



Eixo temático: Materiais didáticos, Conteúdo e ou Mediação no contexto das TDIC.

JCLIC COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA ESTUDANTES SURDOS

JCLIC AS A DIDACTIC TOOL FOR TEACHING PORTUGUESE LANGUAGE AS A SECOND LANGUAGE TO DEAF STUDENTS

- **Alba Valéria Rodrigues Araújo Freire** (UNESP – alba.araujo@unesp.br)
- **Inácio Antônio Athayde Oliveira** (SEEDF – inacio.athayde@unesp.br)

Resumo:

O presente resumo apresenta uma proposta de atividade desenvolvida com o software JClíc, para o ensino de estudantes surdos dos Anos Finais do Ensino Fundamental, com foco no ensino de Português como segunda língua, em uma perspectiva bilíngue de ensino, a qual explicita a Língua Brasileira de Sinais e o Português Escrito como forma de mediação do processo de ensino e de aprendizagem no que se refere ao Gênero Textual Conto. Nesse sentido, o objetivo principal deste trabalho é mostrar à literacia visual, com base em possíveis estratégias multimodais na construção do jogo, sem desprezar o contexto linguístico, a ampliação de vocabulário, a semântica e as classes gramaticais valendo-se do Gênero Textual abordado. O JClíc trata-se de uma ferramenta desenvolvida em uma linguagem de programação Java, que possibilita criar atividades educativas organizadas em projetos específicos e que podem valorizar a pedagogia visual, tão importante no processo educacional do público-alvo desta atividade. O projeto abarca uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, pois os conhecimentos gerados contribuirão para a educação dos estudantes surdos e além disso, sua aplicação prática atuará como possíveis soluções de problemas que envolvem às suas situações comunicativas e linguísticas. Possibilita também, que decorra uma análise crítica e reflexiva acerca da prática pedagógica do professor que atua diretamente com esse público. Os procedimentos metodológicos deste projeto seguiram as etapas de criação de jogos contidos dentro do JClíc Author. Essa ferramenta permite criar e experimentar os projetos criados, verificando o seu desenho gráfico previsto e desejado instantaneamente. Vale destacar que, o Jclíc Author necessita ser instalado no computador, para que assim, os jogos possam ser desenvolvidos. Com o projeto completo, composto por vários jogos, criou-se um link para o acesso ao jogo. Esse link foi encaminhado via rede social a cada estudante que participou da atividade. A investigação aconteceu em uma escola pública, polo de estudantes surdos dos Anos Finais do Ensino Fundamental e que experienciaram os jogos criados. Como referencial teórico, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca da importância dos jogos como forma de motivação e incentivo aos estudos, abordou-se o Gênero Textual Conto com base na proposta curricular do ensino de português como segunda língua para estudantes surdos e em consonância com a BNCC no desenvolvimento de competências e habilidades para as práticas contextualizadas de leitura e escrita. Os resultados obtidos assinalaram que a atividade proposta dialoga com os objetivos de aprendizagem e também com a motivação dos estudantes frente ao jogo e aos desafios em vencer as etapas estabelecidas. Os estudantes puderam avaliar a aplicabilidade do jogo e o que poderia ser aperfeiçoado nas atividades, a fim de tornar o jogo mais dinâmico e divertido, sem descaracterizar a questão educacional dos desafios. O projeto mencionado encontra-se em aprimoramento, visto que, após as sugestões dos estudantes, há a necessidade de refinamento e reflexão acerca dos aspectos relacionados à jogabilidade e à rica experiência de aprendizagem advinda por meio do software, JClíc.



Palavras-chave: jcllic; surdos; jogos; ensino de português.

Abstract:

This summary presents a proposal for an activity developed with the JCllic software, for teaching deaf students in the Final Years of Elementary School, focusing on the teaching of Portuguese as a second language, from a bilingual teaching perspective, which explicates Brazilian Sign Language and Written Portuguese as a means of mediating the teaching and learning process regarding the Textual Genre Tale. In this sense, the main objective of this work is to demonstrate visual literacy, based on possible multimodal strategies in the construction of the game, without disregarding the linguistic context, the expansion of vocabulary, semantics, and grammatical classes using the addressed Textual Genre. JCllic is a tool developed in Java programming language, which allows creating educational activities organized in specific projects and that can enhance visual pedagogy, so important in the educational process of the target audience of this activity. The project encompasses a qualitative, applied nature approach, as the generated knowledge will contribute to the education of deaf students and furthermore, its practical application will act as possible solutions to problems involving their communicative and linguistic situations. It also enables a critical and reflective analysis of the pedagogical practice of the teacher who works directly with this audience. The methodological procedures of this project followed the stages of game creation contained within JCllic Author. This tool allows creating and experiencing the created projects, verifying their intended and desired graphic design instantly. It is worth mentioning that JCllic Author needs to be installed on the computer so that the games can be developed. With the complete project, composed of several games, a link was created for access to the game. This link was sent via social media to each student who participated in the activity. The investigation took place at a public school, a center for deaf students in the Final Years of Elementary School who experienced the created games. As theoretical reference, a bibliographic review was carried out on the importance of games as a means of motivation and encouragement to studies, the Textual Genre Tale was addressed based on the curricular proposal for the teaching of Portuguese as a second language for deaf students and in line with the BNCC in the development of competencies and skills for contextualized reading and writing practices. The results obtained indicated that the proposed activity dialogues with the learning objectives and also with the motivation of the students towards the game and the challenges of overcoming the established stages. The students were able to evaluate the applicability of the game and what could be improved in the activities, in order to make the game more dynamic and fun, without undermining the educational aspect of the challenges. The mentioned project is in improvement, since, after the students' suggestions, there is a need for refinement and reflection on aspects related to gameplay and the rich learning experience derived through the JCllic software.

Keywords: jcllic; deaf; games; Portuguese teaching.

UFSCar



Horizonte



SEAD



CAPES

///CNPq

MúfippgSp