprendem um vocabulário básico em ASL, o que auxilia na inclusão das crianças surdas e na sua mais rápida aceitação pelo grupo.

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

O Librário possui dois baralhos: um com o campo semântico generalizado, e o outro com o campo semântico da Arte, que trabalha com os elementos da linguagem visual e os principais meios das Artes Visuais. Propõe-se a aplicação do jogo “Librário” como recurso didático-

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



**Figura 2: Embalagem do Librário**  
Fonte: Acervo da pesquisa, 2014.

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

Dentro desse contexto artístico em junção com a Libras, promove-se a aproximação com a comunidade surda e a participação da inclusão de pessoas surdas brasileiras. Dentro de um universo simbólico, todos são “fluentes” na linguagem e na comunicação visual. Olhos que veem e escutam, e mãos que fazem e falam.

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

É importante mencionar que, durante toda a dinâmica do jogo, os jogadores deverão sinalizar em Libras. Assim, com a repetição dos sinais durante os jogos, a aprendizagem da Libras é feita de forma natural e mais efetiva. Exemplo: para expressar a palavra professor, considera-se que os participantes do jogo saibam o significado da função de um professor. Assim, a carta da palavra “professor – em desenho” faz o par com a carta do “professor – fotografia do sinal em Libras”, conforme sequência de imagens, representando o “professor” na figura 3. Para que não ocorram dúvidas, a carta “professor – em desenho” também possui uma marca d’água do gesto em Libras.



Figura 3: Imagem do professor (função), carta da palavra “professor - em desenho” que faz o par com a carta do “professor - fotografia do gesto em Libras”

Fonte: Acervo da Pesquisa, 2014.

### 2.5.1 Aplicações e experiências do Librário: ampliando a comunicação ente surdos e ouvintes pela visualidade

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

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

Semioticamente, Fluseer (1983) afirma que imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como são as cifras de músicas. Imagens não são denotativas; imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo; são símbolos conotativos passíveis de interpretações diferentes, dependendo do contexto em que for empregada. E é nesse espaço que colocamos nossas experiências, a nossa visão de mundo; dentro desse contexto, é possível estabelecer e discutir

sobre metáforas visuais e sobre a importância delas na educação e na alfabetização dos surdos. Flusser afirma que “as imagens se tornam cada vez mais conceituais e os textos cada vez mais imaginativos”. O texto-verbal, a escrita linear é a transcodificação da imagem. Ainda segundo Flusser, essa transformação ocorreu entre filósofos pré-socráticos e professores judeus durante a idade média, uma luta dialética entre a escrita e o cristianismo textual contra o paganismo imagético. “Ao inventar a escrita, o homem se afastou ainda mais do mundo concreto, quando, efetivamente, pretendia se aproximar”.

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

O caráter lúdico do material elaborado pela pesquisa permite que os ouvintes sejam introduzidos no universo dos surdos e, sem se dar conta, passem a percebê-los de forma diferente, a se preocuparem mais com a necessidade da inovação nessa área, para promover a acessibilidade e a inclusão de todos os portadores de necessidades especiais, não só dos surdos. Tendo em vista o objetivo principal, que é a inclusão, é importante que a metodologia do Librário seja replicável em qualquer contexto social: escola, comunidade, crianças e adultos. As oficinas foram executadas por Flávia Neves de Oliveira Castro, bolsista do projeto e estudante do curso de Artes Visuais (Licenciatura) da Universidade do Estado de Minas Gerais.

### **2.5.2 Oficina do Librário: inclusão em Artes Visuais**

Para alunos do 6º ano (2º Ciclo) do Ensino Fundamental da Escola Municipal Júlia Paraíso – Regional Pampulha – em Belo Horizonte/MG, em maio/2015, a aplicação do Librário começa com a apresentação dos

jogos e as instruções do baralho do campo semântico generalizado e de campo semântico da arte, em cinco encontros, uma vez por semana, durante as aulas de Artes. Como introdução da oficina, é importante apresentar a cultura surda através do vídeo produzido pela pesquisa: “Uma breve história da educação dos surdos”. O mote é incentivar o reconhecimento da relação entre palavra, imagem e sinal da Libras, contextualizando as atividades com a linguagem visual e com a cultura da comunidade surda – figura 4. Essa linguagem visual é delineada pelos seus elementos e pelos principais meios das Artes Visuais e do Design. As atividades da oficina do Librário misturam diversão e concentração.



**Figura 4: Oficina do Librário, 6º ano**  
Fonte: Acervo da pesquisa, 2015.

### **2.5.3 Aplicação do Librário: encontro mensal do Projeto Libras na escola e na vida**

Para a realização da Oficina do Librário de campo semântico geral e do Librário da arte na programação do encontro mensal de profissionais da Libras e comunidade surda do Projeto Libras na escola e na vida, foi divulgado, entre os participantes, o vídeo que introduz a oficina do Librário. Foi apresentada a pesquisa sobre a história da inclusão escolar dos surdos e contextualizou-se com o objetivo do Librário, que é fomentar o interesse dos ouvintes em aprenderem Libras e o interesse de todos no universo visual da Arte e do Design. A oficina ocorreu em maio/2015, na Escola Julia Paraíso, em Belo Horizonte, conforme figura 5.



Figura 5: Oficina do Librário, Projeto Libras na escola e na vida  
Fonte: Acervo da pesquisa, 2015.

#### 2.5.4 Oficina em aula didática e prática do jogo – Disciplina de Tecnologia Social

Essas oficinas aconteceram nas aulas da disciplina de Fundamentos da Tecnologia Social, na Escola de Design/UEMG, no primeiro e no segundo semestre/2015. A disciplina estuda abordagens de conteúdos que fundamentam as tecnologias sociais em conceitos, história e modelos atuais. O Librário foi mostrado nessa oficina como exemplo de produto que é elaborado através de um processo replicável, com enfoque na utilização da arte, da educação, da cultura e do design como instrumento de soluções sociais, de diferenciação, e como alternativa para o desenvolvimento e a inclusão (figura 6).



Figura 6: Oficina do Librário, disciplina de Tecnologia Social  
Fonte: Acervo da pesquisa, 2015.

### 3. Análise das atividades da pesquisa e com o Librário

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

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

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

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

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

cognitivo do aluno surdo.

#### **4. Conclusão: a inclusão depende de todos**

Conclui-se que os mecanismos educacionais para o deficiente auditivo, como componente do processo inclusivo, é fator essencial para que a sociedade como um todo possa perceber que o surdo possui capacidade plena de desenvolver habilidades e resultados em todas as áreas de conhecimento.

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

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

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

O Librário surgiu de uma questão de um surdo: por que todos não podem aprender a linguagem de sinais? Utilizando então de uma lógica

reversa, percebemos o quão mais fácil é para os ouvintes aprenderem Libras do que um surdo ser oralizado. Os ouvintes não possuem nenhuma barreira física, intelectual ou emocional que os impeça de aprender a linguagem de sinais; portanto, a pergunta faz todo o sentido. O Librário foi desenvolvido buscando dar essa oportunidade aos ouvintes, proporcionando-lhes o acesso a alguns sinais, de forma a facilitar a comunicação dos ouvintes com os surdos.

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

## Referências

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

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

BARCELOS, Gênisson da Cruz. **Educação de Deficientes Auditivos: um elemento do processo inclusivo**. Monografia (Licenciatura Plena em Física) – Curso de Graduação. Universidade Estadual do Ceará, 2009. Disponível em: <<file:///C:/Users/MEGAWARE/Desktop/EDUCA%C3%87%C3%83O%20DE%20DEFICIENTES%20AUDITIVOS%20-%20MONOGRAFIA.pdf>>. Acesso em: 27 mar 2015.

BOTELHO, Paula. **Educação inclusiva para surdos: desmistificando**

pressupostos. 2009. Disponível em: <<http://proex.pucminas.br/sociedadeinclusiva/anaispdf/educsurdos.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Brasília, 22 dez. 2005. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm)>. Acesso em: 10 abr. 2014.

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002**. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. Brasília, p. 01, 24 abr. 2002. Disponível em: <[http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra;jsessionid=3D4B01273D5015CA7D206E8781EE313F.node2?codteor=715147&filename=LegislacaoCitada+-PL+6428/2009](http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=3D4B01273D5015CA7D206E8781EE313F.node2?codteor=715147&filename=LegislacaoCitada+-PL+6428/2009)>. Acesso em: 10 abr. 2014.

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

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 6.701/94**. Disponível em: <<http://www.cmbh.mg.gov.br/images/stories/secreten/LOMBH%20consolidada.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2014.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 6.590/94**. Disponível em: <[https://www.google.com.br/search?q=Lei+Municipal+n%C2%BA+6.590%2F94&oq=Lei+Municipal+n%C2%BA+6.590%2F94&aqs=chrome..69i57.4624j0j7&sourceid=chrome&es\\_sm=93&ie=UTF-8](https://www.google.com.br/search?q=Lei+Municipal+n%C2%BA+6.590%2F94&oq=Lei+Municipal+n%C2%BA+6.590%2F94&aqs=chrome..69i57.4624j0j7&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8)>. Acesso em: 10 abr. 2014.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 8.122, de 29 de novembro de 2000**. Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?q=Lei+n%C2%BA+8.122%2F00+BELO+hORIZONTE&oq=Lei+n%C2%BA+8.122%2F00+BELO+hORIZONTE&aqs=chrome..69i57.7320j0j7&sourceid=chrome&>

es\_sm=93&ie=UTF-8>. Acesso em: 10 abr. 2014.

CÂMARA MUNICIPAL DE BELO HORIZONTE. **Lei Orgânica do Município de Belo Horizonte de nº 8.007, de 19 de maio de 2000.** Disponível em: <[http://www.cmbh.mg.gov.br/images/stories/divcon/direitos\\_humanos/lei8007.doc](http://www.cmbh.mg.gov.br/images/stories/divcon/direitos_humanos/lei8007.doc)>. Acesso em: 10 abr. 2014.

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

\_\_\_\_\_. **Por que Arte Educação?** 9ª edição. Campinas: Papyrus, 1991.

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

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

INÁCIO, Wederson Honorato. **A inclusão escolar do deficiente auditivo:** contribuições para o debate educacional, 2009. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-inclusao-escolar-do-deficiente-auditivo-contribuicoes-para-o-debate-educacional/16918/>>. Acesso em: 27 mar 2015.

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

MONTEIRO, Myrna Salerno. **História dos Movimentos dos Surdos e o reconhecimento da Libras no Brasil.** Educação Temática Digital, Campinas, v.7, n.2, p.295-305, jun. 2006. ISSN: 1676-2592. Disponível em:<[file:///C:/Users/MEGAWARE/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o\\_Tem%C3%A1tica\\_Digital,\\_Campinas-7\(2\)2006-historia\\_dos\\_movimentos\\_dos\\_surdos\\_e\\_o\\_reconhecimento\\_da\\_libras\\_no\\_brasil.pdf](file:///C:/Users/MEGAWARE/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o_Tem%C3%A1tica_Digital,_Campinas-7(2)2006-historia_dos_movimentos_dos_surdos_e_o_reconhecimento_da_libras_no_brasil.pdf)>. Acesso em: 10 abr. 2014.

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

QUADROS, Ronice Müller de. **O tradutor e intérprete de língua brasileira de sinais e língua portuguesa**. Secretaria de Educação Especial; Programa Nacional de Apoio à Educação de Surdos. Brasília: MEC; SEESP, 2004.

SACKS, Oliver. **Vendo Vozes: uma viagem ao mundo dos surdos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. Tradução Laura Teixeira Motta. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL E ESPORTES – SEDESE. **Cartilha da inclusão: Direitos da Pessoa com Deficiência**. Belo Horizonte, Governo do Estado de Minas Gerais, 2006. Disponível em: <[http://www.oabmg.org.br/pdf/Cartilha\\_Inclusao.pdf](http://www.oabmg.org.br/pdf/Cartilha_Inclusao.pdf)>. Acesso em 10 abr. 2014.

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SKLIAR, Carlos. **A surdez: Um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Dimensão, 1998.

Agradecimentos

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

FAPEMIG – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais.

CEDTec – Centro de Estudos em Design & Tecnologia da Escola de Design/UEMG.