

Instituição

Universidade do Estado de Minas Gerais

Título da tecnologia

Librário: Libras Na Escola E Na Vida

Título resumo

Resumo

A tecnologia social do “Librário: Libras na escola e na vida” busca promover a interação entre surdos e ouvintes no contexto escolar e social, propiciando a quebra de barreiras na comunicação. Isto acontece através da realização de oficinas de Libras – Língua Brasileira de Sinais - gratuitas para a comunidade e encontros entre comunidade surda e ouvinte, onde são ministrados cursos e seminários de interesse de ambos, a fim de promover a inclusão. Uma das ferramentas pedagógica desenvolvida é o Librário, o jogo que ensina Libras é constituído de um baralho de pares de cartas, com o sinal da Libras, palavra em Português e imagens que incentivam a aprendizagem da Libras, de forma lúdica.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado

A Libras é um direito do cidadão, no entanto, esse direito não é respeitado. Os surdos devem receber uma educação bilíngue e aprender o Português, na modalidade escrita, nas escolas. Na grande maioria das escolas de ensino fundamental, não é oferecida a possibilidade de aprender Libras pelos ouvintes, apesar de não haver qualquer impedimento físico que dificulte a assimilação dos sinais por esses estudantes. Há um despreparo das instituições para atender as demandas da comunidade surda e a maneira mais simples de atender as carências de acessibilidade dos surdos é o uso da Libras e dos recursos imagéticos. Existe uma carência de condições técnicas para atender aos alunos surdos e seus familiares. A falta de recursos didático-pedagógicos visuais para a educação inclusiva compromete e dificulta a formação intelectual e profissional destes cidadãos e impede a comunicação e integração entre o universo dos ouvintes e dos surdos.

Descrição

O Librário é um jogo reconhecido como tecnologia social, e foi desenvolvido como ferramenta facilitadora para tornar o ambiente de ensino inclusivo, visando incluir a todos. A prática do jogo facilita o aprendizado de sinais para ouvintes e viabiliza a comunicação entre surdos e ouvintes. Atualmente, o Librário possui duas categorias de palavras: um baralho com palavras do cotidiano e outro com palavras do campo semântico da arte. Com recursos da Fapemig (Fundo de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais), foram disponibilizadas as versões virtuais e gratuitas desses jogos em aplicativo para Android, iPhone/iPad, Windows e Mac. A versão digital do Librário é um aplicativo desenvolvido a partir do jogo físico, tratando-se de um aplicativo do jogo com vídeos dos sinais da Libras. Com o aplicativo, pode-se brincar com duas maneiras de jogar, com o jogo da memória, em dupla ou individualmente e com o jogo do Saci. Assim que for feito o download, que é disponibilizado gratuitamente para celulares e computadores, o usuário pode escolher com qual jogo quer interagir. No jogo da memória, para começar, são colocados na tela 3 pares de cartas e assim que os pares são feitos, o vídeo que ensina a fazer o sinal aparece na tela. Quando todos os pares são descobertos, os números de cartas vão aumentando sucessivamente. Quando essa dinâmica é feita em dupla, os jogadores vão alternando a vez de jogar. Outra ferramenta disponível no aplicativo é a biblioteca de vídeos que contém todos os sinais do Librário, tanto da arte quanto do geral, em ordem alfabética. Com essa ferramenta de vídeo, é possível acessar todas as informações visuais para o entendimento do sinal e ele não fica presa ao bidimensional da fotografia. Dessa forma, todos os parâmetros que compõem a língua Libras são acessados no jogo - a configuração da mão, o movimento, ponto de articulação, a orientação da mão, a região de contato e as expressões faciais e corporais, por meio de foto e vídeo. No entanto, são constantes as solicitações pelos usuários para que o jogo possa atender aos outros campos semânticos, que são diversos. Essa abordagem permite, além do aprendizado da Libras, maior envolvimento e trocas entre a comunidade surda e ouvinte. São executadas oficinas do Librário em escolas para crianças e adultos, em seminários extensivos à comunidade e cursos de formação de multiplicadores. É uma ferramenta social para inclusão, com a possibilidade de gerar novos jogos, com diferentes grupos de palavras, ampliar as categorias no aplicativo do jogo digital e desenvolver mais práticas e oficinas para escolas e comunidade. O Librário, como instrumento de inclusão dos surdos, é uma ferramenta que traz em si o princípio básico da acessibilidade, sendo capaz de despertar a curiosidade e interesse do ouvinte a aprender a língua visual-motora dos surdos. É um jogo pedagógico simples, acessível e divertido e com as diferentes dinâmicas do jogo, a aprendizagem acontece sem esforço. Neste trabalho, a partir da tecnologia social como instrumento do desenvolvimento de projetos sociais, um procedimento a ser adotado como Política Pública e possibilitar novos produtos oriundos do jogo Librário. Produtos e serviços que gerem recursos facilitadores ao aprendizado da Libras, seja por novas áreas semânticas

ou desdobramentos do aplicativo Librário. O aplicativo tem download gratuito, o jogo físico tem distribuição nas oficinas e formação de multiplicadores. Nas nossas mídias sociais compartilhamos vídeos com sinais e informação sobre o projeto e a Libras. No Youtube, objetivamos elaborar vídeos para cursos à distância e formação de multiplicadores com carga horária de 10 horas - 30 vagas. As oficinas presenciais têm a duração de um encontro de 2 (duas) a 4 (quatro) horas, ou cursos com a carga horária de 10 (dez) horas/aula ou 20 (vinte) horas/aula, conforme disponibilidade e objetivos das instituições e dos participantes. A turma é dividida em mesas amplas e cadeiras ao redor para as dinâmicas das rodadas de jogos. O Librário foi um jogo elaborado a partir de conhecimentos transdisciplinares que contribuíram para uma visão mais ampla do contexto, com a contribuição de voluntários. Trabalhamos conosco a comunidade surda, que é fundamental para o desenvolvimento deste trabalho, os intérpretes e professores de Libras, designers, professores de diferentes licenciaturas e fotógrafos. A academia conduziu o trabalho para o conhecimento científico acerca da teoria e da prática que abrange o Librário. A hipótese levantada pelo Librário é que existe a possibilidade de todos aprenderem, pelo menos um pouco da Libras, da mesma forma que na educação básica é incentivado, mesmo que superficialmente, a aprendermos outra língua como o Inglês e Espanhol. E é nesse setor didático-pedagógico-inclusivo que o Librário entra, com uma dose de otimismo, na tentativa de fazer a diferença, com o que está ao alcance, popularizando a aprendizagem de Libras.

Recursos Necessários

Tendo em vista o objetivo principal que é a inclusão, é importante que a metodologia do Librário seja reaplicável em qualquer contexto social. Para a confecção dos diferentes Librários é fundamental que tenham recursos básicos para sua construção, tais como computador, caixa de som, microfone, aparelho multimídia, impressora, câmera, papéis, revistas com imagens para recorte e canetinhas. Demais recursos utilizados: transporte, 8 mesas dobráveis e 40 bancos dobráveis, hospedagem e alimentação de palestrantes, material para divulgação, banners, apostilas e livros, DVDs e impressões do Librário. A câmera é para fotografar os sinais da Libras, as revistas através de recorte e colagem a relação da imagem, as canetinhas para as setas direcionando o movimento dos sinais (se tiver) e a escrita da palavra em Português. Em um primeiro momento, a construção da oficina como iniciativa autônoma necessita do investimento em todos os materiais, mas para a sua replicação e reaplicação, diversos recursos existentes nas instituições de ensino podem ser aproveitados, assim como os Librários desenvolvidos anteriormente pelos alunos. O Librário como tecnologia social entra como uma nova metodologia para as matérias, aproveitando todos os recursos que já estavam disponíveis à disciplina antes, continuando a suprir as necessidades educacionais do período em que ele está sendo aplicado ao mesmo tempo que traz o aluno para o universo de uma nova língua através da linguagem visual. Para a produção de um novo Librário é necessário recursos humanos como Designer gráfico, fotógrafo, videomaker e webdesigner para inserção da categoria em aplicativo. Além de terceirizar serviços gráficos como a Impressão de Librários e impressão de folder explicativo, cartão e manual. Totalizando o investimento de R\$ 29.800,00 É necessário recursos humanos e materiais para o desenvolvimento da proposta em um plano de trabalho de 6 meses de atividades. Gestão e criação de um novo Librário: R\$29.800,00; Recursos materiais: R\$8.800,0; Formação de multiplicadores no nordeste: R\$12.000,00. O valor estimado para essa implementação é de R\$50.000,00.

Resultados Alcançados

Durante o percurso do Projeto, mais de 500 pessoas foram contempladas pelas ações por ele desenvolvidas, incluindo crianças. Só no seminário de 2013, 13 cidades mineiras participaram do evento e atualmente é computado cerca de 12 cidades já alcançadas pelos encontros mensais. A meta para o seminário de 2015 é contemplar no mínimo 20 cidades, tendo em vista que nas cidades do interior são poucos os recursos para a aprendizagem da Libras e a formação dos intérpretes. Resultados alcançados: - Tomada de consciência pela equipe pedagógica da Escola e da Universidade sobre a importância da difusão da Libras, da valorização da profissão do intérprete e dos recursos pedagógicos e imagéticos no processo ensino aprendizagem do surdo; - Participação dos funcionários da escola e dos estudantes da universidade nas oficinas de Libras, suporte técnico aos estagiários de Libras de diferentes instituições educacionais; - Envolvimento de famílias de surdos nas atividades desenvolvidas pela escola; - Realização de oficinas de Libras no ensino regular, no contexto da sala de aula inclusiva onde está inserido o aluno surdo; - Utilização do Librário na interação entre alunos surdos e ouvintes, fomentando o interesse dos alunos ouvintes em aprender a Libras e se comunicar com o aluno surdo, com maior desenvoltura. Através da formação continuada dos tradutores, intérpretes e instrutores de Libras, há a viabilização da inserção destes profissionais no mercado de trabalho. Já existe o Librário de campo semântico generalizado e o Librário da arte, com o campo semântico dos meios da linguagem visual e dos elementos da linguagem visual. O campo semântico da arte foi o pioneiro por ser uma área de conhecimento por natureza inclusiva e visual, facilitando a aprendizagem da criança surda e ouvinte. O Librário pode ser elaborado em vários contextos semânticos, trabalhados em conteúdos diferenciados das áreas de conhecimentos, como Geografia, matemática, história, física, química e etc. Existe uma carência de estudos nesse âmbito da Libras, o de desenvolvimento de sinais técnicos, específicos das áreas de conhecimento. Através de grupos de estudos, troca de conhecimentos e conceitos entre disciplinas como Português e Libras, surdos e ouvintes, pode-se catalogar sinais de Libras que amplia o vocabulário de sinais e possibilita uma melhoria na aprendizagem dos surdos.



Locais de Implantação

Endereço:

Pampulha, Belo Horizonte, MG
