



Universidade Federal  
de Campina Grande



**CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO  
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
MESTRADO EM SOCIOLOGIA EM REDE NACIONAL - PROFSOCIO**

**ADRIANA FARIAS DO NASCIMENTO**

**O JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA COMO  
POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
PARA OS ALUNOS SURDOS E OUVINTES ATRAVÉS DA  
MEDIÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

**SUMÉ - PB**

**2020**

**ADRIANA FARIAS DO NASCIMENTO**

**O JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA COMO  
POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
PARA OS ALUNOS SURDOS E OUVINTES ATRAVÉS DA  
MEDIÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

**Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Sociologia em Rede Nacional – PROFSOCIO ministrado no Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Sociologia.**

**Linha de Pesquisa 3: Práticas de ensino e conteúdos curriculares**

**Área de Concentração: Ensino de Sociologia.**

**Orientador: Professora Dr. Fabiano Custódio de Oliveira.**

**SUMÉ - PB  
2020**

N244j Nascimento, Adriana Farias do.

O jogo didático no ensino de sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da mediação na educação de jovens e adultos. / Adriana Farias do Nascimento. - Sumé - PB: [s.n], 2020.

120 f.

Orientador: Professor Dr. Fabiano Custódio de Oliveira.

Dissertação - Curso de Mestrado em Sociologia em Rede Nacional – PROFSOCIO; Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Universidade Federal de Campina Grande.

1. Ensino de Sociologia. 2. Jogo didático - sociologia. 3. Processo de ensino-aprendizagem. 4. Pesquisa-ação. 5. Recursos didáticos – sociologia. 6. Educação de jovens e adultos. 7. Educação inclusiva. 8. Educação especial. 9. Educação de surdos. 10. Surdos e jogos pedagógicos. 11. Mediação pedagógica. I. Oliveira, Fabiano Custódio de. II. Título.

CDU: 316:37(043.2)

**Elaboração da Ficha Catalográfica:**

Johnny Rodrigues Barbosa  
Bibliotecário-Documentalista  
CRB-15/626

**ADRIANA FARIAS DO NASCIMENTO**

**O JOGO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA COMO  
POTENCIALIZADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM  
PARA OS ALUNOS SURDOS E OUVINTES ATRAVÉS DA  
MEDIÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Sociologia em Rede Nacional – PROFSOCIO ministrado no Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

**Professor Dr. Fabiano Custódio de Oliveira.  
Orientador – UAEDUC/CDSA/UFCG**

---

**Professora Dr<sup>a</sup> Denise Xavier Torres.  
Examinador I – UAEDUC/CDSA/UFCG**

---

**Professora Dr<sup>a</sup> Maria da Conceição Gomes de Miranda.  
Examinador II – DME/CE/UFPB**

**Trabalho aprovado em: 13 de maio de 2020.**

**SUMÉ - PB**

*Ao ex-presidente da República Luiz Inácio Lula da Silva, como agradecimento  
pela expansão do acesso ao Ensino Superior!  
Fez diferença na minha vida e de muitos outros Caririzeiros.*

## AGRADECIMENTOS

Em especial a Deus que, como autor da vida, me concedeu forças para conseguir realizar mais este trabalho. Senhor meu Deus, na pessoa do Pai, Filho e Espírito Santo, a minha Nossa Senhora, anjos e santos obrigada! Porque sei que sempre estão presentes em minha vida, tanto nos momentos difíceis, alegrias e conquistas. Ingressar e concluir esse mestrado foi um presente divino.

Aos meus pais (Francisco e Eunice), irmãos (Zé, Ailton), familiares (Francina, Gabriel, sobrinhos, amo vocês), Verônica, madrinha Esmene), o meu obrigada pelas orações em meu favor, por compreender-me, incentivar e ajudar. Sem o apoio de vocês jamais teria conseguido concluir esta etapa da minha vida.

À D. Maria, Ednalva e Yasmin obrigada, pois o apoio e carinho de vocês sempre foram imprescindíveis na conquista deste objetivo. Yasmin, tia te ama do tamanho do mundo, obrigada por todo o seu carinho e por ajudar-me na produção e experimentação do jogo.

Ao meu professor orientador, Fabiano Custódio de Oliveira, que me compreendeu pacientemente nos momentos de dificuldades; me possibilitou análises, reflexões e construção do conhecimento, muito, muito, muito obrigada, serão sempre insuficientes a minha gratidão.

À Universidade Federal de Campina Grande juntamente com o PROFSOCIO, que viabilizou reflexões necessárias para aquisição e construção do conhecimento sociológico, grata.

Aos professores do PROFSOCIO/CDSA, que durante o curso estiveram ministrando as disciplinas e incentivando-me na construção do conhecimento. Vocês contribuíram imensamente para a minha formação, o meu obrigada a todos.

Aos meus colegas de turma a minha gratidão. Em especial Alanny Araújo, Aracele Gomes, Eline Brito, Alcilene Vitória, Rafa Quaresma, Rosângela Melo, Anessa Fernanda e Tomires Costa, sempre serão lembradas com afeto.

Aos professores da banca avaliadora Denise Torres e Conceição Gomes, o meu muito obrigada pela disponibilidade de contribuir com sugestões que enriquecerão este trabalho.

Em nome de Raquel Batista e companheiros de trabalho da Escola Agrotécnica de Sumé, agradeço o companheirismo de todo o grupo.

A minha amiga Claudinha obrigada por me ouvir pacientemente!

À Edilza Oliveira e toda equipe da Escola José Gonçalves de Queiroz, obrigada!

E a todas as pessoas que de forma direta ou indiretamente contribuíram na realização deste objetivo, meu carinho e muito obrigada!

*"O teu silêncio é harmonioso  
O teu jeito expressivo é muito gostoso*

*Sabes sorrir  
Sabes chorar  
Sabes...É claro,  
Te expressar!*

*O teu falar arrepia a gente  
És falante de um sistema linguístico  
Muito diferente*

*Compreender a tua fala  
O teu sentimento  
É muito envolvimento*

*Esta língua, visual-especial  
Quero aprender*

*Nos ensina...Teu modo de ver  
Nos ensina...Sentir e aprender  
Nos ensina...Saber, sobre as coisas do mundo."*

*(Autor Desconhecido)*

## RESUMO

A presente pesquisa tem por objetivo geral, produzir e experimentar um jogo pedagógico inclusivo que potencialize o processo de ensino-aprendizagem no ensino de Sociologia, através da mediação numa sala de aula com alunos surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos. No que refere-se aos objetivos específicos o trabalho apresentou a seguinte configuração: realizar uma pesquisa bibliográfica referente ao ensino de Sociologia, o ensino de Sociologia e sua relação com alunos surdos na Educação de Jovens e Adultos, metodologias no ensino de Sociologia, jogos pedagógicos como recurso didático, aprendizagem mediadora e cultura no âmbito do ensino de Sociologia; caracterizar o ambiente escolar e sujeitos da pesquisa; descrever o processo da produção do jogo pedagógico; relatar a experimentação do jogo pedagógico, caracterizando as etapas da mediação pedagógica no âmbito da pesquisa-ação no contexto escolar; verificar como o jogo poderá potencializar o processo de ensino-aprendizagem através da mediação da temática cultura, na aula de Sociologia; identificar como a experimentação do jogo pedagógico *Balaio Sociológico Cultural* poderá contribuir para a interação entre alunos surdos e ouvintes na aula de Sociologia, e como pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem no âmbito da disciplina no Ensino Médio. No tocante ao referencial teórico do ensino de Sociologia adotaram-se os estudos de Silva (2007), Sarandy (2011), entre outros; já no que se refere à educação de surdos utilizou Soares e Lacerda (2004), Dorziat (2011). Os teóricos utilizados para apresentar os jogos didáticos dentre outros foram: Piletti (2006), Huizinga (2007); e para complementar o referencial teórico discorreu-se sobre a Educação de Jovens e Adultos a luz dos estudos de Bourdieu (1998) e Carneiro (2015). O cenário da pesquisa foi a Escola Estadual de Ensino Integral de José Gonçalves de Queiroz, na cidade de Sumé/PB. Para execução dessa pesquisa, utilizamos os pressupostos da pesquisa qualitativa, através da pesquisa-ação e pesquisa participante. Os sujeitos da pesquisa foram alunos surdos e ouvintes da EJA. A técnica utilizada na pesquisa foi a observação participante, e o instrumento da pesquisa utilizado foram o diário de campo, questionário e roda de conversa. A técnica de análise de dados consistiu em análise de conteúdo e análise comparativa, tendo em vista que avaliou-se antes e após a aplicação do jogo. A avaliação do processo de aplicação do jogo ocorreu por meio da construção dos roteiros de questionário e da roda de conversa. Neste sentido a pesquisa foi dividida em momentos de produção e experimentação nos contextos acadêmico e escolar. Ao final, verificamos que o uso do jogo didático pode ser uma possibilidade para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia por alunos surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos, pois estimulou a criatividade, desenvolvimento de percepções, senso de iniciativa e senso crítico.

**Palavras-chave:** Ensino de Sociologia. Educação de Surdos. Educação de Jovens e Adultos. Recurso Didático. Jogo Pedagógico.

## ABSTRACT

This research has as general objective to produce and experience an inclusive educational game that enhances the teaching-learning process in the Teaching of Sociology, through mediation in a classroom with deaf and hearing students in Youth and Adult Education. ; With regard to the specific objectives, this work presented the following objectives: carry out a bibliographic research referring to the Teaching of Sociology, the teaching of Sociology and its relationship with deaf students in Youth and Adult Education, methodologies in the teaching of Sociology, educational games as a teaching resource, mediating learning and culture within the scope of the teaching of Sociology; Characterize the school environment and research individuals; Describe the production process of the educational game; Report the experimentation of the educational game, characterizing the stages of pedagogical mediation within the scope of Action Research in the school context; Check out how the game may enhance the teaching-learning process through the mediation of the theme "culture" in the Sociology class; Identify how the experimentation of the educational game "Balaió Sociológico Cultural" may contribute to the interaction between deaf and hearing students in the Sociology class, and how it may contribute to the teaching-learning process within the scope of this course in high school. Regarding the theoretical framework of the Teaching of Sociology, the studies of Silva (2007), Sarandy (2011), among others, were adopted; as for the education of deaf people, Soares and Lacerda (2004), and Dorziat (2011) were used. The theorists used to present the educational games, among others, were: Piletti (2006), Huizinga (2007); and to finish the theoretical framework, it was discussed about Youth and Adult Education in the light of the studies by Bourdieu (1998) and Carneiro (2015). The research scenario was the State School of Full Time Education José Gonçalves de Queiroz, in the city of Sumé/PB. To carry out this research, we used the assumptions of qualitative research, through Action-Research and participant research. The research individuals were deaf and hearing students from EJA. The technique used in the research was participant observation, and the research instruments used were the field diary, questionnaire and conversation circle. The data analysis technique consisted of content analysis and comparative analysis, considering that it was evaluated before and after the game application. The evaluation of the game application process occurred through the construction of the scripts for: questionnaire and conversation circle. In this sense, the research was divided into moments of production and experimentation in the academic and school scenarios. At the end, we verified that the use of the educational game can be a possibility to mediate the teaching and learning of Sociology by deaf and hearing students in Youth and Adult Education, since it stimulated creativity, development of perceptions, action sense and critical sense.

**Keywords:** Teaching of Sociology. Deaf Education. Young and Adults Education. Teaching Resource. Educational Game

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 01</b> - LIVRO DIDÁTICO SOCIOLOGIA.....	69
<b>FIGURA 02</b> - LIVRO DIDÁTICO SOCIOLOGIA EM MOVIMENTO.....	69
<b>FIGURA 03</b> - QUESTIONÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM.....	71
<b>FIGURA 04</b> - PROGRAMA WORD EM TABELA AS LETRAS DO ALFABETO E A DATILOLOGIA EM LIBRAS.....	74

## LISTA DE FOTOS

<b>FOTO 01-</b>	A ESCOLA PESQUISADA.....	57
<b>FOTO 02-</b>	EXPLICAÇÃO DO QUESTIONÁRIO AOS ALUNOS SURDOS EM LIBRAS.....	68
<b>FOTO 03-</b>	ALUNOS RESPONDENDO QUESTIONÁRIO 01.....	68
<b>FOTO 04-</b>	CORTANDO O ISOPOR DO JOGO BALAIÓ SOCIOLOGICO CULTURAL.....	70
<b>FOTO 05-</b>	PRODUÇÃO DO JOGO BALAIÓ SOCIOLOGICO CULTURAL.....	70
<b>FOTO 06-</b>	MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA.....	71
<b>FOTO 07-</b>	ALUNOS ACOMPANHANDO A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA...	71
<b>FOTO 08-</b>	PESQUISADORA REALIZANDO A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA.....	73
<b>FOTO 09-</b>	CONTINUIDADE DA MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA.....	73
<b>FOTO 10-</b>	EXPERIMENTAÇÃO DO JOGO NA SALA DE AULA.....	75
<b>FOTO 11-</b>	ALUNOS FORMANDO O CONCEITO DE CULTURA.....	75
<b>FOTO 12-</b>	ELEMENTOS DA CULTURA MATERIAL FORMADO PELO GRUPO 01.....	76
<b>FOTO 13-</b>	PALAVRAS DOS ELEMENTOS DA CULTURA IMATERIAL...	77
<b>FOTO 14-</b>	ALUNOS DO GRUPO 02 FORMANDO ELEMENTOS DA CULTURA SURDA.....	78
<b>FOTO 15-</b>	EXPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DA CULTURA SURDA MONTADO PELOS ALUNOS.....	78
<b>FOTO 16-</b>	ELEMENTOS DA CULTURA POPULAR.....	79
<b>FOTO 17-</b>	CULTURA SUMEENSE.....	80

## LISTA DE QUADROS

<b>QUADRO 01 -</b>	SÍNTESE ENSINO DE SOCIOLOGIA PARA ALUNOS SURDOS.....	39
<b>QUADRO 02 -</b>	CATEGORIAS DOS JOGOS SEGUNDO PIAGET.....	48
<b>QUADRO 03 -</b>	DIFERENTES TIPOS DE CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS.....	49
<b>QUADRO 04 -</b>	SÍNTESE DA CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.....	60
<b>QUADRO 05 -</b>	PERFIL DOS ALUNOS.....	67
<b>QUADRO 06 -</b>	PONTO DE VISTA DOS ALUNOS.....	82
<b>QUADRO 07 -</b>	DOZE CRITÉRIOS QUE MARCAM A APRENDIZAGEM MEDIADA.....	89
<b>QUADRO 08 -</b>	DEFINIÇÃO DE CULTURA.....	91
<b>QUADRO 09 -</b>	FORMAS QUE A CULTURA É REPRESENTADA.....	93
<b>QUADRO 10 -</b>	EXEMPLOS DE CULTURA MATERIAL.....	94
<b>QUADRO 11 -</b>	EXEMPLOS DE CULTURA IMATERIAL.....	95
<b>QUADRO 12 -</b>	COMPREENSÃO DA CULTURA SURDA.....	96
<b>QUADRO 13 -</b>	DIFERENÇA ENTRE CULTURA POPULAR E CULTURA ERUDITA.....	97
<b>QUADRO 14 -</b>	EXEMPLOS DA CULTURA ERUDITA.....	98
<b>QUADRO 15 -</b>	EXEMPLOS DE CULTURA POPULAR.....	99
<b>QUADRO 16 -</b>	EXEMPLOS QUE REPRESENTAM A CULTURA DE SUMÉ.....	100
<b>QUADRO 17 -</b>	EXEMPLOS DA CULTURA SURDA PRESENTE NO COTIDIANO DA SOCIEDADE.....	101

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	APRESENTAÇÃO DO TEMA.....	15
3	OBJETIVO GERAL.....	27
3.1	Objetivos específicos.....	27
4	REFERENCIAL TEÓRICO – O JOGO PEDAGÓGICO COMO RECURSOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA INCLUSIVO PARA SURDOS E OUVINTES.....	28
4.1	Breve relato do ensino de Sociologia no ensino Médio.....	28
4.2	A busca de um ensino de sociologia inclusivo para surdos e ouvintes na EJA.....	35
4.3	O uso de recursos didáticos no processo de ensino aprendizagem.....	45
5	CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	51
5.1	A pesquisa qualitativa no âmbito da pesquisa-ação.....	51
5.2	Instrumentos de coleta de dados.....	54
5.3	Procedimentos de tratamento e análise dos dados.....	55
6	O ENSINO DE SOCIOLOGIA NO CONTEXTO DA PESQUISA-AÇÃO: RELATANDO A EXPERIÊNCIA MEDIADORA NO CONTEXTO ESCOLAR.....	56
6.1	Apresentando a escola.....	56
6.2	Perfil da turma.....	61
6.3	Relatos da pesquisa-ação no contexto escolar.....	62
7	O RECURSO DIDÁTICO JOGO <i>BALAIO SOCIOLOGICO CULTURAL</i> E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA MEDIAÇÃO NA EJA.....	87
7.1	A mediação no processo de ensino-aprendizagem.....	87
7.2	Acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem.....	90
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	102
	REFERÊNCIAS.....	105
	APÊNDICE A - Termo de autorização de pesquisa.....	111
	APÊNDICE B - Termo de consentimento livre e esclarecido.....	112
	APÊNDICE C - Questionário de acompanhamento.....	113
	APÊNDICE D - Material sobre cultura.....	114

## 1 INTRODUÇÃO

*No jogo da vida, os surdos foram marcados pelo silêncio, que os invisibilizou de: ser ... conhecer... e aprender.*

*E os inoportunizou de manifestar o seu desejo de ser diferente e aprender de acordo com o fascinante mundo da Língua de Sinais.*

*Os surdos sinalizam por respeito e direito as diferenças nas práticas de ensino e aprendizagem. (Adriana Farias do Nascimento, 2018)*

Esta dissertação foi construída como pré-requisito para a conclusão da pesquisa vinculada ao Mestrado Profissional em Ensino de Sociologia (PROFSOCIO), no Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido (CDSA), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus de Sumé.

O trabalho, tem por objetivo apresentar as etapas da pesquisa intitulada *O jogo didático no ensino de Sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da mediação na Educação de Jovens e Adultos*, que foi desenvolvida no âmbito do PROFSOCIO na linha de pesquisa Práticas de Ensino e Conteúdos Curriculares. A referida pesquisa tem por objetivo investigações de metodologias, práticas educativas e processos de ensino-aprendizagem voltados para a produção do conhecimento na disciplina de Sociologia, em escolas de Ensino Médio.

Durante o processo de construção do trabalho, esse estudo foi apresentado em 04 de junho de 2019 para uma banca de qualificação composto pelas professoras Dr<sup>a</sup> Denise Xavier Torres e Dr<sup>a</sup> Maria da Conceição Gomes de Miranda e sob orientação do Professor Dr Fabiano Custódio de Oliveira. Na oportunidade foi apresentada uma breve introdução do trabalho, apresentação do tema, objetivos, aportes metodológicos, preliminar do referencial teórico, breve descrição das ações de sala de aula, o processo de construção do jogo pedagógico, cronograma das atividades, estrutura da dissertação, referências e apêndices.

A versão final deste trabalho está dividido de acordo com os seguintes itens: a introdução que apresenta como está dividido o trabalho; a apresentação que situa o leitor sobre a temática da pesquisa, e faz uma inter-relação do ensino de Sociologia para alunos surdos da EJA, por meio da mediação; a justificativa, que discorre sobre as vivências educacionais, enquanto pesquisadora, com alunos surdos do

Cariri. Como também, aborda acerca das implicações tardias da inserção da disciplina de Sociologia no currículo escolar; e apresenta as dificuldades dos alunos surdos pela ausência de metodologias condizentes com as suas especificidades na Educação de Jovens e Adultos. E neste caso, aponta o jogo como um recurso didático que pode viabilizar o processo de ensino-aprendizagem e interação entre alunos surdos e ouvintes.

Em seguida, são apresentados os objetivos que convergiram para a pesquisa investigativa. Dando prosseguimento, no trabalho consta um referencial teórico que divide-se em subseções que apresentam um breve relato sobre os seguintes temas: o ensino de Sociologia no Brasil no Ensino Médio; o ensino de Sociologia inclusivo para surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos; e o uso de recursos didáticos no ensino de Sociologia no processo de ensino-aprendizagem para alunos surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos.

Em seguida são apresentados os caminhos metodológicos da pesquisa, como: a pesquisa qualitativa, juntamente com as etapas, o cenário da pesquisa, os sujeitos participantes, o instrumento e coleta de dados, procedimento de tratamento e análise dos dados por meio de análise do conteúdo.

Em seguida são apresentados a descrição de todas as etapas da pesquisa-ação; o processo de construção e experimentação do jogo didático “Balaio cultural” no contexto acadêmico e escolar. Sendo seguido pela seção que aborda o resultado da aplicação do jogo como potencializador no ensino de Sociologia, através da aprendizagem mediadora para os alunos surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos.

E ao final do trabalho constam as considerações finais, as referências bibliográficas e apêndices.

## **2 APRESENTAÇÃO DO TEMA POR UMA PROFESSORA CARIRIZEIRA**

Descrevo o percurso formativo que me fizeram professora, e pesquisadora na área da educação de surdos. Neste sentido, parte desde a Educação Infantil na Escola Estadual Maria Balbina Perreira, no Distrito de Santa Luzia do Cariri, em Serra Branca/PB, até o Ensino Superior na Universidade Federal de Campina Grande, campus de Sumé/PB e inserção no mercado profissional.

As memórias registradas aqui apontam o quão relevante é a educação pública e gratuita, pois as instituições que estudei são públicas, que mesmo apresentando falhas e problemas, como qualquer outra Instituição, contribuiu significativamente na construção do meu conhecimento. Como também, são públicas as Instituições escolares que exerço a docência, tendo em vista que considero pertinente retribuir ao ensino público todo o conhecimento adquirido e construído ao longo da minha caminhada estudantil e acadêmica.

Assim sendo, venho apresentar os aspectos que convergiram para maturidade intelectual e profissional, em um enredo que parte de um lugar de fala de caririzeira que se constituiu educadora para contribuir com o processo de aquisição do conhecimento de outras pessoas, como também do meu próprio conhecimento, tendo em vista que por meio da interação pode se construir muitos saberes, e contribuir para a formação pessoal e social de sujeitos. E consciente deste meu papel enquanto educadora percebo o quanto é relevante construir uma prática educativa condizente com a realidade dos sujeitos, para que estes venham a contribuir com a mudança social.

Os fatos presentes neste resgate da memória não contemplam na totalidade todos os aspectos de uma vida, mas contemplam acontecimentos marcantes na minha vida estudantil e acadêmica, que estão guardados em um lugar especial de minha história.

A minha história de vida se inicia na década de 1980, num período ainda marcado por uma fase difícil da história brasileira, a ditadura militar, em que a repressão, violência e insegurança marcavam a vida das pessoas. Chego ao mundo como o terceiro filho do casal de agricultores: Maria Eunice Farias e Francisco Amaro, que residiam no Sítio Cacimba Nova, zona rural do município de Serra Branca/PB, um local que não oferecia muitos recursos, sem acesso a energia elétrica, água potável, serviço de saúde e muito menos uma instituição educacional

na comunidade, ou transporte público gratuito para levar os alunos até a escola mais próxima. Neste contexto, nascia a futura professora e educadora do campo Adriana Farias do Nascimento.

Mesmo os meus pais não tendo muito acesso a escolarização, nunca privaram aos filhos de estudarem em detrimento ao trabalho braçal ou assalariado no sítio. Sempre incentivaram para que estudassémos, pois sabiam da relevância do estudo para que pudessémos alcançar uma melhor qualidade de vida.

A minha incursão pela vida estudantil e acadêmica teve início quando ingressei na Educação Infantil, na Escola Maria Balbina Pereira no distrito de Santa Luzia do Cariri em Serra Branca-PB. Em virtude de residir na zona rural, durante toda a Educação Infantil eu caminhava doze quilômetros diários para ir e vir da escola. Lembro-me que não gostava de perder aula, quando chovia, me causava muita tristeza, pois não podia ir para a escola. Geralmente o meu pai ou meu irmão me acompanhava até a casa de minhas primas, para irmos juntos para a escola. Juntamente com mais seis crianças íamos todos para a escola caminhando. Recordo-me que no horário da manhã era uma diversão ir, mas no horário da tarde o sol era muito quente, mas íamos e víamos brincando.

Recordo-me que durante a Educação Infantil, as avaliações consistiam em cópias retiradas do quadro, para avaliar como se desenvolvia a escrita. Também tinha o momento que a professora vinha “tomar a leitura”, assim ela falava, e chamava cada aluno individualmente para ler em uma cartilha, tendo em vista que não tínhamos livros didáticos nem paradidáticos.

A professora fazia provas para verificar como era a nossa aprendizagem, na maioria das vezes para marcar um (x), no certo ou errado. Um ensino apoiado na perspectiva tradicional, em que a metodologia aplicada e os recursos utilizados não possibilitavam muita atratividade, nem tão pouco ludicidade.

Já no Ensino Fundamental e Médio a instituição só dispunha de turmas no horário noturno e para isso a prefeitura disponibilizava um transporte para levar e trazer os alunos do campo para a zona urbana. Mas no que se refere ao ensino, não existia um currículo adaptado, que contemplasse as especificidades regionais, e que valorizasse os sujeitos desta região dentro de suas especificidades, no final do ano 2000, concluí os estudos da educação básica.

O processo educacional seguia na perspectiva tradicional, onde o recurso do livro didático consistia no mais utilizado, e não se fazia um paralelo com a realidade

dos alunos. Os exemplos postos na maioria dos livros não eram condizentes com a nossa região, e os professores na sua totalidade seguiam essa educação livresca.

A minha primeira experiência no campo do ensinar, ocorreu em 2002 ao ficar na regência de uma sala de aula de Educação de Jovens e Adultos, na zona rural de Serra Branca, no Programa de Alfabetização Solidária ligado ao Governo Federal, que buscava alfabetizar os adultos. Considero uma experiência próspera, como também angustiante, tendo em vista que eu não dispunha de nenhuma vivência no âmbito escolar, enquanto professora. Porém me possibilitou inquietações acerca da necessidade de promover uma educação de qualidade, com pessoas capacitadas. Pois só por meio de uma educação podemos transformar a sociedade em que vivemos, seja na aquisição do conhecimento teórico, como também o emancipatório para viver em sociedade de forma autônoma e crítica.

Mas não pude prosseguir os estudos com uma formação superior devido ao fato de na região do cariri paraibano não dispor de nenhum centro acadêmico público, visto que as instituições escolares superiores concentravam-se nas cidades maiores, Campina Grande e João Pessoa, e eu não dispunha de condições financeiras para custear os estudos em outra cidade. Mas sempre me preocupava que com o nível educacional de que dispunha, o Ensino Médio, só iria conseguir trabalhar no comércio ou em alguma pequena fábrica, e sabia que seria explorada pelo mercado capitalista.

Mediante este cenário de buscar a minha subsistência fui trabalhar em João Pessoa em um supermercado, mas sempre sonhava poder voltar a estudar, porém devido à carga horária de trabalho que não possibilitava-me estudar tive que optar pelo trabalho, tendo em vista que precisava me sustentar. Entretanto, no ano de 2009, com a implantação do campus da UFCG na cidade de Sumé, retornei para o Cariri com uma grande expectativa de poder ingressar no Ensino Superior. Fiz o vestibular para Engenharia de Produção, infelizmente não obtive êxito. Então comecei a trabalhar no comércio na cidade de Sumé, porém com uma grande expectativa e ansiedade de ingressar na universidade.

No vestibular seguinte fiz a inscrição para o curso de Licenciatura em Educação do Campo e para minha alegria fui aprovada nas primeiras colocações. E comecei a cursar a licenciatura no ano de 2010, nos primeiros momentos passei por grandes dificuldades por está fora de ritmo, já que passei dez anos sem estudar de forma institucionalizada, porém aos poucos fui vencendo as dificuldades. Conciliei

trabalho e estudo por um período de dois anos, trabalhava no comércio de segunda a quinta-feira e a partir das quatorze horas da quinta-feira até o sábado as dezessete horas estudava. Pois o curso era integral e funcionava nos turnos diurno e noturno. Eu considerava muito cansativo, porém estudava com muito afinco por considerar que só através da educação pode-se transformar a realidade de dificuldades.

Na universidade e, sobretudo, no curso em que ingressei pude vivenciar múltiplas experiências, refletir, dialogar e construir conhecimentos. Especialmente na área em que pude aprofundar os conhecimentos na graduação, que concentrou-se na área de linguagens, códigos e suas tecnologias, como também da educação de surdos. Estas experiências me permitiram construir diálogos para viver em sociedade de forma interativa e sinalizada com os sujeitos surdos.

A minha primeira vivência nessa perspectiva principiou com o ingresso como extensionista no Programa de Direitos Humanos do Cariri: disseminando os Direitos Humanos no Cariri Paraibano, promovido pelo Observatório de Políticas Públicas do Semiárido (OPPS); Na qual participava do eixo Direitos Humanos e Surdez em que pude estabelecer um contato intenso com os surdos de Sumé e região. Essa experiência foi gratificante tendo em vista que pude formar com os surdos uma vivência, visto que estes sujeitos em todo o território do cariri eram invisibilizados educacional e socialmente.

Mediante a condição de extensionista participei de encontro de Extensão Universitária em Cajazeiras, em que apresentei um trabalho sobre o movimento surdo proativo em Sumé/PB. Enquanto bolsista do Programa de Direitos Humanos no Cariri tive uma rica experiência na participação, juntamente com a extensionista Rafaela Quaresma e a Professora Shirley Barbosa das Neves Porto, da construção de um capítulo intitulado: *Desafios e perspectivas para o movimento surdo em Sumé, no cariri paraibano*, para o livro *Cidadania, educação e direitos humanos no semiárido*. E que acompanhou com uma cartilha com o título *Disseminando os direitos humanos no semiárido*, e discorremos sobre os direitos humanos e a surdez.

Os trabalhos realizados enquanto extensionista possibilitaram-me refletir sobre os direitos dos cidadãos e no caso dos surdos no cenário educacional e social do cariri paraibano. E nesta perspectiva pude avaliar o quanto é importante o acesso dos surdos a uma educação que contemple as suas especificidades, tendo em vista que cotidianamente muitos sujeitos surdos são silenciados por ausência da Língua de Sinais, nos mais variados espaços da sociedade. O que leva estes sujeitos a

ficarem relegados ao descaso e a margem linguística, educacional e social. Observa-se que os sujeitos surdos necessitam de uma prática educativa diferente da construída para os sujeitos ouvintes, mas com a mesma finalidade de promover um ensino-aprendizagem eficiente para todos os sujeitos independentes de sua condição.

Continuamente pude estar ampliando os conhecimentos e participei no CDSA, de um workshop para apresentar aspectos dos direitos humanos e surdez. Por conseguinte participei de mesa redonda também no CDSA, para discorrer sobre os desafios e perspectivas para o movimento surdo em Sumé, no Cariri Paraibano. E neste mesmo cenário universitário participei da *Oficina de Língua de Sinais* que oportunizou discussões sobre a história, a Língua de Sinais e a cultura surda.

Em 2013 atuei como bolsista no projeto de extensão intitulado *Concertos de linguagens: práticas de leitura e escrita na sala de aula*, projeto que contou com carga horária de 288 horas. Neste projeto estivemos nas escolas e pudemos observar as dificuldades de leitura que os educandos apresentavam, na maioria dos casos por falta do hábito de ler.

Nas atividades do terceiro e quarto estágio, e também do trabalho de conclusão de curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Educação do Campo, trabalhei com a temática de educação de surdos, por acreditar ser uma temática que necessita de uma visibilidade maior, tendo em vista que a história nos mostra que durante muito tempo os surdos foram vítimas de apagamento linguístico, identitário, educacional e social.

Trabalhei no primeiro semestre de 2014, como monitora de Teatro do Programa Mais Educação, na Escola Padre Paulo Roberto de Oliveira de segunda a sexta feira, perfazendo uma carga horária semanal de 12 horas. A atividade consistia no uso do teatro para refletir as problemáticas sociais que envolvem a comunidade e representar, por meio da arte, problemáticas sociais, cultura e história do bairro.

Já no segundo semestre do ano de 2014 estive como monitora/voluntária no curso de extensão *Libras para Ouvintes*, com carga horária de 60 horas. Essa experiência oportunizou uma acessibilidade para as pessoas que desconheciam a Língua de Sinais e suas especificidades, além da aquisição de conhecimentos, tendo em vista a professora formadora ser surda e possibilitar uma interação linguística eficiente.

No ano de 2014 estive apresentando trabalho no IV Colóquio brasileiro: Educação na sociedade contemporânea, com o tema *Escola Bilingue para surdos em Sumé/PB: um cenário de desenvolvimento linguístico e educacional*. No mesmo ano apresentei o trabalho *Educação bilingue e educação inclusiva: na concepção dos alunos surdos de Sumé/PB*, no Congresso Internacional de Educação e Inclusão. Trabalhos estes que trouxeram para o foco os sujeitos surdos sumeenses, que até a chegada da Universidade Federal de Campina Grande em Sumé eram desconhecidos, ou seja, invisibilizados socialmente.

Já no ano de 2015 ingressei na Especialização de jovens e adultos com ênfase em economia solidária no Semiárido Paraibano. O curso viabilizou uma discussão em torno das problemáticas que envolvem o semiárido, além de mostrar as possibilidades para esse território por meio da educação, economia solidária, e tecnologias sociais. Para tanto é necessário que as pessoas que residem nesse território estejam conscientes das fragilidades e alternativas de superação das limitações.

No ano de 2016 trabalhei como professora do Ensino Fundamental de uma turma de alunos com necessidades educacionais especiais na Escola José Romão de Jesus, na zona rural de Serra Branca/PB. As condições de trabalho eram degradantes, pois a turma funcionava em um clube de danças. Espaço esse que não dispunha de água encanada e não era um local agradável para o exercício da docência por não poder possibilitar aos alunos as condições mínimas exigidas para o funcionamento de uma sala de aula.

Quanto a área profissional no ano de 2015 foi realizado um processo seletivo para professores do Programa Projovem Campo - Saberes da Terra no município de Sumé/PB e fui selecionada para o cargo de professora da área de linguagens, códigos e suas tecnologias. Trabalhei no programa entre os anos de 2015 a 2017. Uma experiência que possibilitou um contato com sujeitos sociais de faixa etária de 18 a 29 anos, que vivenciavam uma vulnerabilidade social e que foram excluídos do sistema formal de ensino, portanto necessitavam de um trabalho educacional voltado para a realidade identitária, social e qualificação profissional destes sujeitos.

Neste sentido, as ações educacionais realizadas no Programa Projovem Campo - Saberes da Terra, pautavam-se nas vivências dos educandos e através do diálogo realizado em sala os educandos contribuíam com suas experiências no entorno familiar e comunitário, e nesta perspectiva sentiam-se valorizados. Diante

desta configuração partia-se para aquisição do conhecimento dos conteúdos nas áreas de conhecimento de forma integrada com a realidade.

No início do ano de 2016 participei de um processo seletivo para ingresso no Curso de Licenciatura de Letras Libras, na Universidade Federal da Paraíba, pela Universidade Aberta do Brasil, um curso a distância, uma experiência nova, permeada por dificuldades, aprendizados e superação, pois devido ainda não ter fluência na língua, mas aos poucos fui me desenvolvendo e me familiarizando com aspectos linguísticos. Este curso me deixou muito feliz, tendo em vista que me oportunizou construir novos saberes para serem colocados em prática com um grupo de sujeitos que ficam a margem da sociedade no processo educacional e social.

No fim do ano de 2017, fui selecionada para tutoria do Programa Escola da Terra, um Curso que visa à formação continuada de professores de escolas do campo e comunidades quilombolas, com a finalidade de ampliar os conhecimentos e colaborar com a Educação do Campo contextualizada às realidades de seus povos. Nesse programa foi possível a minha atuação enquanto formadora de base, como também cursista. A ação promoveu trocas de conhecimento e construção de saberes voltado para a realidade campesina e quilombola.

No ano de 2018, recebi o convite da 5ª região de ensino para trabalhar na Escola Estadual José Gonçalves de Queiroz, na cidade de Sumé, como intérprete de alunos surdos. Uma experiência enriquecedora para a minha formação pessoal e profissional, eram aprendizados diários, pois aos poucos fui me constituindo linguisticamente por meio da Língua Brasileira de Sinais. Além de contribuir para que a acessibilidade linguística pudesse ocorrer para os alunos surdos. E fiquei na função durante todo o ano de 2018 e 2019.

Em 2018, com a implantação do Mestrado Profissional em Ensino de Sociologia no Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido em Sumé, adveio a vontade de dar continuidade aos estudos e conhecer de forma sociológica aspectos referentes a sociedade e sua interferência no âmbito educacional. Daí surgiu a justificativa para o interesse pela Sociologia do Ensino Médio devido centrar-se em alguns aspectos como: a princípio por a Sociologia ser uma área do conhecimento que permite ao educando refletir sobre o seu papel na sociedade, compreender, esclarecer, explicar e questionar os modos de produção vigentes, a organização social, controle e o poder seja na perspectiva institucional ou não, que

tem consequência nas relações estabelecidas dentro da sociedade de opressão ou igualdade.

E com o ingresso no mestrado pude desenvolver novas experiências, a partir da perspectiva da Sociologia, que no primeiro momento causou-me um estranhamento, insegurança e também o sentimento de resistência, pois por ser algo novo precisava me adaptar a novos conceitos, e termos até então desconhecidos. Mas no decorrer do mestrado fui realizando relações com as minhas áreas de estudo e construindo novos conhecimentos.

Portanto, o curso de mestrado profissional oportunizou-se por meio dos trabalhos realizados em sala de aula, vivências de aula de campo, interações, estudos realizados me conduziram para a construção de conhecimentos novos para mim e comunidade acadêmica do campus em que estudo. Nesse sentido o mestrado veio contribuir com estudos inovadores para o ensino de sociologia.

O Curso de Mestrado Profissional em Sociologia, possibilita que o aluno em formação venha contribuir para o ensino de Sociologia no Ensino Médio, tendo em vista que a obrigatoriedade do ensino tornou-se realidade a partir da Lei 11.684/08, assim sendo, muitas implicações surgiram em decorrência dessa obrigatoriedade tardia. A dificuldade mais proeminentemente vem sendo a carência de formação docente e quantidade inexpressiva da carga horária da disciplina de Sociologia. Nesse sentido, pode-se considerar descaso em relação à importância dessa disciplina para a formação crítica e reflexiva dos jovens.

Ao deparar com as implicações acerca da entrada tardia do conhecimento sociológico, enquanto campo curricular próprio no currículo escolar e no cenário educacional do país, pode-se mencionar uma questão mais agravante que diz respeito à realidade educacional vivenciada pelos sujeitos surdos, que tardiamente e com dificuldades adentram no Ensino Médio. Desse modo, soma-se os obstáculos à inclusão dos surdos no sistema educacional que funcione ativamente. A inexistência de intérprete em sala de aula, professores que desconhecem a Língua de Sinais, e metodologias que contemplam somente a maioria dos alunos ouvintes, são parte dos obstáculos que relegam os surdos ao descaso educacional.

A partir das experiências no campo acadêmico no Curso de Licenciatura em Educação do Campo, e na Especialização de Educação de Jovens e Adultos (EJA), com ênfase em economia solidária no semiárido, foi possível conhecer a educação de surdos e refletir acerca da educação oferecida a estes sujeitos. Para isso, a

vivência com o grupo de surdos produziu-me inquietação no que se refere a educação oferecida a estes indivíduos, por perceber que os surdos inseridos na escola regular passam por inúmeras dificuldades no processo de ensino e aprendizagem. Em que poucos conseguem cursar o Ensino Médio e ou dar continuidade aos estudos, devido a inacessibilidade linguística, que os inviabiliza de construir uma aprendizagem significativa.

Ao observar essa realidade, percebe-se que a maioria dos educandos surdos é atingida pela onda de evasão escolar, principalmente, ainda no Ensino Fundamental I, e com muitas dificuldades, um número bem reduzido conclui o Ensino médio. É possível encontrar muitos surdos com limitações na aprendizagem, pois não alcançam satisfatoriamente um bom nível de leitura e escrita. No decorrer da caminhada educacional assumem o perfil de meros copistas, sendo lhes negado o direito de desenvolver raciocínio lógico bem como de refletir acerca das problemáticas que envolvem a sua inserção na sociedade.

Pensar em uma metodologia adequada para os surdos é refletir acerca da diversidade de sujeitos que temos na sociedade. Porém, estes indivíduos vivenciam no cotidiano da sala de aula um silenciamento e até mesmo apagamento desta diversidade, devido à falta de respeito e imposição a uma homogeneidade cultural e educacional. Nega-se a estes educandos o direito de se integrar ao sistema educacional com condições reais de aprendizagem a partir metodologias de ensino que estejam em harmonia com suas particularidades ou diferenças.

Não é possível atuar em favor da igualdade, do respeito aos demais, do direito à voz, à participação, à reinvenção do mundo, num regime que negue a liberdade de trabalhar, de comer, de falar, de criticar, de ler, de discordar, de ir e vir, a liberdade de ser (FREIRE, 2002, p.193).

No que se refere a metodologias didáticas, os sujeitos surdos são visuais sujeitos que se apropriam do mundo pela visão, bem como por outros sentidos. Mas no processo de escolarização a visão é um dos mais importantes e precisam que as metodologias explorem de forma intensiva este aspecto. Nesse sentido, os jogos didáticos podem ser mecanismos eficientes para viabilizar o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias aos objetivos pedagógicos e à construção do conhecimento.

Jogos são compreendidos como artifícios para estimular aprendizagem, produzir conhecimento através da exploração de ações lúdicas. Conforme descrição de Arouca (1996, p.2):

O jogo é, sim, um instrumento pedagógico viável em uma proposta de ensino: o uso do jogo como instrumento de ensino se caracteriza como outro tipo de instrumento, em que a intenção é trabalhar ou transmitir ao aluno algum conhecimento, concreto ou abstrato.

Neste sentido, o uso de jogos didáticos pode ser uma possibilidade para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia por alunos surdos, pois estimulará criatividade, desenvolvimento de percepções, senso de iniciativa e sendo crítico. As estratégias de ensino por meio de atividades lúdicas permitirão aos alunos surdos capacidade de problematizar e refletir conhecimentos que estão naturalizados no cotidiano.

A partir desse contexto, se faz necessário o uso de metodologias didáticas atrativas que favoreçam a interação entre surdos e ouvintes e respeite as especificidades linguísticas dos sujeitos surdos. Nessa perspectiva, a produção do jogo titulado “Balaio Sociológico Cultural”, pode contribuir para efetivar o ensino de Sociologia entre os alunos surdos e ouvintes. Pois essa metodologia promove uma aprendizagem de forma dinâmica e interativa.

Sobre o uso de recursos didáticos no contexto escolar na efetivação do processo de ensino-aprendizagem Piletti (2006), aponta que os recursos didáticos facilitam para aproximar a aprendizagem de situações reais da vida. Portanto possibilita uma contextualização, sendo de grande relevância para que novos conhecimentos sejam produzidos de acordo com a realidade dos educandos e fazendo um paralelo com o conhecimento em diferentes escalas. Nesta perspectiva Ludwig (2006, p.49), descreve que:

O jogo favorece a aquisição de conduta cognitiva e desenvolvimento de habilidades como: coordenação, rapidez, força e concentração. A participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais como respeito mútuo, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e no grupo. Ele é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade.

A atividade de elaboração de material didático tipo jogo, visa valorizar habilidades e competências para suprir dificuldades de inclusão dos surdos nos espaços de produção do conhecimento. É também, ao mesmo tempo, uma maneira de assegurar a continuidade da interação com ouvintes.

No que refere-se a relação entre jogo e conhecimento HUIZINGA ( 2000, p 80), destaca que “o enigma ou, em termos menos específicos, a adivinhação, é, considerando à parte seus efeitos mágicos, um elemento importante das relações sociais”. Portanto, a construção do conhecimento por meio de jogos transforma-se em um momento mágico de aprendizagem, visto que a dificuldade enigmática, pode possibilitar curiosidade e o desenvolvimento de novas aprendizagens. Em relação a aplicação aos conteúdos de Sociologia, o material oportunizou discutir questões complexas e abstratas por meio de jogos didáticos, e neste sentido poderá aumentar a capacidade reflexiva, como também o processo de aprendizagem.

Desta forma, essa pesquisa é de grande relevância em dois sentidos, no sentido do contexto escolar do Ensino Médio, como também no contexto acadêmico. No contexto escolar do Ensino Médio a pesquisa visa potencializar o Ensino de Sociologia, para alunos surdos, por meio de jogos didáticos, tendo em vista que cotidianamente estes sujeitos ficam a margem no espaço escolar e socialmente invisibilizados. Assim, propomos fazer uma intersecção entre os jogos didáticos para mediar o processo de ensino-aprendizagem de Sociologia pelos alunos surdos, favorecendo a interação entre os alunos surdos e ouvintes, no ambiente escolar

No contexto acadêmico, essa pesquisa vem contribuir para que estudos voltados para os sujeitos surdos, venham ser enriquecidos com metodologias adequadas para o ensino e aprendizagem destes sujeitos, como também colabora com uma reflexão sociológica e pedagógica no que se refere a interação entre sujeitos surdos e ouvintes no âmbito da sala de aula. Pois Segundo Grando (2000, p. 15), é fundamental:

A busca por um ensino que considere o aluno como sujeito o processo, que seja significativo para o aluno, que lhe proporcione um ambiente favorável à imaginação, à criação, à reflexão, enfim, à construção e que lhe possibilite um prazer em aprender, não pelo utilitarismo, mas pela investigação, ação e participação coletiva de um todo que constitui uma sociedade crítica e atuante, leva-nos a propor a inserção do jogo no ambiente educacional, de forma a conferir a esse ensino espaços lúdicos de aprendizagem.

Em relação ao material construído para ser utilizado na disciplina de Sociologia, a proposta de confecção de um jogo é uma estratégia de ensino que oportunizará aos sujeitos surdos, que apresentam uma diferença linguística e cultural, que sejam estudados sociologicamente e pedagogicamente enquanto grupo. Além de possibilitar que a construção do conhecimento seja direcionada para um grupo de pessoas que historicamente foi excluído e que no cenário educacional ainda se encontram a margem. Portanto a Sociologia vem contribuir para reflexão e uso de metodologias adequadas para o ensino destes sujeitos, como também para sua interação no contexto da sala de aula.

Ressaltamos que este estudo investigativo se insere na linha de pesquisa, no Mestrado Profissional de Sociologia em Rede Nacional (PROFSOCIO) Práticas de Ensino e Conteúdos Curriculares, que tem por objetivo investigações de metodologias, práticas educativas e processos de ensino-aprendizagem voltados para a produção do conhecimento na disciplina de Sociologia, nas escolas de Ensino Médio.

Portanto, para concluir momentaneamente o percurso educacional e acadêmico vivenciado por mim enquanto pesquisadora, que tem um caminhar lento, contínuo, e cheio de sinuosidades, que não estancou-se mediante as adversidades, é preciso deixar evidente que o lugar de mulher pobre, filha de agricultores residentes na zona rural, não impediu-me de concluir um mestrado e sonhar com novas conquistas, mesmo sabendo que a história mostra que esse lugar não era para ser alcançado por pessoas que apresentam esse perfil que trago em minha vivência.

O lugar de onde falo hoje é o lócus de quem lutou, acreditou e superou as circunstâncias da vida que impediam de ocupar um espaço que historicamente foi negado para pessoas que trazem estes estigmas. Porém que sempre resistiu e acreditou que a educação pode transformar realidades independente do contexto em que se vive. Pois, a história pode apresentar versões que contrariam a fala construída hegemonicamente pelos sujeitos elitizados de que “pobres, agricultores e camponeses, não precisam de escolarização”, estão apenas para servir aos grandes proprietários de terra, de mão de obra barata, com poucos direitos sociais e silenciados pela opressão.

### 3 OBJETIVO GERAL

→ Produzir e experimentar um jogo pedagógico inclusivo que potencialize o processo de ensino-aprendizagem no ensino de Sociologia, através da mediação numa sala de aula com alunos surdos e ouvintes na Educação de Jovens e Adultos.

#### 3.1 Objetivos Específicos

→ Realizar uma pesquisa bibliográfica referente ao ensino de Sociologia, o ensino de Sociologia e sua relação com alunos surdos na Educação de Jovens e Adultos, metodologias no ensino de Sociologia, jogos pedagógicos como recurso didático, aprendizagem mediadora e cultura no âmbito do ensino de Sociologia.

→ Caracterizar o ambiente escolar e sujeitos da pesquisa.

→ Descrever o processo da produção do jogo pedagógico.

→ Relatar a experimentação do jogo pedagógico, caracterizando as etapas da mediação pedagógica no âmbito da pesquisa-ação no contexto escolar.

→ Averiguar como o jogo poderá potencializar o processo de ensino-aprendizagem através da mediação da temática *cultura* na aula de Sociologia.

→ Identificar como a experimentação do jogo pedagógico “Balaió Sociológico Cultural” poderá contribuir para a interação entre alunos surdos e ouvintes na aula de Sociologia, e como pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem no âmbito da disciplina no Ensino Médio.

#### **4 REFERENCIAL TEÓRICO - O JOGO PEDAGÓGICO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE SOCIOLOGIA INCLUSIVO PARA SURDOS E OUVINTES**

O ensino de Sociologia no Brasil adquiriu uma descontuidade, que coloca a disciplina em uma inconstância curricular, porém não inviabiliza a sua importância dentro do currículo, e nesta perspectiva a disciplina conquistou um lócus de resistência. Porém, ainda com uma carga horária insuficiente, mas que com planejamento, organização e dinamismo o professor pode cumprir a função da disciplina, de refletir sobre questões sociais, e construir uma aprendizagem significativa.

Neste sentido a utilização de recursos didáticos inovadores viabiliza que os alunos surdos e ouvintes, construam o conhecimento de forma distinta, e o jogo didático é um recurso lúdico, que potencializa a interação e construção do conhecimento.

##### **4.1 Breve relato do ensino de Sociologia no Ensino Médio**

O surgimento da Sociologia adveio de um contexto de múltiplas conjunturas: partindo do cenário econômico com a revolução industrial, no contexto político com a revolução francesa e no âmbito social com o advento do sistema capitalista, que promoveu muitas transformações sociais. Como destaca Riutort (2008, p.16) “estudar as condições de aparecimento da Sociologia implica em se interrogar sobre as condições sociais e históricas que favoreceram a emergência de um novo saber sobre o mundo social”. Neste sentido, estas conjunturas citadas influenciaram o surgimento e a institucionalização da ciência denominada Sociologia.

As relações sociais tornaram-se objeto de estudo a princípio em 1830, por meio do filósofo francês e fundador do positivismo Augusto Comte (1798 -1857), precursor na área, estudou as diversas configurações sociais e inquietações vigentes naquele período por meio de métodos científicos. Neste sentido, CHARON (2004, p. 13) aponta o pioneirismo de Augusto Comte no emprego do termo Sociologia, como também na definição da mesma, como ciência da sociedade.

Já no Brasil o surgimento da Sociologia instituiu-se na educação básica, sobretudo no Ensino Médio, que datou do fim do século XIX, e desde este período o

ensino de Sociologia vem passando por longa temporada de intermitência, ocasionado em virtude da situação histórica e social pelo qual o país vivenciava (SILVA, 2007). O exemplo das reformas educacionais que marcavam os governos, que de forma sorrateira colocavam a margem a disciplina retirando a obrigatoriedade.

Com a reforma educacional realizada em 1891, por um político brasileiro, Benjamin Constant, que estando no governo provisório promoveu mudanças no sistema de ensino em sua totalidade. E a partir desta reforma, a Sociologia foi inserida como disciplina obrigatória nos cursos superiores, Curso Normal e também nas escolas militares, tendo em vista que a disciplina assumia uma postura de formação dos cidadãos no exercício dos direitos e deveres para a construção de uma nação. Porém, com a publicação da Reforma Epiácio Pessoa no início do século (em 1901), a Sociologia saiu do currículo, sem ao menos ter sido posta efetivamente. Nessa nova conjuntura, a Sociologia dissipou-se dos currículos do Ginásio<sup>1</sup> e do Ensino Secundário<sup>2</sup> (SILVA, 2010).

No governo Artur Bernardes, com a Reforma Rocha Vaz, em 1925 a Sociologia volta a fazer parte da grade curricular do Ensino Médio, a partir da 6ª série ginasial. Com a reforma Francisco Campos em 1931, houve mudanças na educação do Brasil. Tendo em vista que 1931 é o ano da Reforma Francisco Campos (Decreto n. 19.890, de 18 de abril de 1931). Em que tal reforma conservou a Sociologia como disciplina obrigatória. Mediante as transformações, a Sociologia manteve-se estabelecida e consolidada até os primeiros anos da década de 1940 (MORAES, 2011).

Muitos avanços foram alcançados com inserção da disciplina de Sociologia até a década de 1942, tendo em vista que se pode discutir e problematizar acerca de diversas temáticas até então desconhecidas. Porém, com a Reforma Capanema no início da década de 1942, por meio de muitas reformas no ensino brasileiro e do Decreto Lei nº. 4.244, que dentre outras medidas, estabelece a retirada da obrigatoriedade da disciplina de Sociologia nos cursos secundários, com exceção do

---

<sup>1</sup> Ginásio: estágio educacional que seguia ao ensino primário, com duração de quatro anos, após a conclusão o aluno passaria por uma prova ou exame de admissão, para se aprovado seguia para o Ensino Médio.

<sup>2</sup> Ensino secundário: é um nível de ensino que acontecia após o Ginásio, seria equivalente ao Ensino Médio. Logo após o Ensino Secundário, o aluno poderá cursar a educação superior.

Curso Normal<sup>3</sup>. (SILVA, 2010). Neste sentido, a reforma promoveu mudanças na educação brasileira, que mais uma vez fica marcada pelo retrocesso e ilegitimidade da Sociologia enquanto disciplina obrigatória.

Mediante este novo cenário a Sociologia, sai da posição de destaque e passa a ocupar o lócus de silenciamento, tendo em vista que não consta enquanto disciplina no currículo escolar, a preocupação não era desenvolver a capacidade reflexiva dos alunos, mas sim o patriotismo. (KAUFMANN, C. e MARTINS, M.C, 2009.).

Em dezembro de 1961, o Presidente João Goulart publica a primeira Constituição do Brasil, mais uma vez o governo federal se isenta da responsabilidade de promover uma educação reflexiva para os cidadãos e deixa os estados no encargo de decidirem quais disciplinas optativas deveriam ser ofertadas, na qual Sociologia se incluía, porém, devido à ausência de verbas para arcar com as despesas se mantinham apenas as disciplinas obrigatórias. Neste sentido, a oferta da disciplina configurou-se apenas como uma probabilidade, e distante de uma realidade (SILVA, 2001). A inclusão da disciplina nesse período ficou segregada a um segundo plano.

No período ditatorial na década de 1970, o Brasil passou por uma nova reforma educacional, sob a vigência do Ministro Jarbas Passarinho, que as chances da disciplina retornar ao currículo foram aniquiladas. Por meio, da Lei nº 5.692/71, que definiu o fim da separação do ensino ginásial e colegial e determinou a junção do ensino primário e ginásial. E a separação do ensino secundário, visto que nesse período ocorreu uma supervalorização do ensino profissionalizante em detrimento ao Ensino Superior, pois a intenção era formar os jovens para o mercado de trabalho. Como enfatiza Oliveira (2013) que a reforma realizada neste período promoveu o encerramento do período de estabilidade vivenciado pela disciplina de Sociologia nos currículos escolares, caracterizado, diretamente, por uma intensa imprecisão de sua função, ainda que vários sentidos tenham sido conferidos ao seu ensino, que estavam vinculados de forma direta ao entendimento da construção de uma nação.

Este período não foi marcado apenas pela retirada de disciplinas do currículo, como no caso da Sociologia, mas também a inclusão de disciplinas como

---

<sup>3</sup> O Curso Normal tinha o objetivo de formar professores para exercerem o magistério de ensino primário e era ofertado em cursos públicos de nível secundário (hoje Ensino Médio).

Organização Social e Política do Brasil (OSPB), Educação Moral e Cívica e a Educação Religiosa, que tinham a intenção de conter os movimentos sociais estudantis, que contrariavam aos interesses do governo repressor militar. As disciplinas pautadas na formação patriótica tornaram-se instrumentos prioritariamente destinados à concepção de equalização social (KAUFMANN; MARTINS, 2009).

No período da ditadura militar a disciplina de Sociologia atingiu o apogeu do apagamento, tendo em vista que as questões suscitadas para reflexão na disciplina contrariavam aos interesses do regime, portanto, a disciplina ficou fora do currículo escolar neste período, sem perspectivas de (re) inserção (CAMPOS, 2013).

Na década de 1980, o Brasil vivenciou lutas pela redemocratização do país, e muitos movimentos foram empreendidos oriundos de diversas partes do Brasil, com intuito da inserção da disciplina de Sociologia no currículo escolar (SARANDY, 2011). Em meio a muitas lutas alguns estados do Brasil conseguiram a inclusão da disciplina, em seus estados, e neste sentido conquistaram um valioso instrumento para trabalhar a cidadania no espaço escolar.

O reconhecimento da Sociologia, como profissão ocorreu em 1980 pela Lei 6.888/80 (BRASIL, 1980), no entanto a regulamentação só ocorreu em 1984 por meio do decreto 89.531/84 (BRASIL, 1984). Tanto o reconhecimento como regulamentação da Sociologia foram conquistas oriundas de muitas lutas, visto que a disciplina foi marcada por longos períodos de intermitências no currículo, tendo em vista as reflexões possibilitadas pela disciplina.

No início da década de 1990, inicia-se a tramitação de uma nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), a sua publicação ocorreu em 20 de dezembro de 1996. A Lei nº 9394/96 institui no artigo 36, § 1º, inciso III, que alunos ao concluírem o Ensino Médio devem apresentar domínio dos conhecimentos de Filosofia e Sociologia, tendo em vista que a disciplina é um instrumento fundamental para o exercício da cidadania. Porém, como está posto no artigo 36, deixa margem para variadas interpretações, neste sentido a ausência de obrigatoriedade, tem colocado a disciplina numa posição de inferioridade (FREITAS; FRANÇA, 2016).

Durante o período de 1997 a 2001, tramitou na Comissão de Educação uma nova proposta de inclusão da disciplina de Sociologia no currículo do Ensino Médio, porém foi vetada pelo então Presidente da República e Sociólogo Fernando

Henrique Cardoso, com o argumento de ausência de profissionais e elevado custo dessa ação (HONORATO, 2007).

Muitos profissionais da área de Sociologia empreenderam muitas lutas para que a disciplina pudesse ser reinserida no currículo de forma obrigatória. Neste sentido no primeiro semestre do ano de 2008, precisamente no mês de maio o Congresso Nacional votou a Lei n. 11.684 de junho de 2008 (BRASIL, 2008), que tornou obrigatória a disciplina de Sociologia no 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio após quatro décadas anos de sua retirada pelo governo do regime militar. Como apontam Raizer, Meirelles e Perreira (2008, p. 106), o processo de inclusão da disciplina de Sociologia, foi marcada por muitas lutas e resistências dos profissionais da área:

O processo de retorno ou entrada da disciplina de Sociologia como componente curricular obrigatório nas escolas de Ensino Médio do Brasil é marcado por constante luta política de diversas entidades de cientistas sociais (RAIZER, MEIRELLES e PERREIRA 2008, P. 106)

Portanto, o papel da Sociologia vai além da obrigatoriedade, mas sim possibilitar que sejam realizadas reflexões sobre os contextos da ordem social de forma crítica e reflexiva, desnaturalizando conjunturas invisibilizadas e até mesmo silenciadas.

Após a conquista da obrigatoriedade da disciplina de Sociologia (2008) temos a Reforma do Ensino Médio, por meio da Lei nº 13.415/2017, aponta uma discrepância no que se refere a disciplina, que destaca que a mesma será incluída obrigatoriamente por meio de estudos, diferente da Língua Portuguesa e Matemática que se apresenta de forma obrigatória.

Art. 35-A § 2º A Base Nacional Comum Curricular referente ao Ensino Médio incluirá obrigatoriamente estudos e práticas de educação física, arte, sociologia e filosofia. (BRASIL, 2017)

§ 3º O ensino da Língua Portuguesa e da Matemática será obrigatório nos três anos do Ensino Médio, assegurada às comunidades indígenas, também, a utilização das respectivas línguas maternas. (BRASIL, 2017)

Neste sentido, mais uma vez a disciplina de Sociologia fica relegada ao descaso, e sendo ignorado todo o potencial que a mesma pode oferecer aos seus alunos no desenvolvimento da cidadania e criticidade. Tendo em vista, que estes

componentes curriculares de Sociologia, Educação Física, Arte e Filosofia podem serem estudados dentro de uma disciplina específica ou em projeto interdisciplinar, essa abertura dar margem para uma não valorização das disciplinas. Como destaca os estudos de Ferreira e Santana (2018, p. 50):

Ao se refletir sobre o lugar da Sociologia na educação básica, é possível afirmar que suas aulas proporcionam ao estudante o contato com ferramentas de potencial análise do mundo de forma crítica e abrangente. A “desnaturalização” e o “estranhamento”, métodos de observação desta ciência social, permitem aos jovens a interpretação do cotidiano com a consciência de que os fenômenos políticos, econômicos e culturais são fruto de um amplo processo histórico e social.

Nesse sentido, o livro de Sociologia utilizado nas escolas da rede estadual indica o que os currículos abordam, teórica e conceitualmente, as temáticas sensíveis à vida em sociedade como cultura, relação entre indivíduo e sociedade, desigualdades, movimentos sociais, ideologia e alienação, formação do Estado brasileiro, relações étnico-raciais, papéis de gênero, globalização, questão fundiária, campo e cidade, organizações políticas e Estado moderno, democracia e cidadania, direitos civis, sociais e políticos, modos históricos de produção, mercado de trabalho, meios de comunicação e indústria cultural, fluxos migratórios, dentre outros.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo homologado no ano de 2017, pelo então Ministro da Educação Mendonça Filho. Esse documento regulamentar aponta como deve ser conduzida a aprendizagem dos alunos nas etapas de ensino. Portanto a BNCC vai nortear o processo de aprendizagem dos alunos dentro de habilidades e competências que supervalorizam as disciplinas de Português e Matemática, enquanto Sociologia e outras disciplinas, não apresentam um espaço específico na BNCC, os conteúdos encontram-se esfacelados dentro da área de conhecimento.

E em conformidade com a vigente Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que caminha concomitante com a reforma do Ensino Médio, instauraram-se novas aptidões e normas que devem nortear a educação básica do país. Nesta perspectiva o ensino de Sociologia passa por mudanças que implicam no ambiente escolar, tanto quanto no contexto social, pois o desenvolvimento das capacidades emancipadoras e críticas ficam ameaçados por uma instabilidade e incertezas decorrentes da não obrigatoriedade da disciplina no currículo escolar, como também

pela falta de autonomia dos professores, que são conduzidos a obrigatoriedade de um currículo rígido.

Nesse contexto, Ferreira e Santana (2018) destacam que a Sociologia volta a ser ameaçada depois de quase uma década de continuidade na educação básica. Todo o avanço conquistado em torno das práticas de ensino, com a construção de um repertório significativo de experiências, recursos e livros didáticos que facilitam a recontextualização dos conteúdos de uma linguagem acadêmica para o estudante do Ensino médio, pode sofrer uma interrupção que influenciará a estabilidade e a afirmação necessárias ao desenvolvimento da Sociologia no contexto escolar. Neste sentido é pertinente destacar a relevância da disciplina de Sociologia no contexto escolar, pois as mudanças que ocorrem no contexto da sociedade também influenciam o ambiente escolar como aponta Bridi (2014, p.09):

A Introdução da Sociologia no Ensino Médio é de fundamental importância para a formação da juventude, que vive momento histórico de intensas transformações sociais, crescente incerteza quanto ao futuro e a ciência produzida no século que passou. O cenário de fragmentação social, precarização do trabalho, mudanças nas relações sociais e em instituições como a família, a educação, os partidos políticos, reflete-se diretamente na escola.

Portanto, a disciplina de Sociologia é um instrumento de reflexão pertinente na sala de aula, porém diante das ameaças a disciplina, fica também ameaçada a formação crítica e o aprofundamento nas temáticas sociais, políticas, culturais e econômicas. A sua colocação enquanto disciplina de considerável formação humana e analítica não pode se perder. Ferreira e Santana (2018) afirmam que para impedir mais retrocessos é fundamental, no curto prazo, um acompanhamento no tocante às próximas decisões em torno do debate da BNCC. No longo prazo, precisamos de uma reorientação, nas atuais políticas destinadas ao setor educacional, políticas estas que estejam mais voltadas para a cidadania e menos para os interesses do mercado.

## 4.2 A busca de um ensino de Sociologia Inclusivo para os surdos e ouvintes na EJA

Pode-se observar que nem todos os educandos conseguem ser bem sucedidos no espaço educacional, tendo em vista que por diversas razões a instituição escolar não produz o sentido de permanência, satisfação e prazer impedindo muitos sujeitos de concluírem a educação básica ainda na adolescência. Mesmo existindo no discurso dos gestores a igualdade de oportunidades, e permanência eficiente e construtiva no cenário educacional, essa fala não se concretiza no cotidiano escolar, e permanecer no espaço escolar acaba sendo privilégio de alguns, enquanto outros ficam à margem da educação. Uma das razões deste fracasso está situada na dimensão do não reconhecimento da diversidade de sujeitos presente na sala de aula que ignoram as principais necessidades e dificuldades dos sujeitos.

Não é difícil perceber que as mais altas instâncias do sistema educacional ainda estão buscando respostas unívocas a questões plurais, bem como não é muito difícil constatar que tais respostas não satisfazem as necessidades presentes na diversidade humana (SILVA, 2008, p. 53).

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade educacional, que pode transformar vida dos sujeitos que estudam dentro dessa alternativa independente de sua condição socioeconômica, ou condições de desenvolvimento. Como aponta Ireland *et al* (2005) a EJA é um espaço educacional de reconhecimento e não se configura como ambiente de transmissão de conhecimento, mas é um local que potencializa a capacidade reflexiva de pensar no caminho adequado para o exercício da cidadania.

O perfil dos educandos que fazem parte do público da EJA são os sujeitos que “não tiveram acesso à educação na idade própria” (BRASIL, 1996). Neste sentido, estes sujeitos por alguma razão tiveram que ausentar-se do espaço escolar na fase de criança e adolescência, e em consequência dificulta a inserção destes sujeitos no mercado de trabalho na fase adulta. Em decorrência dessa conjuntura de inacessibilidade, ao trabalho formal, muitos jovens e adultos buscam por uma formação educacional para adentrar no mercado profissional. E diante desta realidade reconduzem-se ao espaço escolar para superar as dificuldades

vivenciadas e conseguir lograr êxito profissionalmente. Como aponta Bourdieu (1998):

Como sempre, a escola exclui: mas a partir de agora, exclui de maneira contínua (...) e mantém em seu seio aqueles que exclui, contentando-se em relegá-los para os ramos mais ou menos desvalorizados (BOURDIEU, 1998, p.224)

Ao longo da História muitas pessoas (negros, mulheres, pobres) ficaram à margem da sociedade (sem direito a saúde, educação, segurança, etc). Mediante estas infrutíferas realidades, estes jovens e adultos buscam a EJA como solução para concluir a educação básica, e tentar lograr uma vaga no mercado de trabalho. Para tanto o processo educacional da EJA não deve ser pautado apenas em concluir a educação básica, mas também promover uma educação reflexiva, crítica e emancipatória.

O sujeito emancipado tende a assumir propósitos de relações sociais, culturais e políticas que beneficiam seus pares, combatem as formas de exclusão e injustiças. A escola que atende ao público da EJA precisa se orientar e organizar, para construir com estes sujeitos um novo paradigma, com conceitos que venham ao encontro dos interesses da valorização do ser humano. Como aponta os estudos de Carneiro (2015):

Surge então a necessidade das escolas assumirem o seu verdadeiro papel na formação integral do indivíduo, trabalhando uma proposta curricular voltada para as necessidades de seus educandos, com conteúdos de relevância suprimindo as dificuldades de todos os que estão inseridos no processo do aprender. (CARNEIRO, 2015, p.7)

A prática dessa educação emancipatória possibilita que esses sujeitos estejam inseridos nos processos da sociedade, mas de uma forma diferenciada, não vendo o acúmulo de riquezas como o objetivo principal e sim como agente de superação de desigualdades sociais, além de seres atuantes na mudança de suas realidades. Tendo em vista que é relevante construir educação que se preocupa com a liberdade e emancipação das pessoas, para isso, é importante cada um pensar na sua própria mudança em busca de um bem comum. Corroborando com a ideia de Saviani (2013, p.1) é fundamental que todos tenham direito de acesso à educação para contribuir com uma sociedade igualitária e ética.

Assim, a educação é entendida como instrumento, como um meio, como uma via através da qual o homem se torna plenamente homem apropriando-se da cultura, isto é, a produção humana historicamente

acumulada. Nesses termos, a educação fará a mediação entre o homem e a ética permitindo ao homem assumir consciência da dimensão ética de sua existência com todas as implicações desse fato para a sua vida em sociedade. Fará, também, a mediação entre o homem e a cidadania, permitindo-lhe adquirir consciência de seus direitos e deveres diante dos outros e de toda a sociedade... Em outros termos, pela mediação da educação, será possível construir uma cidadania ética e, igualmente uma ética cidadã. (SAVIANI, 2013, p. 1).

Portanto, a disciplina de Sociologia poderá contribuir substancialmente para que os alunos da EJA possam refletir sobre seus direitos e deveres dentro da sociedade e nesta perspectiva intervir positivamente para que fatos tratados como normalizados sejam problematizados.

Na prática do cotidiano escolar, a disciplina de Sociologia ainda é marginalizada, pois essa insegurança na efetivação e permanência da disciplina faz com que ela não tenha alcançado o devido prestígio dentro do currículo escolar. Como destaca Silva (2007), há problemática em relação à disciplina no contexto escolar:

No currículo das competências a Sociologia e as Ciências Sociais não entram como disciplinas do núcleo comum, mas podem estar na parte diversificada, como disciplinas escolhidas pelas escolas. Por isso a Sociologia continua instável, e com dificuldades de se firmar como disciplina escolar. Isso interfere na formação de professores, uma vez que o espaço de trabalho como professor de Sociologia não está consolidado. Nos currículos em que a Sociologia apareceu dessa forma, o seu ensino foi ministrado predominantemente por professores com formação em áreas tais como a Pedagogia, História, Geografia, entre outras. (SILVA, 2007, p. 417)

Por isso, no espaço escolar a disciplina de Sociologia, que visa a formação da cidadania, não está cumprindo o seu papel, tendo em vista que as disciplinas que necessitam uma reflexão, são caracterizadas como perigosas, por possibilitar que os alunos façam uma reflexão, de conjunturas normalizadas. Por esse motivo, estão sempre em constante ameaça de retirada do currículo escolar. Esta configuração ocorre porque a disciplina potencializa que os educandos possam ser conscientes e emancipados e assim intervir na sociedade. Como destaca Giddens (2005):

A sociologia pode ajudar em nossas vidas através do desenvolvimento da consciência das diferenças culturais: “a sociologia nos permite ver o mundo social a partir de outros pontos de vista que não são o nosso”; avaliando os efeitos das políticas: “a pesquisa sociológica fornece ajuda prática na avaliação dos resultados de iniciativas políticas”; e também através do auto-esclarecimento: quanto mais sabemos por que agimos como agimos

e como se dá o completo funcionamento de nossa sociedade, provavelmente seremos mais capazes de influenciar nossos próprios futuros (GIDDENS, 2005, p.27).

E no que tange ao ensino de Sociologia, esta disciplina precisa ser problematizada para contribuir de forma eficaz com o processo educacional. Portanto, o uso de jogos didáticos pode ser uma proposta inovadora, pois através da interação possibilitada pelo jogo, e a troca de saberes entre professor-aluno, aluno-aluno e aluno-professor a construção do conhecimento se efetiva.

O jogo é um instrumento lúdico que se realiza de forma física ou intelectual, e/ou também concomitante, em que se estabelecem de forma individualizada ou em grupo. E estas ações para serem realizadas devem-se seguir regras e critérios. Neste sentido, o jogador que obtiver melhor desempenho, será o bem sucedido no resultado final. Para Huizinga (2007, p. 33), o jogo se caracteriza como:

Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2007, p. 33).

O uso de recursos didáticos, tais como o jogo didático constam nos PCN+ (BRASIL, 2006), como um recurso que colabora e estimula a aprendizagem dos alunos, tendo em vista que possibilita maior apropriação do conhecimento de forma dinâmica.

Os jogos e brincadeiras são elementos muito valiosos no processo de apropriação do conhecimento. Permitem o desenvolvimento de competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, da liderança e do trabalho em equipe, utilizando o a relação entre cooperação e competição em um contexto formativo. O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos (BRASIL, 2006, p. 28).

O jogo é um recurso didático que contribui no processo de ensino-aprendizagem, pois também parte de uma perspectiva prática e visual, mas ainda

são muito incipientes os jogos didáticos para alunos surdos, e praticamente inéditos o uso destes jogos para ensino de Sociologia para alunos surdos e ouvintes conjuntamente.

Mediante este cenário de poucos estudos voltados para o ensino de Sociologia para alunos surdos, foram realizadas buscas nas plataformas digitais da Scielo e Capes, a fim de localizar estudos que abordassem jogos didáticos para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia, para alunos surdos. Nesta perspectiva traremos isoladamente os estudos realizados sobre jogos pedagógicos, e ensino de Sociologia para alunos surdos. Tendo em vista que, não foi encontrado nenhum estudo que contemplasse o uso de jogos didáticos para mediar a aprendizagem de alunos surdos e ouvintes na disciplina de Sociologia.

Neste sentido construímos um quadro síntese para apresentar o levantamento realizado.

**Quadro 1 – Síntese Ensino de Sociologia Para Alunos Surdos**

ANO	AUTORES	TÍTULO
2015	BRITO, F.M.; SÃO-JOSÉ, M.G.; TERESA, F.B.; ONDEI, L.S.	Dinamizando e motivando o aprendizado escolar por meio dos jogos pedagógicos
2015	LAMAS, E. P. R	O jogo como recurso pedagógico – Ser, comunicar, interagir, construir conhecimento
2009	Fagner Carniel e Lennita Ruggi	Retratos da Surdez: por um perfil da juventude usuária de língua de sinais em Curitiba
2017	Martins Alves e Menezes Junior	A educação inclusiva e o papel socializador na realidade do surdo no Brasil
2016	Gavaldão e Oliveira Martins	Implicações para os surdos no Ensino superior

**Fonte:** Pesquisa nas plataformas digitais da Scielo e Capes

Ao tratar de estudos voltados para jogos didáticos encontramos em larga escala trabalhos voltados para esta perspectiva temos estudos recentes que apontam para as vantagens de se usar estes recursos didáticos para mediar o processo de ensino-aprendizagem. Pois como destaca Brito et al (2015), com o artigo: “Dinamizando e motivando o aprendizado escolar por meio dos jogos pedagógicos”, destaca que por meio de uma abordagem experimental de um jogo didático em sala de aula, os resultados apontaram que fica evidente que a associação de metodologias proporciona resultados mais favoráveis, sugerindo um efeito aditivo das diferentes metodologias, tendo em vista que durante a aula tradicional os alunos não demonstraram interesse nem entusiasmo. E a pesquisa mostrou que o jogo é uma atividade que demonstra curiosidade, motivação pelo fato do desafio, pois a junção destes componentes na atividade lúdica possibilita condições favoráveis de desenvolver a aprendizagem.

Como também Lamas (2015), no artigo intitulado: “O jogo como recurso pedagógico – Ser, comunicar, interagir, construir conhecimento”, aponta a relevância de uso da ludicidade para envolvimento dos alunos na aprendizagem pelo prazer, Pois o jogo contribui para a criação de situações propícias ao desenvolvimento do aluno, seja na sua forma de ser e estar – construindo a sua identidade –, de conviver – comunicando, interagindo –, seja ainda de conhecer – construindo conhecimento(s) e rentabilizando-o(s) em prol de si, do(s) outro(s) e da(s) comunidade(s) em que se integra. Nesta perspectiva a autora corrobora para as vantagens do uso do jogo, como recurso didático de mediação da aprendizagem.

No que tange o ensino de Sociologia para alunos surdos Fagner Carniel e Lennita Ruggi (2009), no artigo intitulado: “Retratos da Surdez: por um perfil da juventude usuária de Língua de Sinais em Curitiba”, trazem um embasamento teórico de estudiosos da através de estudos na Sociologia contemporânea. Os autores descrevem o cotidiano de uma escola de surdos e se amparam nos estudos de Goffman (1980 e 2007) para falar das estigmatizações sofridas pelos sujeitos surdos, tendo em vista que os estudos apontam o olhar do colonizador dos ouvintes em direção às pessoas surdas, se estabelecendo uma cultura do silêncio, com sujeitos limitados de autonomia, educacional e socialmente. E continuamente os autores trouxeram um dado relevante apontado por Bryan Turner (2001), a respeito das “deficiências”, que esteve praticamente ausente do debate sociológico da

contemporaneidade e nunca chegou a configurar efetivamente um eixo estrutural para analisar as formas de dominação e exclusão da modernidade ocidental.

Assim sendo, é possível perceber a invisibilidade (im) posta aos sujeitos que estão fora do padrão de normalidade, neste caso os surdos, em que o poder dos grupos hegemônicos os ouvintes, estigmatizam os sujeitos que apresentam uma língua diferente, que apreendem o mundo de forma distinta e venciam uma cultura particular, que os caracterizam como específico, mas jamais de forma inferior. Como destacam os estudos de Lévi Strauss (1958, p.325) que aponta o conceito de cultura numa perspectiva formal, que não se caracteriza universalmente, mas de forma que ocorre por meio de agrupamentos significativos.

O termo 'cultura' é empregado para reagrupar um conjunto de afastamentos significativos cujos limites a experiência prova coincidirem aproximadamente. Que esta coincidência não seja nunca absoluta, e que ela não se produza nunca em todos os níveis ao mesmo tempo; isto não nos deve impedir de utilizar a noção de cultura [...] (LÉVI-STRAUSS, 1958, p. 325)

E no caso dos surdos um artefato cultural pertencente ao grupo dos surdos que os caracteriza é Língua de Sinais, pois expressa sua identidade, e os distingue enquanto surdo, tanto quanto os aspectos visuais que valoriza e respeita a sua identidade cultural do surdo, a partir do paradigma viso-espacial.

E no que tange a educação de surdo, traremos para analisar nesse levantamento a obra: *A educação inclusiva e o papel socializador na realidade do surdo no Brasil*, de Martins Alves e Menezes Junior (2017), que vem apontar à complexidade educacional do surdo, no ponto de vista da educação inclusiva em contraposição a educação bilíngue, visto que a proposta educacional inclusiva corrobora para que o surdo venha ser educado dentro do sistema vigente majoritário e ouvinte, no modelo oral auditivo que não permite ao surdo desenvolver-se na aprendizagem, e tão pouco linguisticamente. Para legitimar essa concepção utilizam a obra de Soares e Lacerda (2004) para mostrar as implicações na educação inclusiva para os surdos:

A inclusão almejada acaba ficando somente nos desejos da escola/professora, porque há uma organização que implícita ou explicitamente valoriza o ouvir, o ser ouvinte, isso acaba aparecendo e marcando as relações, revelando uma práxis pouco ou nada inclusiva. Nesse constante jogo, constrói identidades que se sucedem e se antagonizam, indicando os efeitos desse ambiente em sua constituição. (SOARES; LACERDA, 2004, p. 141).

Os estudos apontam que o modelo educacional inclusivo, desvaloriza a Língua de Sinais e a cultura surda, pois fomenta a igualdade e tolerância, no espaço escolar, mas não se efetiva enquanto escola que respeita a língua e limita a interação entre surdos e ouvintes, em virtude da barreira linguística. Pois, segundo Reily:

A linguagem integra e constitui a cultura de qualquer sociedade. A língua tem forte papel na constituição da identidade de uma sociedade, e a escrita da língua, por sua vez, promove a formação da memória cultural. Da mesma maneira, vivendo em sociedade, a linguagem se faz vital e se consolida nas interações tanto orais quanto gráficas. Se um indivíduo não se apropriar da linguagem vigente, ele terá participação muito passiva na vida, preso sempre às necessidades básicas do viver cotidiano. (REILY, 2004, p. 15).

Esse artigo apresenta uma concepção sociológica funcionalista acerca da surdez e aponta a concepção educacional bilíngue a que melhor possibilita o desenvolvimento educacional do surdo, porque o modelo bilíngue privilegia o uso de duas línguas, a Libras como (L1), e o Português escrito como (L2), neste sentido, respeita as especificidades linguísticas dos alunos surdos.

Mesmo o estudo investigativo, sendo realizado com alunos do Ensino Médio, trouxemos um estudo realizado no Ensino Superior para enfatizar a dificuldade de inserção e permanência dos surdos no cenário educacional, sobretudo no Ensino Superior. Trouxemos o estudo *Implicações para os surdos no Ensino superior*, realizado por Gavaldão e Oliveira Martins (2016), que descreveu e analisou os resultados de levantamento da produção disponível sobre a inclusão e acessibilidade de estudantes surdos no Ensino Superior, no banco de teses e dissertações da conceituada base de dados brasileira (CAPES). E apontou que ainda são inúmeras as barreiras identificadas para que concluam esta modalidade de ensino, principalmente em relação à comunicação, às práticas pedagógicas e ao olhar que se tem sobre as possibilidades de sucesso educacional desses estudantes. No qual apresentou dados referentes às produções acadêmicas por alunos surdos. Dentre às teses de doutorado encontraram-se cinquenta e oito trabalhos. Já no mestrado acadêmico constatou-se trezentos trabalhos. No mestrado profissional apenas dezoito trabalhos foram encontrados. Neste sentido, percebe que ainda é incipiente o número de surdos que adentram a educação superior, por não ter uma base educacional que contemple as suas especificidades. Portanto é

necessário que sejam realizados estudos investigativos para conhecer e essa realidade, como também possibilitar maior visibilidade para a conjuntura vivenciada pelos sujeitos.

Mediante este estudo realizado percebe-se que as conjunturas educacionais em que os surdos estão inseridos, colocam-nos a margem do cenário educacional e social. Destarte, faz-se oportuno que se repense as metodologias aplicadas em sala de aula, para oportunizar aos surdos, real processo de inclusão, ao permitirem a conclusão da educação básica de forma que os capacitem a ingressar no Ensino Superior para desenvolver as potencialidades e fomentar suas profissionalizações.

O jogo didático é uma metodologia profícua, sem perder a essência e importância de compreensão do conteúdo no processo de construção da aprendizagem, tendo em vista que o uso desta metodologia é uma ação lúdica, que possibilita alcançar objetivos pedagógicos de aprendizagem. Segundo Perrenoud o jogo didático amplia a socialização, além de desenvolver as habilidades cognitivas:

O jogo é um suporte de aprendizagem que permite desenvolver: - competências de socialização, por meio do respeito às regras, da descentralização necessária, do desenvolvimento da autonomia, da cooperação [...] competências disciplinares e didáticas [...] competências e capacidades tais como memorização, criatividade, imaginação, concentração, atenção, escuta, aplicação de regras, verbalização, comunicação, confrontação de pontos de vista, habilidade motora. (PERRENOUD, P. *et al.* p. 55. 2005.)

Portanto, os jogos didáticos configuram-se para os surdos, uma possibilidade de aprendizagem, como destaca Nascimento, (2017), estes sujeitos são sujeitos visuais, e as dificuldades encontradas pelos surdos, no campo educacional, ocorrem em virtude das marcas da oralidade em sala de aula, que inviabiliza o processo de aprendizagem dos surdos colocando-os à margem do desenvolvimento educacional.

Dorziat (2011, p.49) aponta que “[...] podemos observar que a escola não só continua valorizando a percepção oral auditiva, como também continua construindo discursos de fracasso a partir do outro”. Este tipo de estereótipo de fracassado é uma visão opressora que coloca os surdos como incapacitado, por não desenvolver-se no modo oral. Assim sendo, a aquisição do conhecimento por parte dos surdos depende do que é construído juntamente com eles dentro da perspectiva visual.

Neste sentido, é fundamental para que os alunos surdos tenham uma

aprendizagem eficiente, e um processo interativo entre estes e os ouvintes em sala de aula carece de metodologias que levem em consideração os aspectos da visualidade, portanto os jogos pedagógicos caracterizam-se como metodologia que motiva e mobiliza os alunos para aprendizagem.

O levantamento apontou que é relevante analisar os estudos realizados anteriormente sobre a temática, pois dessa forma é possível conhecer por meio de diferentes olhares e trazer interpretações que pode contribuir com o trabalho do pesquisador.

O levantamento realizado para esse trabalho de dissertação mostrou que ainda é incipiente os estudos produzidos na perspectiva de Jogos didáticos para alunos surdos e ouvintes, sobretudo no que diz respeito ao ensino de Sociologia, na EJA. Esse levantamento possibilitou-me visualizar o cenário dos jogos didáticos para os alunos surdos da EJA, e enquanto pesquisadora refletir sobre as possibilidades didáticas, para os sujeitos surdos e ouvintes que estão inseridos em uma modalidade educacional historicamente desprestigiada. Neste sentido, as reflexões postas neste trabalho configura-se como uma proposta inovadora para os sujeitos surdos e ouvintes que estão inseridos na modalidade EJA, no cariri paraibano.

Portanto, este trabalho apresenta uma pesquisa inédita na região, e visa contribuir com estratégias didáticas para serem aplicadas em sala de aula com alunos surdos e ouvintes que estudam a disciplina de Sociologia.

### **4.3 O uso de recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem**

Recursos didáticos são materiais produzidos para mediar o processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que o ensino tradicional tem deixado lacunas na aprendizagem, principalmente por se restringir a processos de repetição. E os recursos agem como um suporte prazeroso na aprendizagem, modificando a rotina da sala de aula, muitas vezes monótona, sem nenhum prazer ou atratividade. O dinamismo propiciado pelos recursos viabilizam a sociabilidade e interação no espaço da sala de aula, produzindo um conhecimento prático e significativo.

Os recursos didáticos são componentes do ambiente escolar estimuladores da aprendizagem dos alunos, facilitando e enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, tudo o que se encontra no ambiente onde ocorre o processo ensino-aprendizagem pode se transformar em um ótimo recurso didático, desde que utilizado de forma adequada. Eles auxiliam nas simulações de situações, experimentações, demonstrações. A utilização de sons, imagens e fatos, facilita o entendimento, a análise e a interpretação por parte dos alunos.

De acordo com Souza (2007) os recursos didáticos são todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para serem aplicados pelo professor aos seus alunos. Os recursos didáticos compreendem uma diversidade de instrumentos e métodos pedagógicos que são utilizados como suporte experimental no desenvolvimento das aulas e na organização do processo de ensino e de aprendizagem.

Segundo Piletti (2006), os recursos didáticos facilitam para aproximar a aprendizagem de situações reais da vida, ou seja, com esta variedade de recursos existentes no campo educacional, os alunos podem aprender ainda mais, pois estarão bem próximos de suas realidades.

Assim, o uso dos recursos didáticos é de grande relevância na aprendizagem, pois viabiliza a assimilação de conteúdos e temáticas de maneira reflexiva, favorecendo a melhoria na qualidade educacional dos alunos. Como segundo aponta os estudos de Souza (2007):

Utilizar recursos didáticos no processo de ensino- aprendizagem é importante para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado, desenvolvendo sua criatividade, coordenação motora e habilidade de manusear objetos diversos que poderão ser utilizados pelo professor na aplicação de suas aulas (SOUZA, 2007, p.112-113).

Neste sentido, o uso de recursos didáticos potencializa o desenvolvimento das habilidades dos alunos de forma que se superem as limitações e dificuldades existentes no processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Pilletti (2006), os objetivos do uso dos recursos didáticos colaboram para:

- Motivar e despertar o interesse dos alunos;
- Favorecer o desenvolvimento da capacidade de observação;
- Aproximar o aluno da realidade;
- Visualizar ou concretizar os conteúdos da aprendizagem;
- Oferecer informações e dados;
- Permitir a fixação da aprendizagem;
- Ilustrar noções mais abstratas;
- Desenvolver a experimentação concreta.

Mediante as possibilidades estimuladas com o uso dos recursos didáticos, pode-se despertar múltiplas sensações, sentimentos e ações de condução para a aprendizagem. Isso precisa ser um fator concreto, visto que o uso dos recursos em sala de aula deve retirar o aluno da passividade, e direcionar para o entusiasmo de aprender e apreender adequadamente para seu desenvolvimento cognitivo e também social.

De acordo com Piletti (2006) quando utilizamos de forma adequada os recursos didáticos, eles ajudam no sentido de motivar e despertar o interesse dos alunos, aproximar o alunos da realidade, oferecer informações e dados, favorecer o desenvolvimento da capacidade de observação, visualizar ou concretizar os conteúdos da aprendizagem, desenvolver a experimentação concreta e etc.

Dentro das possibilidades de recursos didáticos existentes, podemos destacar os jogos didáticos que são recursos didáticos inovadores, os quais potencializam a aprendizagem dos alunos de forma diferenciada, integrada e inclusiva. Pois é uma metodologia que estimula os alunos, supera limitações das

metodologias tradicionais, que comumente é utilizada nas salas de aula. Como descreve Kishimoto (196, p.37-38), a utilização dos jogos, potencializa a motivação interna que viabiliza o desenvolvimento da construção do conhecimento.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento (...) (KISHIMOTO 1996 p. 37-38).

Não obstante, mesmo sendo um recurso metodológico, muito positivo no cenário da sala de aula, é necessário adotar procedimentos corretos. Podemos encontrar alguns problemas que podem descaracterizar a funcionalidade dos jogos, tais como: jogar apenas por jogar, não fazer conexão com teorias, não permitir diálogo com categorias e conceitos sociológicos. Isto é reduzir o jogo ao entretenimento, somente com a finalidade de brincar. É importante também atentar para as regras que disciplinaram os jogadores e as jogadas, o jogo como interação social exige disciplina no cumprimento das normas. Nessa perspectiva, todo jogo permite exercício do convívio social normatizado que dá fundamento a vida em sociedade.

O teórico Piaget (apud MACEDO 1995, p.2) construiu uma classificação para os jogos, dividindo em três categorias que são subsequentes: o exercício, o símbolo e a regra. Segundo Macedo (1995) essa estrutura se caracteriza de acordo com sua forma de assimilação. No quadro 2, as categorias de jogos segundo Piaget, suas características e a relação de cada um com a aprendizagem escolar.

**Quadro 2 –** Categorias dos jogos segundo Piaget

Categorias	Características	Relação com a aprendizagem escolar
Jogos de exercício	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma de assimilação funcional ou repetitiva;</li> <li>- A repetição como forma de satisfação e prazer;</li> <li>- Contribui para formação de hábitos. - servem de base para o “como” fazer;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- a repetição como recurso de aprendizagem;</li> <li>- A repetição é matriz para a regularidade que é fundamental para a aprendizagem escolar;</li> </ul>
Jogos Simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma de assimilação deformante;</li> <li>- A analogia como característica principal;</li> <li>- Tem função explicativa. (servem de base para o “porquê” das coisas);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- produtora de linguagem e convenções;</li> <li>- possibilita a compreensão da teoria (o como e o porquê das coisas)</li> </ul>
Jogos de Regra	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma de assimilação recíproca e coletiva;</li> <li>- Repetição e regularidade (herdadas dos jogos de exercício)</li> <li>- Convenções (herdadas dos jogos simbólicos)</li> <li>- Caráter coletivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve habilidades como atenção, concentração, memória, raciocínio.</li> </ul>

**Fonte:** Adaptado de Macedo (1995).

O professor precisa ter conhecimento das categorias dos jogos e também conhecer as necessidades educacionais de seus alunos para assim conseguir por meio de sua classificação elaborar as regras e simbologia. Dessa forma o professor pode adaptar, para conseguir os melhores desempenhos no ensino-aprendizagem, de acordo com o conteúdo que deseja trabalhar e estimular o desenvolvimento do conhecimento.

O jogo tem o objetivo de desenvolver a aprendizagem por meio do lúdico, portanto, o professor deve conduzir a aula, para que não venha a ser um momento de competitividade e acirramento, pois pode perder a prioridade do jogo na sala de aula. Além de que o professor deve assumir a condução do jogo como mediador, e não deixar a atividade solta, como também não deve intervir a todo o momento para não perder o ritmo. Grando *apud*, Cruz, (2012, p. 22) elencou algumas desvantagens na utilização dos jogos em sala de aula:

Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. (GRANDO APUD, CRUZ, 2012, P. 22)

O jogo deve ser uma proposta de atividade prazerosa, e os alunos devem ser mobilizados a participar e não deve ser uma atividade impositiva, pois a imposição pode configurar-se como um bloqueio e impedir a aprendizagem, pois no âmbito da sala de aula, têm alunos que apresentam uma timidez e podem ficar constrangidos em participar de uma atividade diferenciada. O jogo é um fio condutor para aprendizagem, portanto é necessário que o professor não transfira o seu papel de mediador da aprendizagem para um recurso que deve ser um apoio, e não o condutor.

A autora Lara (2005 apud SILVEIRA 2009, p.119) apresentou os diferentes tipos de classificação dos jogos, que precisa-se de um mediador que estimule a aquisição do conhecimento, tendo em vista que pode aguçar a curiosidade, autonomia, e concentração.

No quadro 3 seguinte traremos os diferentes tipos de classificação dos jogos segundo essa autora..

**Quadro 3 - Diferentes tipos de classificação dos jogos**

<b>Tipos de jogos</b>	<b>Função Pedagógica</b>
Jogos de construção	São os jogos apresentados aos alunos para introduzir um assunto ou conteúdo novo, desconhecido. Eles apresentam situações e necessitam de conhecimentos que os alunos ainda não apreenderam.
Jogos de treinamento	Servem para que o aluno utilize várias vezes um conhecimento já adquirido. Servem como exercícios de repetição que ajudam o aluno a compreender outros modos de resolução. Podem ser usados como uma forma de verificar o que o aluno aprendeu.
Jogos de Aprofundamento	Auxiliam o aluno a aprofundar o conhecimento já adquirido.
Jogos Estratégicos	Servem para auxiliar o aluno a desenvolver habilidades de estratégia “para realizar as melhores jogadas”. Exige que o aluno elabore estratégias e pense em diferentes possibilidades de jogadas para executar.

**Fonte:** Adaptado de Silveira (2009, p.119-120)

Os jogos são caracterizados como um recurso didático facilitador da aprendizagem, pois por meio do brincar, é possível desenvolver potencialidades, construir saberes, e aprofundar conhecimentos.

E no âmbito da educação de surdos o jogo é um instrumento que tem potencial de facilitar a aprendizagem, pois oportuniza que a atividade prática e visualidade, sejam colocadas em ação para realizar a construção do conhecimento. Portanto, o professor mediador precisa de uma dinâmica de aplicação do jogo eficiente para atingir os objetivos propostos.

## 5 CAMINHOS METODOLÓGICOS

A construção conhecimento parte de dúvidas, perguntas e problemas que necessitam de respostas, confirmação ou contestação. Para isso exige que o pesquisador siga alguns critérios e métodos para alcançar os resultados e as respostas necessárias. Por esse motivo as pesquisas são norteadas por caminhos, que trazem visões para a obtenção de um resultado. Como destaca Gamboa (2007, p.46)

[...] Quando investigamos, não somente produzimos um diagnóstico sobre um campo problemático, ou elaboramos respostas organizadas pertinentes para questões científicas, mas construímos uma maneira de fazer ciência e explicitamos uma teoria do conhecimento e uma filosofia. Utilizamos uma forma de relacionar o sujeito e o objeto do conhecimento e anunciamos uma visão de mundo [...] (GAMBOA, 2007, p.46)

Portanto, fazer ciência é também construir visões de mundo, e mediante o caminho epistemológico que se deseja trilhar é necessário seguir métodos e critérios condizentes com perspectiva selecionada para alcançar resultados que venham contribuir com o campo científico.

Neste sentido as subseções seguintes trazem o caminhar metodológico no processo de construção da pesquisa.

### 5.1 A Pesquisa Qualitativa no âmbito da Pesquisa-ação

Essa pesquisa tem como foco a construção de material pedagógico para mediar o ensino-aprendizagem de Sociologia por alunos surdos e ouvintes. Nesta perspectiva Richardson (2009, p.83), descreve que: “a pesquisa para elaboração de material didático distingue-se da básica porque não se volta diretamente para a busca de conhecimento em uma área específica, mas para a elaboração de um produto que possa ser, efetivamente, usado em escolas”. Portanto, este tipo de trabalho de pesquisa exige seguir alguns critérios para alcançar resultados satisfatórios.

Desta forma, a nossa pesquisa está fundamentada na abordagem qualitativa, que segundo Richardson (2009, p. 79), “justifica-se, sobretudo, por ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social”.

Portanto é necessário entender e analisar, a aplicabilidade de jogos pedagógicos da disciplina de Sociologia para alunos surdos. E através do método indutivo, pretendeu-se observar os fenômenos, observar a relação e examinar os fatos, para assim constatar se aplicabilidade do jogo e o que pode contribuir com o ensino aprendizagem dos alunos. E por meio dos instrumentos de pesquisa tem-se: o diário de campo, questionário e roda de conversa. E posteriormente houve o momento de intervenção com realização do jogo em sala de aula com alunos surdos, e aplicação do questionário e roda de conversa para avaliar as atividades desenvolvidas.

Inicialmente realizou-se uma pesquisa bibliográfica, que segundo Gil (2010, p.50) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de um material já elaborado, constituído principalmente pelos livros e artigos científicos”. Portanto esse tipo de pesquisa permite ao estudioso desenvolver uma base teórica de conhecimentos que facilitará na construção do trabalho, tendo em vista que as discussões já realizadas sobre determinado tema, e possibilita que o leitor solidifique a aprendizagem.

Na nossa pesquisa realizamos um levantamento bibliográfico referente ao ensino de Sociologia na Educação de Jovens e Adultos, recursos didáticos, jogos pedagógicos, educação de surdos e aprendizagem mediadora.

A produção e experimentação do recurso didático na sala de aula está no âmbito da pesquisa-ação que é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com uma resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (THIOLLENT, 1985).

Assim sendo, este tipo de pesquisa vem trazer uma visão geral de como mediar o processo de ensino-aprendizagem em Sociologia dos alunos surdos e ouvintes por meio de jogos pedagógicos, observando os processos de interação durante a sua aplicação.

Para tanto, toda ação no contexto escolar foi realizada no âmbito da pesquisa-ação, levando em consideração as indicações de Thiollent (1985, p 16) que afirma “a necessidade definir com precisão, qual ação, quais agentes, seus objetivos e obstáculos, qual exigência de conhecimento a ser produzido em função dos problemas encontrados na ação ou entre os atores da situação”.

Neste sentido exige-se que o pesquisador e pessoas envolvidas mantenham uma relação de interação, tendo em vista que é necessário detectar limitações ou problemas, planejar as ações, executar e avaliar se as ações foram eficazes para solucionar a problemática.

Neste sentido, a proposta da pesquisa-ação e pesquisa participante é melhorar a qualidade da prática educacional no lócus da sala de aula. Para tanto é necessário o pesquisador e os sujeitos envolvidos estarem dispostos a colaborar na busca de resolução de problemas práticos. Como destaca Moreira (2011, p.90): “o objetivo fundamental da pesquisa-ação consiste em melhorar a prática em vez de gerar conhecimentos”. É importante destacar que a melhoria dessa prática é realizada mediante uma autorreflexão do grupo envolvido, pois as situações conflitantes não centram-se em um único contexto, mas em conjunturas interligadas.

Nesse contexto, a nossa pesquisa foi realizada no âmbito da pesquisa-ação e pesquisa participante na Escola E. F. M. Profº José Gonçalves de Queiroz, através dos seguintes momentos:

**1º MOMENTO:** escolha da turma.

**2º MOMENTO:** planejamento.

**3º MOMENTO:** escolha do tema do jogo.

**4º MOMENTO:** construção um questionário de acompanhamento de aprendizagem.

**5º MOMENTO:** aplicação de um questionário de acompanhamento de aprendizagem.

**6º MOMENTO:** produção do jogo pedagógico.

**7º MOMENTO:** mediação pedagógica.

**8º MOMENTO:** continuação e conclusão da mediação pedagógica.

**9º MOMENTO:** experimentação do jogo pedagógico na sala de aula.

**10º MOMENTO:** reaplicação do questionário como o objetivo de coletar informações sobre a aprendizagem dos alunos, com as atividades desenvolvidas.

**11º MOMENTO:** roda de conversa para avaliação da mediação e aplicação do jogo.

## 5.2 Instrumentos de coleta de dados

O instrumento de coleta de dados foi realizada através de diário de campo, em que foram registradas as atividades da pesquisa, os quais foram relevantes e não podem ser esquecidos. Esse instrumento de pesquisa de campo, consiste no uso de diário em que se registra de forma descritiva fatos, para posteriormente serem analisados de forma reflexiva. Nesta perspectiva Bogdan e Biklen (1994) mostra-nos que:

[...] as notas de campo consistem em dois tipos de materiais. O primeiro é descritivo, em que a preocupação é captar uma imagem por palavras do local, pessoas, ações e conversas observadas. O outro é reflexivo – a parte que apreende mais o ponto de vista do observador, as ideias e preocupações. (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 152)

Neste sentido, o diário de campo guarda registros dos momentos da pesquisa, dados, fatos e acontecimentos que podem ser esquecidos no decorrer do estudo, e que podem fazer diferença no processo descritivo e reflexivo do trabalho. Esse tipo de pesquisa vai além da coleta de dados, tendo em vista que o trabalho com grupos específicos exigem do pesquisador atenção aos fatos.

Continuamente como instrumento de coleta e produção de dados o questionário que foi aplicado aos estudantes teve a finalidade de traçar um perfil dos alunos e averiguar como se encontram estes, alunos surdos e ouvintes, no que concerne ao entendimento conteúdos sociológicos. Especificamente no que trata do tema “cultura”, conteúdo trabalhado no ensino de Sociologia, do qual deu a base para a construção do jogo pedagógico. Em seguida foi realizada uma mediação pedagógica com roda de conversa, aplicação do jogo pedagógico, e ao final foi reaplicado o mesmo questionário, tendo por objetivo acompanhar a aprendizagem dos alunos após a experimentação do jogo.

E para fazer o fechamento da atividade realizou-se uma roda de conversa para avaliar o uso do jogo e as ações realizadas na sala de aula no processo de pesquisa. A roda de conversa é um instrumento em que se compartilha experiências, vivências e caracteriza-se como um processo de construção do

conhecimento. Neste sentido “[...] é um meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano” (CRESWELL, 2010, p. 26). Portanto, os sujeitos colaboradores puderam expor a opinião acerca da atividade realizada.

### **5.3 Procedimentos de tratamento e análise de dados**

Os dados coletados foram analisados de forma descritiva e interpretativa, baseados na análise de conteúdo de Bardin (1977) que aponta que essa análise envolve a avaliação de falas, mediante a interpretação do objetivo. Nesse tipo de análise não existe o pronto e acabado, porém, existem regras que permitem a construção de uma análise buscando descrever as características ou relações existentes em cada etapa das ações realizadas no processo de pesquisa, do material coletado, no contexto da sala de aula, por meio do registro em fotografias entre outros materiais que contribuem para descrição e análise das atividades realizadas.

Como também, na análise utilizamos o método comparativo pra avaliar o avanço da aprendizagem dos alunos, através da mediação com exposição oral e o recurso do jogo didático que foi produzido e aplicado em sala de aula através das respostas dos questionários aplicados antes e após a mediação. Tendo em vista que comparar é uma forma de obter um parâmetro na aprendizagem, pois o processo de comparação é “inerente ao processo de construção do conhecimento nas ciências sociais” (SCHNEIDER; SCHMITT, 1998).

## **6 O ENSINO DE SOCIOLOGIA NO CONTEXTO DA PESQUISA-AÇÃO: RELATANDO A EXPERIÊNCIA MEDIADORA NO CONTEXTO ESCOLAR**

A pesquisa-ação é uma prática dinâmica que visa contribuir no cenário educacional com ações participativas, para melhoria do ensino-aprendizagem. Neste sentido o investigador ao optar por esse tipo de pesquisa, também faz a escolha por intervir na realidade da sala de aula. Para tanto, é necessário projetar ações sequenciadas, realizar um diagnóstico, avaliar, planejar ações, definir estratégias, escolher recursos e partir para a execução do planejado, e ao final avaliar com os sujeitos envolvidos todo o processo sequencial, tendo em vista que é importante seguir as etapas para alcançar um bom resultado.

A pesquisa-ação no ensino de Sociologia viabiliza que as questões sociais sejam refletidas no espaço escolar de forma prática, participativa, dinâmica e intervencionista. Demo (2003, p. 277) destaca a importância de professores e alunos manejar o conhecimento, para o ensino não se limite ao passar instrução e o aluno receber.

De acordo com as melhores teorias atuais da aprendizagem, a maneira mais efetiva de aprender é pesquisar e elaborar; ao contrário do costume instrucionista vigente com base em meras aulas expositivas, é fundamental que professores e alunos saibam “manejar” conhecimento, não apenas repassar e receber (DEMO, 2003, p. 277).

Portanto, o investigador deve buscar meios de construir o conhecimento com os alunos de forma reflexiva e prática, pois como aponta Guiddens (2003) fatos que temos na sociedade caracterizados como natural ou normal podem não ser, sendo função da Sociologia desnaturalizá-los.

### **6.1 Apresentando a escola**

Esta pesquisa foi realizada na Escola de E. F. M. Prof<sup>o</sup> José Gonçalves de Queiroz, na Rua Prof<sup>a</sup> Guiomar Coelho, 201. Pedregal. Sumé – PB - CEP 58540-000. A referida escola foi criada em 09 de março de 1974, pelo governador Ivan Bichara Sobreira, para funcionamento inicial do 1º Grau (atual

Ensino Fundamental – Fase II). Depois, em 11 de abril de 1977, foi implantado o 2º Grau (atual Ensino Médio).

**Foto 01** – A Escola Pesquisada



Imagem da frente da Escola Professor José Gonçalves de Queiroz  
**Fonte:** Acervo pessoal de Adriana F. do Nascimento- Março de 2019.

A escola recebe e atende estudantes oriundos do campo e zona urbana do município, nas modalidades de Escola Cidadã Integrada (integral diurno) e EJA, Educação de Jovens e adultos, (noturno). Apresenta um quantitativo de 608 estudantes matriculados, sendo 405 do Ensino Médio Integral, 203 no noturno na EJA. Ao todo são 29 turmas funcionando, sendo 19 do Ensino Médio Integral e 10 no ensino noturno. A faixa etária dos educandos variam de 12 até 49 anos, mostrando grande heterogeneidade, no que se refere à idade, classe social, modos de pensar e agir, religião, raça/cor, opção sexual etc. No que se refere a faixa etária aos alunos da EJA, varia de 18 a 49 anos de idade.

No que se referem aos professores da instituição, dos 57 que estão atuando na escola, estes estão distribuídos em duas categorias dentro da escola: os efetivos (29) e os prestadores de serviço/contratados (28). O grupo de professores são qualificados, todos com Ensino Superior, alguns com especialização, 02 cursando mestrado e atuando em suas áreas.

Já no tocante aos demais funcionários, são 32 e encontram-se organizados da seguinte maneira: 01 gestor geral (com pós-graduação), 01 coordenadora pedagógica (com pós-graduação), 01 Coordenador Administrativo

Financeiro (com mestrado), 01 coordenador da EJA (com pós-graduação), 03 apoio pedagógico (com pós-graduação), 01 psicóloga (com pós-graduação), 01 secretário e nas áreas de apoio são 20 – auxiliar de secretaria, de biblioteca, de informática, de limpeza geral, vigia, porteiro, inspetores de estudante, merendeira.

Segundo o PPP a missão da Escola José Gonçalves de Queiroz é contribuir para a melhoria das condições educacionais, garantindo uma educação de qualidade em um ambiente criativo, inovador e de respeito ao próximo, para que os estudantes não aprendam apenas conteúdos, mas principalmente a ser, fazer, conhecer e conviver com os outros (pilares da educação) compreendendo a sua relevância no meio social.

A instituição tem a visão de ser uma escola reconhecida pela excelência das práticas pedagógicas, pelo trabalho participativo, comprometido, criativo e inovador, formando cidadãos autônomos, solidários e competentes.

No que concerne a dimensão física, as instalações da escola contemplam:

Auditório - espaço pequeno, que não acomoda todos os membros da escola juntos, nem tão pouco reuniões de pais e mestres. Atende um público de poucas pessoas em palestras, tendo em vista que as cadeiras disponíveis são insuficientes, além de desconfortáveis. Atualmente também é utilizado como sala multimídia;

Salas de aula – apresentam um espaço amplo, com janelas e ventilação (porém não são suficientes em tempos de calor excessivo). A iluminação das salas é natural e artificial adequadas. Nas salas existem ventiladores, mas alguns estão sem funcionamento;

Biblioteca – funciona em um ambiente pequeno, com livros antigos, alguns não estão em bom estado de conservação. Na Instituição não existe funcionário qualificado para a função de bibliotecário/a;

Banheiros – espaço amplo, com claridade, porém necessitam de reforma. Tem banheiro adaptado para pessoas com deficiência; Porém não têm chuveiros (apenas no vestiário na quadra de esporte).

Sala de professores – ambiente espaçoso, climatizado, mobiliada com mesas, cadeiras, estantes, sofás, televisão, bebedouro e wi-fi, entre outros utilitários. Dispõem de livros, mapas e revistas para os educadores.

No tocante as instalações laboratoriais, a instituição dispõe de:

Laboratório de informática – ambiente com espaço amplo, climatizado, com máquinas atualizadas, porém algumas sem funcionamento. No ambiente tem um profissional disponível prestar assistência a discentes e docentes. Possui internet, porém apresenta alguns problemas de conexão.

Laboratório de ciências – ambiente com espaço amplo e adequado para aulas experimentais com equipamentos (pipetas, provetas, microscópio, lâminas, termômetro, bastão de vidro, pinça etc), porém é um local de pouco uso. Os professores não têm apropriação para fazer uso deste espaço, sendo necessário formação para os professores utilizarem com maior frequência.

Laboratório de robótica – ambiente amplo, com mesas cadeiras, armários e equipamentos.

Laboratório de Matemática – espaço amplo com materiais didáticos (polígonos, réguas, compassos, esquadros, calculadoras, ábaco etc), mesas redonda, cadeiras, armários.

No tocante as condições de acessibilidade a instituição Professor José Gonçalves de Queiroz em toda sua área térrea é adaptada para portadores de necessidades especiais, com presença de rampas de acesso a escola, as salas, refeitórios, banheiros que são adaptados para pessoas nestas condições. Porém, o acesso ao 1º andar ainda não é adaptado, tendo em vista que o acesso a este espaço só é possível por meio de escadas.

As atividades esportivas, de recreação e culturais são desenvolvidas no Ginásio Poliesportivo do município que possui padrões oficiais, é coberto, possui arquibancadas e vestiário, espaço que promove maior conforto e adequação para a prática esportiva. É um espaço bastante utilizado pela escola. Ainda dispõe de pátio coberto (refeitório) local onde os estudantes fazem suas refeições e interagem uns com os outro. Neste sentido, as refeições – merenda e almoço – são servidas neste refeitório, que dispõe de mesas, bancos e cadeiras, proporcionando mais conforto e comodidade na hora da refeição.

A escola dispõe de uma cozinha, recentemente reformada, com boa iluminação. É equipada com fogão e liquidificador industrial, freezer e geladeira,

mesa, cadeira e utensílios (panelas, pratos, facas, colheres, copos entre outros) que permite um espaço adequado para preparação das refeições dos alunos.

A Instituição escolar possui um terreno de 12.000 m<sup>2</sup> com as seguintes características:

**Quadro 04 - Síntese da caracterização da Escola**

<b>No 1º andar a Escola possui</b>	
12	Salas de aula
02	Baterias de banheiro (01 feminino e 01 masculino)
<b>No espaço do térreo a Escola possui</b>	
11	Salas de aulas
01	Sala de direção com banheiro
01	Sala de secretaria com arquivo
01	Auditório
01	Laboratório de informática com 17 computadores, com internet.
01	01 laboratório de ciências com equipamentos
01	Laboratório de Robótica
01	Laboratório de Matemática
01	Sala guardar materiais de tecnologia e instrumentos musicais com almoxarifado
01	Sala de coordenação
01	Sala de professores com banheiro
01	Cozinha com despensa
01	Refeitório
01	Banheiro para funcionários
02	Baterias de banheiro (feminino e masculino)
01	Sala de planejamento
01	Sala de planejamento
01	Almoxarifado na escada
01	01 quadra poliesportiva coberta com vestiário anexo masculino e feminino (com vasos sanitários e chuveiros).
<b>Equipamentos didáticos e pedagógicos</b>	
Computadores	Retroprojeter;
Data show	Tela de projeção
Micro e mini systems	DVDs
Impressoras laser	Notebook
Netbook	Livros didáticos
Livros paradidáticos	Livros de literatura infantil e juvenil
Dicionários e minidicionários	Enciclopédias
TV de plasma e outras	Impressoras multifuncionais com scanner
Caixas de som com mesa e microfones	Máquinas fotográficas digitais

**Fonte:** Construído com os dados da pesquisa.

Na Educação de Jovens e Adultos (EJA) a carga horária total do Ensino Médio da EJA perfaz o total de 41 Semanas, com o total 204 dias letivos com aulas de 40 minutos. O número de turmas e alunos matriculados na EJA: 08 (oito) turmas, 04 (quatro) turmas do ciclo V e 04 (quatro) turmas do ciclo VI, totalizando 180 (cento e oitenta) estudantes matriculados, desse total a escola recebeu 4 alunos surdos na turma da EJA.

## **6.2 Perfil da turma**

A turma, na qual foi realizada a pesquisa, foi escolhida por se tratar de única turma na região com alunos surdos, tendo em vista que é muito reduzido na região o número de alunos que ingressam no Ensino Médio. A turma estudava no turno noturno da EJA, um grupo de alunos que iniciou o ano letivo com 15 (quinze) alunos, porém no decorrer do ano, alguns evadiram-se, restando apenas 08 (oito) alunos, dentre os quais 04 (quatro) alunos surdos e 04 (quatro) ouvintes.

A faixa etária dos sujeitos da pesquisa surdos varia de 30 a 42 anos de idade, sendo 01(um) do sexo feminino e 03 (três) do masculino, quanto aos alunos ouvintes a faixa etária varia de 18 a 27 anos, sendo constituído de 02 (dois) do sexo feminino e 02 (dois) do sexo masculino.

Todos os alunos residem na sede do município, no que se refere aos surdos estudam no noturno da EJA, por não se adaptarem ao Ensino Integral diurno, e 02 (dois) dos alunos exercem atividades laborais no diurno, 01 (um) trabalhando como ajudante de pedreiro, e 01 (um) outro trabalhando em um comércio. Já os outros dois recebem um benefício do Governo Federal, tendo em vista que são comprovadamente carentes, porém esse benefício não lhes dão direito de receber o 13º salário. Os alunos surdos da turma são solteiros, e apenas 01 (um) tem um filho que é ouvinte.

No tocante aos alunos ouvintes todos são solteiros, trabalham no período diurno na informalidade e nos afazeres domésticos, desde o início demonstraram respeito e interação com os surdos, porém no momento de realização dos trabalhos prevalecia a individualidade de grupos e condição, tendo em vista que surdos faziam com surdos e ouvintes com ouvintes.

### **6.3 Relatos da Pesquisa-ação no contexto escolar**

Os sujeitos colaboradores da pesquisa foram de 04 alunos surdos e 04 alunos ouvintes totalizando 08 alunos matriculados no 3º ano de Ensino Médio, turma EJA no horário noturno da Escola E. E. E. F. M. Profº José Gonçalves de Queiroz/Sumé. Todos os alunos participaram da experimentação do jogo em todas etapas da mediação.

Para viabilizar a execução da pesquisa na modalidade da mediação pedagógica, compreende a necessidade de adotar essa metodologia para sanar os obstáculos ao desenvolvimento da aprendizagem dos surdos e ouvintes.

No momento de orientação com o professor Fabiano Custódio avaliamos os livros didáticos de Sociologia vigente durante este ano, para avaliarmos os conteúdos que poderiam ser utilizados para a construção do jogo, de acordo com a informação passada pelo professor. Neste sentido ficou estabelecido que trabalharíamos com a temática cultura do livro didático, tendo em vista também a relevância da temática para conhecimento dos alunos surdos e ouvintes. E tomamos como base o livro Sociologia – volume único de Silva Maria de Araújo.

Em seguida iniciou-se um levantamento para saber quais instituições do Ensino Médio apresentavam entre seus discentes alunos surdos, porém, os resultados mostraram que apenas a Escola Estadual José Gonçalves de Queiroz, em Sumé constava entre seus alunos, um pequeno grupo de alunos surdos, na Educação de Jovens e Adultos.

Para tanto, elaboramos um questionário a fim de ser aplicado com os alunos surdos e ouvintes de uma turma do terceiro ano do Ensino Médio, para verificar quais os conhecimentos prévios que estes alunos dispõem no que se refere ao tema cultura. Verificamos ainda o processo de interação dos alunos no momento da atividade prática de aplicação do jogo.

A pesquisa aconteceu no período de setembro a novembro de 2018, em que semanalmente acontecia 01 encontro, na aula de Sociologia, ou de outra disciplina em que o professor estivesse ausente do espaço escolar para assim aproveitar estes momentos e não comprometer o quantitativo de aulas destes alunos, durante o período letivo, em virtude da pesquisa.

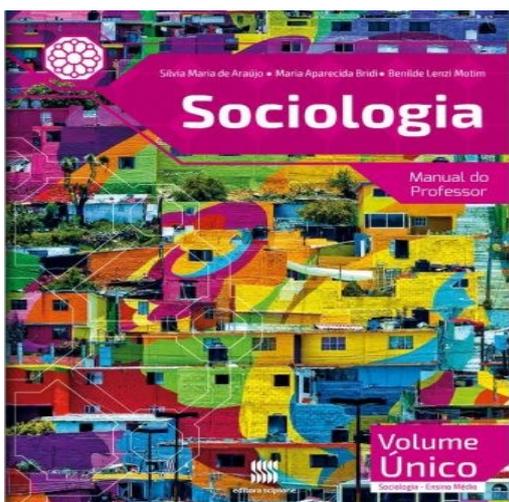
Desta forma, a pesquisa foi realizada no âmbito da pesquisa-ação na Escola E. F. M. Profº José Gonçalves de Queiroz, através dos seguintes momentos:

**1º Momento:** Escolha da turma – Juntamente com o Orientador Fabiano Custódio de Oliveira, foi planejado que deveríamos conhecer as turmas na região do cariri que apresentavam alunos surdos. E mediante o levantamento realizado que mostrou que a única instituição de Ensino Médio, da 5ª Região de Ensino que apresentava alunos surdos era a Escola Professor José Gonçalves de Queiroz, em Sumé. E que a referida turma era na modalidade de EJA, neste sentido era a mais indicada para a realização da pesquisa. Uma das dificuldades para realização da pesquisa com alunos surdos, é que ainda é muito incipiente o número de alunos surdos no Ensino Médio na região do Cariri. Portanto, era urgente conhecer a turma e realizar a pesquisa tendo em vista que os alunos já estavam no 3º ano e tudo indicava que concluiriam o ano letivo em 2018. Neste sentido, partiu-se para o planejamento das ações que deveriam ser realizadas.

**2º MOMENTO:** Planejamento – O planejamento das atividades foi realizado dentro dos encontros de orientação na UFCG/CDSA, juntamente com o orientador Fabiano Custódio de Oliveira, e que foi posto dentro do projeto de pesquisa. Em seguida foi realizada na escola uma atividade reflexiva que consistiu em avaliar o perfil da turma. Essa atividade teve por objetivo pensar nos pontos que deveriam constar no questionário, o tipo de material que seria produzido para mediação pedagógica, os objetivos que deveriam serem atingidos com o jogo. Como também foi pensado como seria produzido o jogo e os materiais utilizados. Em seguida no âmbito acadêmico foi elaborado em um cronograma para realização das ações na turma, e nos pontos da temática de cultura que deveriam constar no material a ser produzido.

**3º MOMENTO:** Escolha do Tema do Jogo – O tema do jogo foi escolhido mediante a análise de dois livros didáticos de Sociologia (*Sociologia em Movimento* e *Sociologia*), e levando em consideração informações dadas pelo professor titular da disciplina na instituição pesquisada.

Figuras 1 e 2 – Livros Didáticos de Sociologia



Fonte: Pesquisa de Campo.

Ao conversar com o professor titular da turma e colaborador da pesquisa, o mesmo pontuou que em virtude de alguns conteúdos ficarem de fora do currículo, tendo em vista a redução da carga horária da disciplina ficou-se na dúvida entre os conteúdos *cultura* e *meio-ambiente*. Mas chegou-se a conclusão que meio ambiente poderia ser abordado por outras disciplinas e cultura era algo de grande relevância que precisaria de uma maior difusão, visto que os surdos vivenciam uma cultura surda que é pouco conhecida pelos ouvintes. E seria pertinente também trazer esse conhecimento para os ouvintes, como outros pontos da cultura para os surdos. A partir destes procedimentos identificamos o conteúdo de cultura, relevante de ser problematizado, pois como destaca Turner (2000, p.42):

Os homens criam sistemas de símbolos culturais por que precisam deles. Eles são desenvolvidos para facilitar a interação e a organização, como argumentam os teóricos do funcionalismo. E, por que as pessoas vivem e agem em diversos meio ambiente, a cultura naturalmente se diferenciará. E, como enfatizaria a teoria do conflito, as variações culturais são uma fonte de constantes contradições e tensão numa sociedade. Exatamente como as línguas, outros sistemas culturais também diferem, tais como as tecnologias, os valores, as crenças, as normas e os repertórios de conhecimento.

Tendo em vista que a *cultura* em muitos momentos só é visualizada e discutida pelo prisma dos valores dominantes, buscamos identificar a cultura dos surdos como visão de mundo própria a uma comunidade que criou uma forma de interação a partir de suas particularidades. Como consequência deu-se não

só a invisibilidade dessa comunidade, mas o seu apagamento educacional, pois os sujeitos surdos foram e continuam sendo aleijados do cenário educacional, não experienciando uma educação de qualidade que contemple as suas especificidades. A isso, seguem-se as altas taxas de evasão escolar que se configura nesse segmento da escolarização (EJA).

Mediante esta conjuntura de um pequeno quantitativo de surdos adentrar no Ensino Médio em todo país, tratar dessas questões em pequenos municípios é um desafio. Detectou-se que o Cariri paraibano conta com número muito reduzido de surdos frequentando o Ensino Médio, portanto se faz necessário problematizar os aspectos que envolvem a ausência destes sujeitos na escola e socialmente, nos espaços públicos.

E pensou-se construir um conhecimento sobre cultura com os surdos e ouvintes em uma perspectiva crítica e reflexiva da temática, tendo em vista que a concepção de cultura que chega até muitos sujeitos é de valorização e superioridade da cultura elitista e desprestígio e desvalorização da cultura do povo, e considerou-se que seria relevante fazer essa problematização.

A escolha de título do jogo adveio da ideia de em um momento de conversa com o orientador. Que devido ao quantitativo de peças do jogo, seria necessário um balaio para acomodá-las, e em virtude do mestrado ser em Sociologia, pensou-se em sociológico e a temática trabalhada dentro do conteúdo de Sociologia foi cultura. Neste sentido, foi escolhido o título de *Balaio Sociológico Cultural*.

**4º MOMENTO:** Construção de um questionário de acompanhamento de aprendizagem – O processo de construção do questionário foi baseado na temática cultura, de uma forma simples para facilitar o entendimento das perguntas pelos alunos. No cabeçalho os sujeitos pesquisados respondiam o nome, idade, se é surdo ou ouvinte, sexo, estado cívil, e se residiam no campo ou zona urbana, um total de seis perguntas.

No que se refere ao conteúdo de cultura a primeira pergunta do questionário, era para os sujeitos da pesquisa responderem o que para eles era cultura, posteriormente foi perguntado quais formas que a cultura era representada. Neste sentido, estas perguntas era para saber qual base os

alunos tinham a respeito do que é cultura e suas representações. Em seguida as perguntas era para os sujeitos citarem exemplos de cultura material e imaterial.

Logo após o que eles entendiam por cultura surda. E também a diferença entre cultura popular e erudita, e foi solicitado exemplos de ambas; E foi importante também saber o que se os sujeitos pesquisados sabiam exemplos da cultura sumeense, tendo em vista que residem nesta cidade. E para finalizar foi questionado se eles sabiam exemplos da cultura surda no cotidiano? Totalizando 10 perguntas.

**Figura 3** – Questionário de Acompanhamento da Aprendizagem

 Universidade Federal de Campina Grande

 **PROFSOCIO**  
CDSA / UFG

**QUESTIONARIO DE ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM**

Nome:  
Idade:  
( ) Surdo ( ) Ouvinte  
Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino  
Estado civil: ( ) Casado ( ) Solteiro ( ) Outros  
Local onde você mora?

01. Pra você o que é Cultura?

02. Quais as formas que a Cultura é representada?

03. Cite exemplos da Cultura material?

04. Cite exemplos da Cultura imaterial?

05. O que você entende por Cultura surda?

06. Qual e a diferença entre Culura popular e Cultura erudita?

07. Cite exemplos da Cultura erudita?

08. Cite exemplos da Cultura popular?

09. Cite alguns exemplos que representam a Cultura de Sumé?

10. Cite exemplos da Cultura surda presente no cotidiano da sociedade?

**Fonte:** Acervo de Adriana F. do Nascimento

**5º MOMENTO:** Aplicação do questionário de acompanhamento de aprendizagem

**Quadro 05 – Perfil dos Aluno.**

PERFIL DOS ALUNOS					
ALUNO	IDADE	SURDO/OUVINTE	SEXO	EST. CÍVIL	RESIDÊNCIA
01	30	Surdo	Masc.	Casado	Sumé
02	35	Surdo	Fem.	Casado	Sumé
03	40	Surdo	Masc.	Solteiro	Sumé
04	42	Surdo	Masc.	Solteiro	Sumé
05	18	Ouvinte	Fem.	Solteiro	Sumé
06	20	Ouvinte	Masc.	Solteiro	Sumé
07	22	Ouvinte	Fem.	Solteiro	Sumé
08	27	Ouvinte	Masc.	Solteiro	Sumé

Fonte: Pesquisa de Campo

Para aplicação do questionário, no momento que antecedeu a aplicação expliquei que as minhas visitas constantes a turma se tratava de uma pesquisa de mestrado no Ensino de Sociologia que estaria realizando (Fotos 2 e 3). A aluna (02) surda perguntou: *“Sociologia igual que estudamos aqui colégio?”* – Respondi que: *“sim, que se tratava de uma formação continuada, que era de muita importância, pois muito comumente a disciplina sofre com descaso e desprestígio”,* e completando um aluno perguntou: *“como assim descaso? Se nos estudamos?”* E expliquei que: *“apenas uma aula semanal da disciplina é insuficiente para realização de um trabalho satisfatório e reflexivo com os alunos”.*

Posteriormente foi apresentado o termo de consentimento participação da pesquisa livre e esclarecido. Em seguida expliquei para os participantes da pesquisa ficassem a vontade para desistir da participar da pesquisa sem nenhum ônus, caso desistissem.

Vale ressaltar que estas explicações tanto aconteciam utilizando a Língua de Sinais para contemplar os surdos, como também de forma oralizada para os ouvintes entenderem.

### Fotos 2 e 3 – Aplicação do Questionário



Explicando aos surdos em Libras  
**Fonte:** Adriana Farias- Setembro/ 2018



Alunos respondendo o questionário.  
**Fonte:** Adriana Farias- Setembro/ 2018

Em uma anotação do caderno de campo utilizado na pesquisa deste dia, uma aluna ouvinte ( 05 ) falou: *“Adriana você sinaliza um pouco mais devagar para eu poder acompanhar e entender a explicação em Libras? Pois fica melhor para aos poucos ir aprendendo a me comunicar com os colegas surdos”*.

Realizei a entrega do questionário aos alunos na sala, em seguida perguntei se as perguntas estavam claras e a aluna (07) respondeu: *“sim, só não sei como responder”*.

Os alunos permaneceram com o questionário por um tempo, sempre olhando para o questionário e pensando e em seguida (06) aluno ouvinte entregou, sendo seguido por (04) surdo, que entregou e sinalizou: *“não sei nada”*; em seguida (05), aluna ouvinte; logo após aluno ouvinte (08), o aluno surdo (01), ficando os dois alunos surdos (03) e (02) que demoraram um pouco mais para entregar, vez por outra eles se entreolhavam com uma expressão de não saber, não entender. Ao final ambos entregaram praticamente juntos.

Ao saírem da sala a aluna surda (02) sinalizou para o outro surdo (03) que ao chegar em casa iria pesquisar na internet, perguntas que lembrava.

**6º MOMENTO:** Produção do Jogo pedagógico – O jogo pedagógico foi elaborado e intitulado de *Balaio Sociológico Cultural*, com os seguintes materiais: placas de Isopor, papel A4 ofício e color lumi, cola de isopor, cortador



também foram construídas em placas de isopor o título do jogo, e os tipos de cultura elencados no jogo (fotos 4 e 5).

**Fotos 4 e 5 – Produção do Jogo “Balaio Cultural”**



Cortando o isopor para construir jogo.  
**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.



Produção do jogo.  
**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

**7º MOMENTO:** Mediação Pedagógica – O processo de mediação pedagógica (fotos 6 e 7 ) teve início com o questionamento “ *Vocês sabem o que é cultura?*” Os alunos se entreolharam e aluno ouvinte ( 06 ) falou: “*Não sei explicar, mas acho que é algo que tem na sociedade, comunidade, eu acho não sei se é certo!*” A aluna ouvinte ( 07 ) mencionou: “*minha avó sempre diz quando vê uma pessoa inteligente e falante, ela fala fulano tem cultura*”. Em seguida a aluna surda ( 02 ) manifestou-se e sinalizou: “*tradição, história do povo na sociedade*”. Expliquei que o conceito de cultura não é algo fechado. E entreguei a cada um dos alunos um material produzido que apresentava o conceito e algumas imagens que representavam a cultura, neste sentido o aluno surdo (03) mostrou uma imagem do mapa do Brasil que evidenciava diferentes imagens e perguntou: “*Brasil tem muitas culturas?*” Respondi que sim: “*O Brasil muito grande e apresenta muitas manifestações culturais*”. Realizamos uma roda de diálogo, em que todos os alunos puderam participar e expressar o entendimento sobre cultura, neste sentido surdos e ouvintes puderam interagir e ambos aprender um com os outros.

### Fotos 6 e 7 - Mediação Pedagógica



Mediação Pedagógica.  
Foto: Acervo pessoal da pesquisadora.



Mediação pedagógica com o material produzido.  
Foto: Acervo pessoal da pesquisadora.

E quanto as formas que a cultura é representada o aluno surdo sinalizou (03) o conceito de cultura material e (08) aluno ouvinte cultura imaterial. No tocante a cultura material o aluno surdo (04) citou: *“roupa vaqueiro, faz parte cultura, por que sempre vemos vaqueiro com aquela roupa igual”*. Da mesma forma, a aluna ouvinte (05) falou: *“música de São João é tradição do nordeste”*, e aos poucos foi sendo realizado a construção do conhecimento sobre cultura, e surdos e ouvintes interagiram à vontade.

Continuamente foi abordado sobre cultura surda, e o aluno ouvinte (06) falou: *“eu nunca soube que surdo tinha cultura, para mim é novidade”*; e a aluna surda (02) sinalizou: *“tem sim, povo surdo tem jeito diferente de vê o mundo, comunica com língua diferente, aprende de outro jeito”*. O aluno surdo (01) complementou: *“piadas, programa de Tv, jornal, programas na INES, a Língua de sinais, faz parte da cultura surda”*. Os alunos ouvintes demonstraram surpresa, tendo em vista que não sabiam que os surdos tinham uma cultura diferente, *“nunca havia pensado sobre isso”*, disparou um aluno ouvinte (08).

O professor da aula seguinte chegou a sala e os alunos ouvintes comentaram sobre a cultura do surdo, e o professor relatou que já havia visto uma publicação dessa natureza, na rede social *Facebook*.

**8º MOMENTO:** Continuação e conclusão da mediação Pedagógica – No Encontro seguinte, deu-se a continuidade da mediação pedagógica (fotos 8 e 9), no início das atividades realizamos uma revisão do conteúdo estudado anteriormente, e os alunos participaram ativamente.

Logo após esse momento de rememoração, iniciamos perguntando se eles sabiam o que era cultura popular? E a aluna surda (02) respondeu: *“penso eu cultura simples, povo simples, humilde”*. E completando o aluno surdo (01) manifestou-se sinalizando cultura das pessoas comuns. E nesta perspectiva realizou-se contínuas falas dos alunos ouvintes, a aluna ouvinte (05) pontuou que: *“Esse tipo de cultura é que percebo que é a mais próxima da realidade que vivenciamos no dia a dia, por que as comidas típicas, que pra gente é sagrado. Por exemplo no São João tem que ter comida de milho e forró, por que se não tiver não tem graça”*. E a colega (07) destacou: *“É verdade as quadrilhas no mês de junho também são uma festa que é tradição da cultura, e agrada muito as pessoas”*.

E dando prosseguimento destacou-se que os aspectos apresentados faziam parte da cultura popular, que nos cerca e representa a nossa identidade, enquanto povo nordestino. E dando continuidade foi questionado aos alunos se eles sabiam o que é cultura erudita? Imediatamente o aluno ouvinte (06) respondeu: *“Não sei não, nunca ouvi falar”*. Perguntei ao grupo de surdos, porém sinalizaram que não sabiam. Realizou-se uma explicação apontando que a cultura erudita é aquela formada através de estudos, investigações teóricas e dados empíricos que permitem o desenvolvimento de um pensamento mais elitizado e refinado. Essa cultura pertence a um grupo restrito de pessoas, comumente a classe elitizada. O aluno ouvinte (08) destacou que: *“Não saberia mesmo não, pois esse tipo de cultura não pertence a mim, e nem as pessoas do meu convívio”*.

Os alunos participaram apontando as diferenças entre a cultura popular e erudita. O aluno surdo (01) destacou: *“Que conhece cultura popular; cultura erudita não conhece”*. Em seguida a aluna surda (02) exemplificou da forma que

entendeu: *“Cultura erudita pertence as pessoas ricas, que viajam muito, que vai eventos importantes”*. Explicou-se as diferenças e ressaltou-se que existem as disparidades, porém, não só o alto poder econômico é determinante especificações culturais popular e erudito.

### Fotos 8 e 9 - Continuidade da mediação pedagógica



Mediação Pedagógica com o material produzido.

**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.



Continuidade da Mediação Pedagógica com o material produzido.

**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

Após esse momento reflexivo em que alunos surdos e ouvintes dialogaram sobre as especificidades culturais, foi direcionado uma nova pergunta: e no que se refere a cultura sumeense o que vocês apontam como cultura de Sumé? O aluno ouvinte (08) falou: *“As festas de São João na praça”*. O aluno surdo (03) destacou: *“Sumé tem muitas coisas bonitas e importantes, mas surdo só vê, pessoas não falam pra os surdos se é cultura ou não. As pessoas surdas tem poucas informações, é difícil ser surdo”*.

Ao observarem o material entregue, visualizaram na cultura de Sumé a foto de imagens conhecidas no dia a dia: O aluno surdo (03) apontou para foto do professor e teatrólogo Zito Jr e sinalizou: *“Professor nossa turma, importante faz parte da cultura de Sumé”*, em seguida a aluna surda (02) complementou: *“Verdade ele escreveu livros, faz peça de teatro”* e aluno ouvinte complementou: *“E pinta quadros, aqui na escola tem um”*. Em seguida o aluno surdo (04) mostrou a foto da igreja e casas da Rua Augusto Santa cruz e sinalizou: *“Minha casa muito perto da igreja e não sabia que faziam parte da cultura de Sumé, é*

*importante estudar, aprender e conhecer. Mas se vou na igreja não tem intérprete de Língua de sinais, e fica difícil para pessoa surda”.*

Neste momento explicou-se da importância da disciplina de Sociologia que é justamente refletir sobre estes aspectos que ficam normalizados e que no caso da cultura acaba ficando invisibilizada e inacessíveis para os surdos e ouvintes. Em seguida o aluno ouvinte (08) complementou: *“Isso é verdade, vi aqui na apostila a foto de Bento, ele é um verdadeiro artista, faz um excelente trabalho e muitas pessoas aqui em Sumé não conhece, nem dão valor, ele vende as peças quase de graça, nas festas de São João e da padroeira vem muita gente que mora fora, e compra muito barato as peças e vende fora bem caro, acho essas atitudes desnecessárias”.* E continuando a aluna ouvinte (07) pontuou: *“Minha mãe diz que a pintura que tem no teto da igreja matriz aqui de Sumé, foi esse homem Miguel Guilherme que pintou, é bem bonito”.* E diante desse comentário, a colega ouvinte (05) complementou: *“E ele tem outras pinturas feitas, nas igrejas aqui de Sumé”.* A aluna surda (02) destacou: *“Surdos sabem pouco, porque não tem acesso a informação”.*

Mediante estas colocações dos alunos discorreu-se sobre a importância de refletir sobre as questões sociais, tendo em vista que cotidianamente os sujeitos estão cercados por informações que são construídas no seu entorno, e que em muitos momentos são naturalizadas carecendo de um processo reflexivo. Constatou-se que os alunos dispõem de conhecimentos prévios, que precisam ser valorizados no contexto da sala de aula, e o professor mediando estes conhecimentos que os alunos trazem com o conhecimento científico possibilitará a construção de saberes contextualizado com a sua realidade.

**9º MOMENTO:** Experimentação do jogo pedagógico na sala de aula – Logo após as mediações pedagógicas, chegou o momento de experimentar o jogo (Fotos 10 e 11). Em uma data agendada previamente com a gestão da escola. Organizou-se o jogo em sala de aula e a partir do momento em que os alunos chegavam eram informados, que seria o momento de experimentar o jogo. Com todos os alunos em sala, foram explicadas as regras do jogo.

Dentre as regras do jogo: a sala de aula que era formada por 08 alunos foi dividida em dois grupos, compostos por dois alunos surdos e dois alunos ouvintes respectivamente. Para iniciar o jogo foi entregue a palavra cultura de

forma desordenada para ambos grupos, e para o grupo que montar primeiro ter o direito de iniciar o jogo.

Em seguida o grupo que formou mais rapidamente a palavra cultura teve o tempo cronometrado em 1 minuto para formar o conceito de cultura com as letras do alfabeto, porém o tempo excedeu e a oportunidade passou para o outro grupo, que teve o mesmo tempo. Porém como o tempo também esgotou e não conseguiram formar. E como regra final ficou estabelecido que quem formasse o conceito de cultura com maior número de elementos seria o vencedor. E nessa fase inicial o grupo número 01, saiu vencedor. E ao final do jogo venceu o grupo que formou maior número de elementos que formam os tipos de cultura.

### Fotos 10 e 11 - Experimentação do jogo na sala de aula



Grupo 01 que formou a palavra cultura .  
**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.



Formando o conceito de cultura.  
**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

E iniciaram – se as etapas do jogo, no que se refere a:

→ Cultura material: teatro, museu, obras de arte, igrejas, vestuário, praças.

O grupo 01 deu início às atividades, tendo em vista que havia vencido a etapa anterior e tinham o tempo cronometrado de 3 minutos para formar na datilologia de Libras alguns dos elementos que compunham a cultura material, o grupo excedeu o tempo, devido a euforia para formar as palavras e com 5 minutos e 11 segundos apresentaram os elementos que compõe a cultura

material. Percebeu-se que os alunos sabiam os elementos que compunham a cultura material, porém na ansiedade de formar as palavras se atrapalharam.

**Foto 12** - Elementos da cultura material formado pelo grupo 01.



**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

Um ponto positivo, perceptível na participação desse grupo, foi a interação entre surdos e ouvintes que buscavam apresentar os elementos de forma mútua, ajudando um aos outros.

→ Cultura imaterial: danças, músicas, rituais, festas, culinária.

O grupo 02 também teve o tempo de 3 minutos para iniciar a etapa de construir os elementos da cultura imaterial. Como o grupo já havia visto a formação das palavras que compunham a cultura material, este grupo estava mais integrado na organização, e logo no início a aluna surda (02) sinalizou para o outro surdo (04): “*Olhe rápido se tem palavra danças*”, e rapidamente o colega surdo (04), saiu a procura das letras da datilologia que compunham a palavra. E logo formaram a palavra danças. Em seguida foram se organizando e formaram as palavras dos elementos da cultura imaterial que faltavam (foto 13). E ao final concluíram a etapa do jogo em 3 minutos e 48 segundos. Percebeu-se que a interação, foco e atenção contribuíram para que realizassem a etapa em menos tempo, tendo em vista que associaram rapidamente os elementos da cultura

imaterial; como também foi perceptível que os alunos ouvintes apresentaram maior dificuldade, pois apresentam pouco conhecimento da datilologia de Libras.

**Foto 13** - Palavras dos elementos da cultura imaterial



Elementos da cultura material formado pelo grupo 01.  
**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

O jogo possibilitou que os alunos ouvintes saíssem da zona de conforto e se colocassem no lugar que o surdo está posto cotidianamente, em que o processo de leitura e escrita e dentro da Língua Portuguesa, que tem uma estrutura diferente da Libras.

→ Cultura surda: identidade surda, Língua de sinais, jornal visual em Libras, piadas em Libras.

Dando continuidade as etapas do jogo, o grupo 02 saiu vencedor da etapa anterior, tendo em vista que concluíram em menor tempo a etapa anterior. Neste sentido, os alunos surdos que participavam do grupo, ajudaram os ouvintes, geralmente sinalizando as letras que compunham os elementos da cultura surda, pois são elementos que fazem parte da vivência do surdo, portanto, eles têm uma maior facilidade de formar os elementos. A aluna surda (02) tomou a frente e orientava o restante do grupo para formar os elementos que compunham a cultura surda, nesse momento era perceptível que os alunos ouvintes tinham dificuldades, porém a aluna surda assumiu o papel de liderança

e conduziu cada colega do grupo para formar um elemento indicando a datilologia correspondente e dentro de 3 minutos e 43 segundos conseguiram formar e apresentar os elementos correspondentes desta cultura (fotos 14 e 15)

### Fotos 14 e 15 - Elementos da cultura surda



Grupo 2 formando elementos da cultura surda.

**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.



Elementos da cultura surda formado pelo grupo 02.

**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

Em seguida os grupos ficaram para formar as palavras cultura popular e cultura erudita, como também os elementos que a compõe, e o grupo que concluísse essa etapa mais rapidamente teriam o direito de iniciar a última etapa do jogo.

→ Cultura popular: comida típica, repentistas, quadrilha junina, artesanato.

O grupo 01 ficou responsável por formar os elementos que fazem parte da cultura popular (foto 16), nessa fase do jogo, os grupos já estavam bem integrados e já tinham noções dos elementos que iriam formar, já demonstravam uma maior agilidade, um aluno ouvinte ao perceber a letra Q, ele levantou rapidamente e fez o gesto de dançar e começou com ajuda de um aluno surdo a juntar a datilologia que compõe a palavra quadrilha junina, e logo em seguida aluna surda (02) sinalizou repentistas, e foi em buscas das letras que

compunham a palavra com ajuda de aluno ouvinte. O aluno ouvinte (08) falou: *“Cultura popular não é muito difícil, por que os elementos fazem parte da vida da gente”*. E com o tempo de 3 minutos e 28 segundos formaram os elementos da cultura popular.

**Foto 16** - Elementos da cultura popular



Grupo 02 formando elementos da cultura popular.

**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

→ Cultura erudita: música clássica, espetáculo de balé, recital de canto e piano.

O grupo 01 ficou de formar os elementos da cultura erudita, o aluno ouvinte (06) falou imediatamente: *“Logo a mais difícil não sei quase nada desse tipo de cultura, porque é de gente granfina”*. O Grupo demonstrou uma certa antipatia pelos elementos que compunham a cultura erudita. Mas se organizaram rapidamente e começaram a montar os elementos de forma que o aluno surdo (03) sinalizou: *“Música clássica”* e logo começou a montar os elementos, seguindo pelos outros elementos que faltavam e concluíram a etapa em 3 minutos e 24 segundos.

→ Cultura sumeense: Miguel Guilherme, Bento escultor, festas juninas, Zito Junior, igreja matriz, casario.

O grupo 01, tendo em vista que venceu a etapa anterior, teve o direito de iniciar essa fase do jogo. A equipe teve o tempo de 5 minutos para formar os elementos que compunham a cultura sumeense (foto 17). Os integrantes do grupo reclamaram que a cultura sumeense é extensa, e pouco tempo para montar.

**Foto 17** - Cultura Sumeense



Grupo 01 formando elementos da cultura sumeense.

**Fonte:** Acervo pessoal da pesquisadora.

A aluna ouvinte (05) encontrou a letra Z e foi logo gritando eufórica: “Zito Junior, o nosso professor” e logo correu para montar a palavra do jogo. Em seguida, começaram a montar os outros elementos da cultura sumeense. O grupo estava animado e logo formaram o nome de Bento Escultor, Miguel Guilherme, e os demais elementos da cultura que constava no jogo, com a duração de 4 minutos, e 48 segundos.

Um fato que chamou atenção foi que o integrante do grupo 02 (08) que falou: já que fizeram tudo, agora expliquem? Em seguida o aluno surdo (03) começou a explicar: “Festas juninas é tradição aqui nordeste, em Sumé todo ano tem festas na praça, forró, quadrilha, vem muitas pessoas de outras cidade para Sumé”.

Em seguida um aluno ouvinte (06) falou: *“Miguel Guilherme foi um pintor muito conhecido que realizou um grande trabalho que na cidade de Sumé, no Assentamento Mandacaru, tem uma igreja que tem pinturas de Miguel Guilherme no teto e paredes e são preservados ate hoje, devido a sua relevância para cultura de Sumé”* e continuamente explicou sobre o Professor Zito Junior: *“Que é professor, pintor, escritor, teatrólogo, escultor que tem muitos trabalhos realizados nas artes e educação de Sumé. Uma pessoa que tem contribuido para a cultura de Sumé se manter viva”*. E para finalizar o aluno (08) do grupo 02 falou: *“Ficamos satisfeitos com as explicações”*.

Percebeu-se que o jogo mesmo tendo regras os alunos tomaram iniciativas de solicitar que os colegas explicassem sobre a cultura sumeense, e o grupo 01 explicou sem problemas nem dificuldades. É sempre importante resaltar a participação dos alunos surdos, que participaram do jogo ativamente como também no momento das explicações ficavam muito a vontade para expor o entendimento deles, e os ouvintes era perceptível que também tentavam aprender a Língua de sinais para comunicar-se com os surdos. E essa troca estabelecida entre surdos e ouvintes, caracteriza-se com positivo, pois permite uma troca de conhecimentos e construção do saberes.

**10º MOMENTO:** Reaplicação do questionário como o objetivo de coletar informações sobre a aprendizagem dos alunos com as atividades desenvolvidas – Cheguei em sala e informei iria realizar uma atividade e o aluno ouvinte (08) foi logo perguntando: *“É ainda da pesquisa da senhora?”* Falei que *“sim”*. Entreguei o o questionário com as mesmas perguntas que haviam sido entregues anteriormente. E em seguida aluna surda (02) sinalizou: *“Iguar o outro papel que entregou no passado”*. E em seguida os alunos começaram a responder concentrado demonstrando entendimento sobre o que estava respondendo. Em seguida, dentro de aproximadamente 20 minutos entregaram os questionários respondidos.

E permaneceram em sala de aula, no aguardo para a aula seguinte e ficaram conversando sobre a atividade realizada e ouvi o aluno ouvinte (08) comentar com outra: *“As perguntas são simples, mas como não sabia de nada no primeiro questionário ficou em branco”*. Em seguida a colega (05) respondeu:

*“Mas agora já falamos muito sobre o assunto e fizemos muita coisa, aí fica mais fácil”.*

A aluna surda (02) se pronunciou sinalizando: *“É bom estas atividades como jogo, por que surdo aprende sobre cultura e ouvinte aprende Libras, bom para os dois”.*

Percebe-se que a realização destas atividades promove uma uma dinâmica diferente em sala de aula e desperta os alunos a refletirem sobre conhecimentos que estavam adormecidos no cotidiano.

**11º MOMENTO:** Roda de conversa para avaliação da mediação e aplicação do jogo – Programamos de na semana seguinte a reaplicação do questionário de realizarmos uma roda de conversa para saber as impressões dos alunos no que se refere a mediação e aplicação do jogo. Tendo em vista, que é de grande relevância a fala dos alunos sobre esses momentos. Neste sentido, apresentaremos em forma de quadro o ponto de vista dos alunos no que se refere aos jogos.

**Quadro 6** - Ponto de Vista dos Alunos

PERGUNTAS	RESPOSTAS
Na opinião de vocês, o que acham da metodologia de aprender jogando de forma mediada?	<p><i>“Bom aprender jogando, por que divertido e cola na mente.”. (01)</i></p> <p><i>“É muito bom e importante orque antes jogo tem muita comunicação e com o jogo aprende conteudo maneira mais fácil”. (02)</i></p> <p><i>“Bom por que aprende de jeito diferente”.(03)</i></p> <p><i>“Bom eu nunca estudei desse jeito”.(04)</i></p> <p><i>“ Na minha opinião acho muito bom, por que tem a parte da diversão, e aprender se torna bem mais divertido e prazeroso, além de não ser cansativo”. (05)</i></p> <p><i>“Acho que uma forma divertida de aprender, que ensina, muitas coisas de um jeito diferente”. (06)</i></p> <p><i>“Acho bom por que se distrai e aprende, a</i></p>

	<p><i>sala de aula as vezes se torna cansativo".</i> (07)</p> <p><i>" Acho importante para a turma, até porque para ter interação, e aprender de forma divertida e agradável, pois estudar as vezes é cansativo".</i> (08)</p>
<p>Vocês em algum momento da vida estudantil tiveram contato com esse tipo de metodologia?</p>	<p><i>"Não".(01)</i></p> <p><i>"Não".(02)</i></p> <p><i>"Não".(03)</i></p> <p><i>"Não".(04)</i></p> <p><i>" Algumas vezes, mas não foram muitas".</i> (05)</p> <p><i>"Não". (06)</i></p> <p><i>"Não, não me lembro de ter feito nenhuma atividade parecida com essa que fizemos o jogo".</i> (07)</p> <p><i>"Não" (08)</i></p>
<p>O que vocês acharam do jogo aplicado em sala de aula?</p>	<p><i>"Sim, muito importante, aprende jogando, jeito diferente".(01)</i></p> <p><i>" Sim, eu gostei muito, porque é acessível, e bom saber sobre cultura".(02)</i></p> <p><i>"Eu gostei do jogo, por que só conhecia jogo de bola".(03)</i></p> <p><i>"Sim bom, é novo para surdo". (04)</i></p> <p><i>"Muito interessante por que se aprende jogando, aprende sobre cultura e aprende Libras de uma só vez".(05)</i></p> <p><i>"Achei ótimo, pois se torna mais interessante, mas precisa de atenção e estudar, porque se não fica mais difícil de jogar, principalmente pra nós que não</i></p>

	<p><i>sabemos Libras.”(06)</i></p> <p><i>“Eu achei importante, por que aprende de um jeito diferente do que aprendemos sempre. Mas acho que dá muito trabalho pra o professor fazer isso sempre”. (07)</i></p> <p><i>“Bom e divertido”.(08)</i></p>
<p>Relate se na opinião de vocês o jogo foi acessível para aprendizagem dos alunos?</p>	<p><i>“ Sim foi acessível e fácil, porque aluno surdo e ouvinte aprende interagindo” (01)</i></p> <p><i>“Sim, por que na sala de aula, aluno aprende jogando”.(02)</i></p> <p><i>“Sim, por que foi fácil para surdo e ouvinte se entender e fazer o jogo. E bom por que os dois aprendem juntos”.(03)</i></p> <p><i>“ Sim surdo aprende conversando “. (04)</i></p> <p><i>“Sim foi acessível e importante para os alunos surdos interagirem conosco, e vice e versa, assim aprendemos com eles e eles com a gente”.(05)</i></p> <p><i>“Sim, pois aprendemos um com o outro e precisamos se comunicar com os surdos e eles conosco, por isso aprendemos”. (06)</i></p> <p><i>“Sim, porque tivemos o prazer de aprender várias coisas, sobre a língua dos surdos, a cultura deles, e sobre a cultura de forma geral”.(07)</i></p> <p><i>“Sim foi acessível, porque aprendemos , e também interagimos com os alunos surdos”.(08)</i></p>
<p>Vocês acham que esse tipo de metodologia contribui para aprendizagem do conteúdo de</p>	<p><i>“Sim, é muito bom por que contribui para que toda a turma esteja incluída e aprendendo”.(01)</i></p>

Sociologia?	<p><i>“Sim, por que fala de cultura e é importante que surdos e ouvintes saibam o que é. Mas tem muita coisa que surdo não sabe por que não tem informação.”(02)</i></p> <p><i>“Sim, por que muitos alunos não conheciam o estudo com jogos, é diferente”.(03)</i></p> <p><i>“Contribui para o aluno aprender de um jeito diferente”.(04)</i></p> <p><i>“ Sim, pois todos socializam suas ideias, interagem e tentam aprender um com o outro”. Além de aprender sobre cultura que está no nosso dia a dia e não sabia explicar o que era”. (05)</i></p> <p><i>“Sim, se o professor chega na sala de aula e fica só falando, falando e falando acaba ficando cansativo. E com esse tipo de metodologia aprendemos de forma mais prazerosa” (06)</i></p> <p><i>“ Sim, pois o aprendizado se apresenta de diversas formas e contribui para que os jovens e adultos aprendam Sociologia ou qualquer outra disciplina de forma divertida e diferente”. (07)</i></p> <p><i>Sim, contribui porque os alunos se interessam em participar”.(08)</i></p>
-------------	--

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Roda de conversa)

No primeiro momento os alunos estavam um pouco retraídos, logo no início expliquei os passos de nossa atividade, que seria uma conversa informal, sem grandes formalidades era apenas para saber a opinião deles. E eles ficaram mais a vontade de expor a opinião.

Os alunos foram unânimes ao afirmar que esse tipo de metodologia foi incipiente, ou quase inexistente, sendo algo novo inclusive a roda de conversa,

que não é comum uma socialização sobre metodologias, neste sentido, esse caracteriza-se como um momento de construção de fala, de expressar a opinião, de desnaturalizar em sala de aula aquele perfil de aluno que fica calado, apenas escrevendo sem apresentar um posicionamento crítico.

Os alunos se posicionaram com relação ao jogo de forma muito positiva, porém como algo que ainda é novo no cotidiano da sala de aula. É perceptível na fala dos alunos que atividades nesta perspectiva agradam bastante, tendo em vista que é algo dinâmico e competitivo, que apresenta também uma diversão, por isso que agrada os alunos, por ser algo diferente, que se tiver uma mediação eficiente promoverá uma aprendizagem eficaz.

Entre os alunos surdos e ouvintes ficou expresso que acharam o jogo acessível tanto para surdos, como para os ouvintes, tendo em vista que no jogo nenhum aluno recusou-se a participar, e realizar a atividade. Um ponto que os alunos destacaram é o processo de iteração entre surdos e ouvintes que realizou-se de maneira muito positiva. Vale salientar que estes alunos já estabeleciam uma convivência em sala de aula, em outras atividades. O jogo era algo novo para a turma de alunos da EJA, que eles desempenharam interativamente.

Os alunos destacaram que essas metodologias que colocam os alunos para interagirem é muito positiva, e consideram ser algo diferente no âmbito da sala de aula. O jogo foi uma novidade para os alunos dessa turma, tendo em vista que apontam que é uma atividade diferente que estimula aprendizagem. E o conteúdo de cultura presente na disciplina de Sociologia trouxe novos conhecimentos para estes alunos da EJA.

## **7 O RECURSO DIDÁTICO JOGO “BALAIO SOCIOLÓGICO CULTURAL” E SUAS IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA MEDIAÇÃO NA EJA**

A mediação é uma metodologia didática que potencializa o processo de ensino-aprendizagem, de forma significativa, em que o mediador utiliza-se de ações e estímulos inovadores para alcançar resultados significativos com o mediado. Portanto, o mediador utiliza-se de intencionalidades, e o ato de aprender leva para um envolvimento ativo e emocional, que desloca o mediado da passividade, e viabiliza que o mediado seja ativo e recíproco nas atividades propostas. Portanto, a mediação utiliza-se de critérios para incentivar que as ações mediadas sejam resolvidas a exemplo de: cooperação, desafios, valorização das competências, otimismo, reciprocidade, transcendência, intencionalidade, controle da impulsividade entre outros. Neste sentido, ao final de cada atividade realizada é importante que se possa reavaliar para perceber se houve avanços no processo de ensino-aprendizagem.

O recurso didático do *Jogo Balaio Sociológico*, consistiu em uma atividade dinâmica. A sua aplicação revelou que é possível desenvolver atividades com alunos surdos e ouvintes que estudam na EJA, um público de alunos que muitas vezes chegam a escola desmotivados com o cansaço do dia a dia. É uma atividade prática que envolva a interação, agilidade e dinamismo, mobiliza os alunos a participarem, pois além de motivar o lúdico do jogo desafia os alunos a aprenderem o conteúdo.

Portanto, um protótipo do jogo ficará disponível para que possa ser testado e utilizado em outras instituições educacionais, como possibilidade para trabalhar a temática cultura no âmbito da Sociologia.

### **7.1 A mediação no processo de ensino-aprendizagem**

A sala de aula é um espaço heterogêneo e encontrar uma metodologia que contemplem todos os alunos requer que o professor investigue a melhor procedimento metodológico que possibilite aos professores e alunos um ensino-aprendizagem eficiente com alunos autônomo e críticos.

E no que tange ao recurso da mediação só poderá alcançar resultados satisfatórios com alunos que tenham autonomia e não fiquem passivos frente a aquisição do conhecimento. Porém, o professor precisa ficar atento para perceber se o objetivo de aprendizagem foi alcançado por quantos alunos da turma. Pois devido a heterogeneidade da sala de aula, os resultados não se apresentam iguais em sua totalidade, tendo em vista que os alunos, vêm do cotidiano familiar com vivências diferentes, experiências que refletem no âmbito da sala de aula diretamente.

A mediação é uma proposta metodológica que implica a interação dos sujeitos (**mediador** e **mediado**), com um terceiro elemento estimulador, que é utilizado no processo de construção do conhecimento. Gasparin (2007, p.115), destaca que “a mediação implica, portanto, em releitura, reinterpretação e ressignificação do conhecimento.” Neste sentido, é fundamental que o professor (re) signifique o conhecimento de acordo com a realidade do aluno, pois só assim a aprendizagem alcançará sentido para o aluno.

O processo metodológico da mediação é uma teoria da Experiência da Aprendizagem Mediada desenvolvida por Reuven Feuerstein que foi um professor judeu-israelense que desenvolveu os critérios imprescindíveis e prescindíveis da aprendizagem mediada, que segundo o teórico sem os critérios imprescindíveis não é possível ocorrer a mediação.

Para tanto, apresentaremos o quadro 6 adaptado por Meier (2004), e elaborados por Feuerstein que apontam os doze critérios que marcam a aprendizagem mediada na interação entre professor e aluno. Sendo que os critérios imprescindíveis são caracterizados como fundamentais para a mediação.

**Quadro 7 - Doze Critérios que Marcam a Aprendizagem Mediada elaborados por Feuerstein.**

	<b>Critério</b>	<b>Caracterização</b>
1	Intencionalidade e reciprocidade	<i>O professor deve querer ensinar e estimular o aluno a querer aprender.</i>
2	A transcendência	<i>É o olhar além de uma aula, um olhar para o futuro.</i>
3	Mediação do significado	<i>Construir o aprendizado transcendendo o objeto.</i>
4	Mediação do sentimento de competência	Desenvolver no aluno o sentimento de capacidade e de construção do conhecimento.
5	Mediação do controle do comportamento	Mediar no indivíduo a flexibilidade para que este tenha autonomia na decisão de iniciar ou inibir o comportamento.
6	Mediação do comportamento de compartilhar	Conduz o indivíduo para fora do seu mundo, e permite também que os outros participem da sua forma de ser e pensar.
7	Mediação da individuação e diferenciação psicológica	Permite ao sujeito constituir-se como indivíduo.
8	Mediação da busca, planejamento e alcance dos objetivos	Mediar objetivos dando significado às ações que vão além do presente.
9	Mediação do desafio: a busca por inovação e complexidade	Mediar a adequação das atividades de forma a perpassar o familiar até a complexidade.
10	Mediação da consciência da modificabilidade	<i>Substituição do conceito de inteligência pelo de modificabilidade.</i>
11	Mediação da escolha pela alternativa otimista	Mediação da escolha pela alternativa com maior possibilidade de dar certo, trabalhando para que isso aconteça.
12	Mediação do sentimento de pertença	Mediar o sentimento do aluno em fazer parte do ambiente e da sociedade ao seu entorno.

Fonte: Adaptado de Meier (2004).

Portanto, mediar é criar possibilidades para que o aluno desenvolva a sua aprendizagem e possa construir um conhecimento significativo e aplicável, em que os sujeitos mediados possam receber estímulos que os permita sentir-se desafiados a conhecer e construir saberes. Neste sentido, uma atividade de mediação em sala de aula com alunos surdos e ouvintes precisa contemplar ambos os sujeitos, independentes de sua condição, para que a aprendizagem aconteça de forma que nem um sujeito fique a margem da construção do conhecimento.

## 7.2 Acompanhamento do processo de ensino- aprendizagem

A necessidade de compreender os problemas educacionais na disciplina de Sociologia, com ênfase na temática cultura, utilizou-se o método comparativo para avaliar o processo de mediação com exposição oral e o recurso do jogo didático. Tendo em vista que comparar é uma forma de obter um parâmetro na aprendizagem, pois o processo de comparação é “inerente ao processo de construção do conhecimento nas ciências sociais” (SCHNEIDER; SCHMITT, 1998, p.49).

Apresentaremos a seguir o quadro 8 que é um comparativo da atividade de mediação realizada em uma Escola de Ensino Médio com alunos surdos e ouvintes da EJA, em que se apresenta a aplicação de um questionário, sendo seguido por um processo de mediação por meio de exposição oral e sinalizada, logo após uso do recurso didático jogo, sendo prosseguido por reaplicação do questionário e roda de conversa avaliativa da atividade.

É comum na sala de aula de jovens e adultos iniciar o ano com um quantitativo maior de aluno, e no decorrer do ano estes alunos evadem-se, permanecendo um menor número. Tendo em vista, que o estudo noturno é cansativo para estes jovens e adultos que trabalham durante o dia.

Vale salientar que o ensino noturno é um direito dos jovens e adultos presente na LDB – 9394/96 – que presume em seu “inciso VI a oferta do ensino noturno regular, adequada às condições do educando”. Tendo em vista, muitos alunos, não tem condições de permanência no ensino diurno, pois as necessidades e disponibilidades, não permitem o acesso e permanência ao ensino durante o dia, e mediante a necessidade ingressa no ensino noturno.

Segundo Caparalini (1991, p.39) “o acesso do aluno noturno trabalhador à escola constitui um direito fundamental e um meio para facilitar a sua participação de maneira consciente e crítica na vida sócioeconômica-cultural e política da nação”. Os jovens e adultos da EJA do ensino noturno buscam que o espaço educacional apresente uma construção do saber que também permita que seus conhecimentos sejam valorizados e o conteúdo apreendido e construído no dia a dia escolar possa ter aplicabilidade no cotidiano, visto que só por meio do conhecimento estes jovens e adultos poderão transformar a sua realidade.

O aluno surdo da EJA, vivencia muitas dificuldades no dia a dia. A diferença linguística coloca o surdo em desvantagem, pois muitos professores não fazem uso da Língua de Sinais, e os surdos ficam postos no silêncio e na invisibilidade. Portanto, os professores precisam desenvolver atividades que contemplem os alunos surdos e ouvintes na sala de aula. Como destaca Silvestre (2007, p. 73) “O professorado deve propiciar atividades voltadas a eliminar as possíveis barreiras entre os alunos”. Tendo em vista que, os alunos surdos precisam participar da aula, emitir opinião, e construir o conhecimento, para tanto as atividades precisam serem diferenciadas para contemplar ambos os grupos de alunos, favorecendo um ensino-aprendizagem profícuo.

A seguir, para a constatação desta potencialização do processo de ensino-aprendizagem, iremos apresentar o quadro 8 que evidencia as respostas coletadas durante o primeiro momento de aplicação do questionário, quando grande parte da turma não possuía o domínio básico do conteúdo *cultura*, e o segundo momento de resposta do questionário, realizado após o processo de mediação.

**Quadro 8 – Definição de Cultura**

QUESTIONÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM		
01: Pra você o que é Cultura?		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Eu sou cultura Surdo.	Costume tradições de um grupo de pessoas.
02	Libras	Conjunto de costumes valores de pessoas que passam de geração por meio das tradições.
03	Não houve resposta.	Grupo de costumes, tradições e valores de uma pessoa que passam de geração em geração.
04	Não houve resposta.	Conjunto de tradições e crenças de um grupo de pessoas que pode ser surdo ou ouvinte.
05	Não houve resposta.	É o conjunto de tradições e crenças de um povo presente na sociedade.
06	Cultura é tudo aquilo que vem de uma tradição, existe vários tipos de cultura.	É um conjunto de tradições, crenças e costumes de um povo.
07	Cultura é tudo aquilo que está no dia a dia dos seres humanos.	São crenças, valores, e tradições de um povo.
08	Cultura é uma data comemorativa para homenagear algo.	Conjunto de tradições, costumes, crenças vivenciados pelo povo no dia a dia.

Fonte: Pesquisa de Campo (Questionário).

No que se refere a primeira pergunta do questionário “Pra você o que cultura?” Os alunos surdos no questionário inicial apresentaram dificuldades de definição desse conceito o que é “cultura”,. O aluno (01) realizou a definição enfatizando ele pertencia a uma cultura do surdo, já o (02), destacou a Libras como cultura, tendo em vista que a compreensão de cultura para estes alunos centra-se no universo surdo os alunos ouvintes por ter acesso a informações de forma oralizada responderam de acordo com o entendimento que dispunham do termo. O aluno (06) apresentou que o conceito de Cultura é tudo aquilo que vem de uma tradição.

Após a realização das atividades de mediação por exposição oral, e uso do jogo, realizou-se o questionário final, todos os alunos responderam ao questionamento sobre cultura de forma que as palavras que mais apareceram nas repostas foram as palavras: “ conjunto, costumes, tradições e valores” para definir cultura. Estas palavras são determinantes para o entendimento e formação conceito de cultura. Porém, o conceito formado pelos alunos, não caracterizou-se como algo fechado, mas de acordo com o conhecimento construído por eles no decorrer das atividades de mediação. Minayo (2010, p. 337) destaca que :

Em síntese, compreender implica a possibilidade de interpretar, de estabelecer relações e extrair conclusões em todas as direções. Mas compreender acaba sendo sempre *compreender-se* .(MINAYO, 2010, p 337).

A construção do saber deste grupo de alunos da EJA é um processo de desenvolvimento por meio de estágios, portanto, requer interpretar, observar e analisar se os estímulos propostos na mediação foram suficientes para retirar o aluno da passividade, adentrar na reconstrução dos saberes, e compreender-se enquanto sujeito que está intrínseco nessa vivência dos saberes construídos.

No tocante as formas que a Cultura mostrado no quadro 9, identificamos que os alunos (01), (02), (04), (05) e (08) não trazem nenhum elemento no questionário inicial, tendo em vista que inicialmente não conseguiam mensurar nominalmente estas formas de representação da cultura.

Quando estes alunos não respondem as perguntas deixando-as em branco, mostra que eles não responderam essa pergunta por que ao longo da vida e da caminhada educacional, não haviam construído um conhecimento

sobre cultura que fosse significativo, e que lhe possibilitasse a construção desse conceito.

Esse silenciamento nas respostas de questionário inicial, evidencia que a educação escolarizada não alcançou a estes alunos surdos e ouvintes, no processo de construção dos conhecimentos. Processo esse que em muitos momentos estes alunos foram vítimas negligenciadas do saber escolar.

**Quadro 9 - Formas que a Cultura é Representada**

<b>02. Quais formas que a Cultura é representada?</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Não houve resposta.	Cultura Surda, de Sumé, material, imaterial.
02	Não houve resposta	Cultura surda, Cultura material, imaterial, sumeense, popular e erudita.
03	Cultura material	Cultura surda, material, imaterial, popular, sumeense e erudita.
04	Não houve resposta	Cultura de Sumé, surdo, popular, erudita, material e imaterial.
05	Não houve resposta	Cultura material, imaterial, Sumeense, surda, popular e erudita.
06	As formas que a cultura é representada são pela: música, religião e danças.	Cultura sumeense, material, imaterial, Surda, erudita e popular.
07	Representadas de formas diferentes em cada região.	Cultura Imaterial, material, surda popular, sumeense e erudita.
08	Não houve resposta	Cultura Sumeense, surda, popular, material e imaterial.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

Já os alunos (06) e (07) apresentam de forma ampla mais singular, visto que as particularidades trazem consigo visões diferenciadas. Minayo (2010, p.331) aponta que “[...] no sentido de que os acontecimentos se seguem e se condicionam uns aos outros, mediados por um impulso original: a cada momento pode começar algo novo” . Nesta perspectiva, os condicionantes que estavam paralisados no questionário inicial, foram despertados no questionário final. Visto que, a presença da Cultura surda e sumeense se apresentaram em todas as respostas do questionário final, pois mesmo os alunos surdos e ouvintes estando em um mesmo espaço cotidianamente não haviam despertado para o saber de que os surdos vivenciam uma cultura no dia a dia. Nesta mesma conjuntura

também se enquadra Cultura sumeense, presente na vida de todos os sujeitos da pesquisa, porém, não constava em lugar de reflexão nem tão pouco figurava como um saber para esse grupo de alunos.

E após o processo de mediação ficou (re)significado que a Cultura surda e sumeense fazem parte também da cultura e foram componentes que se fizeram presente. Dando prosseguimento a a cultura material, imaterial, popular e erudita permearam praticamente todas as repostas do questionário final.

No que faz referência aos exemplos de cultura material quadro 10 apenas 02 alunos ouvintes trouxeram apontamentos de exemplos que pertencem a cultura material. O aluno número (07) mensurou que achava que seria ligado a coisas recicláveis. Presume-se como se trata de material reciclado o aluno, fez uma associação desse conhecimento que dispunha. Já o aluno número (08) destacou artesanatos e pinturas, como cultura material.

**Quadro 10** - Exemplos de Cultura Material

<b>03. Cite exemplos de Cultura material</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Não houve resposta.	Teatro, museu, universidades e praças.
02	Não houve resposta.	Museu, vestuário, teatro, obras de arte.
03	Não houve resposta.	Teatro, igreja, praças, vestuário, construções.
04	Não houve resposta.	Igreja, praças, teatros.
05	Não houve resposta.	Obras de arte, igrejas, praças e museus.
06	Não houve resposta.	Igrejas, museus, obras de arte e praças.
07	Acho que tudo que está ligado a coisas recicláveis.	São elementos concretos: praças, igrejas, vestuário e museus.
08	Artesanato, pinturas, etc.	Teatro, obras de arte, pinturas e museus.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

Quanto as respostas do questionário final, após a mediação apresentou um quadro com maior número de informações, pois houve um grande destaque para igrejas, praças e museus como elemento da cultura material. É visível que os elementos de igreja e praça, foi mencionado várias vezes no questionário final, pois é algo pertencente e visível na comunidade sumeense. Como

destacou a aluna (07) que enfatizou que são elementos concretos, portanto visíveis.

Os exemplos de cultura imaterial quadro 11, o aluno número (08), respondeu que seria datas comemorativas e simbólicas. A ausência de respostas pelos outros alunos sejam eles surdos ou ouvintes ressaltam que a cultura mesmo sendo algo pertencente ao dia a dia, não produz significado, fazendo com que os alunos cheguem ao 3º ano do Ensino Médio ainda sentindo dificuldades de conceituar e exemplificar alguns aspectos.

**Quadro 11** - Exemplos de Cultura Imaterial

<b>04. Cite exemplos de Cultura imaterial.</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Não houve resposta.	Valores, danças, músicas.
02	Não houve resposta.	Danças, músicas, rituais, crença
03	Não houve resposta.	Danças, festas, crenças e valores.
04	Não houve resposta.	Danças, festas, músicas e valores.
05	Não houve resposta.	Músicas, danças, rituais, crenças.
06	Não houve resposta.	Costumes, valores, músicas.
07	Não houve resposta.	São as tradições como: forró, capoeira, cavalgada e cordel.
08	Datas comemorativas e simbólicas.	Festas, músicas, danças.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

. No questionário final os alunos destacaram dança, música, festas entre outros, que também faz parte da cultura e da vivência dos alunos, porém antes da mediação não conseguiam associar diretamente os elementos a um tipo específico de Cultura. Como descreve Kosik (1969, p.22) na perspectiva de criação do conhecimento que “o homem só conhece a realidade na medida em que ele cria”. Portanto, a partir do contexto da mediação, (re)criação e associação dos elementos reflexivamente houve um empoderamento e apropriação dos alunos, que possibilitou dá significado aos elementos, no tipo de cultura específico.

A pergunta “O que você entende por cultura surda?”, no questionário inicial, apresenta o no quadro 12 apontou que os sujeitos da pesquisa surdos não apresentava uma ideia organizada sobre cultura surda. O aluno (02) trouxe elementos da cultura surda como a Língua de Sinais, e a Libras (que é a Língua

Brasileira de Sinais), já o aluno (01) respondeu que ela sim é cultura surda, que enfatiza que essa sim, é a cultura do povo surdo. O aluno (03) respondeu bilingue para surdo que destacou que o surdo tem duas línguas, portanto, vivencia duas culturas. Após o processo de mediação no questionário final todos os alunos responderam o que entendiam sobre cultura surda.

**Quadro 12 - Compreensão da Cultura Surda**

<b>05. O que você entende por Cultura Surda?</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Ela sim cultura surda.	Cultura do Surdo, do povo, que precisa de respeito.
02	É surda cultura, Língua de Sinais e Libras.	Cultura da pessoa surda, com língua, crenças e costumes do povo surdo.
03	Bilíngue para surdo.	Representa o povo surdo, sua identidade, luta política por respeito
04	Não houve resposta	Identidade do surdo, hábitos e costumes de um povo que quer respeito.
05	Não houve resposta	Identidade do surdo com a Língua de Sinais e seus costumes e valores.
06	Não houve resposta	Cultura que representa a identidade do povo surdo.
07	Não houve resposta	Cultura da pessoa que utiliza a Língua de Sinais e apresenta valores e costumes do povo surdo.
08	Não houve resposta	A representação do surdo, por meio da Língua de Sinais.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

. Vale salientar que 03 dos 04 alunos que responderam o questionário enfatizaram a palavra respeito, por que o surdo ainda é invisibilizado em muitos locais, enquanto que em outros é desrespeitado, por falta de intérprete, acesso a informações verídicas em Língua de Sinais.

No tocante aos alunos ouvintes descreveram que a cultura surda é a identidade do povo surdo, a representação do surdo, valores, costumes entre outros aspectos. Neste sentido, é importante destacar que estes alunos ouvintes se transformam em agentes multiplicadores da difusão desta cultura, pois é importante que os ouvintes conheçam e saibam da cultura surda, para promover equidade de direitos.

No que refere ao entendimento dos alunos sobre a diferença entre cultura popular e cultura erudita no questionário inicial nenhum aluno respondeu nada, e logo após a mediação houve avanços no entendimento dos alunos. Tanto que responderam em sua totalidade as diferenças entre cultura popular e cultura erudita, como podemos observar no quadro 13.

**Quadro 13** - Diferença entre Cultura Popular e Cultura Erudita

<b>06. Qual a diferença entre Cultura popular e Cultura erudita?</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Não houve resposta.	A cultura popular pertence ao povo, e a cultura erudita pertence ao povo rico.
02	Não houve resposta.	Cultura popular e do povo que faz parte do dia a dia. A Cultura erudita tem status e poder.
03	Não houve resposta.	A cultura popular pertence as pessoas simples, a erudita vem de um pensamento elitizado.
04	Não houve resposta.	Cultura popular é cultura do povo, e cultura erudita pertence a pessoa de classe social rica.
05	Não houve resposta.	Cultura popular é influenciado pelas crenças do povo. Cultura erudita é aquela formada através de estudos.
06	Não houve resposta.	Cultura popular pertence ao povo, já a cultura erudita pertence a pessoas de classe social elevada, cultura pouco vista na nossa região.
07	Não houve resposta.	Cultura Popular pertence às manifestações populares, a cultura erudita pertence as pessoas elitizadas.
08	Não houve resposta.	Cultura popular remete para o regionalismo, já a erudita remete para estudos investigativos.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

No que refere-se ao entendimento dos alunos sobre a cultura erudita, a grande maioria associou a cultura erudita a classe social elitista, tendo em vista que a grande maioria dos alunos não tem acesso os elementos encontrados na cultura erudita. Já atribuíram a cultura popular como cultura do povo, que pertence as manifestações populares, e o povo simples.

Quanto aos exemplos de cultura erudita quadro 14 os sujeitos da pesquisa no questionário inicial não apontaram nenhum exemplo de cultura erudita, falta de vivência, de acesso dos alunos aos eventos, locais e espaços que tenham essa cultura, distancia os sujeitos da pesquisa do entendimento da cultura erudita. A escola para estes alunos configura-se como espaço de construção do conhecimento, e acesso a saberes e fazeres que não tem no cotidiano.

**Quadro 14 - Exemplos da Cultura Erudita**

<b>07. Cite Exemplos da Cultura Erudita.</b>		
<b>ALUNO</b>	<b>QUESTIONÁRIO INICIAL</b>	<b>QUESTIONÁRIO FINAL</b>
01	Não houve resposta.	Balé, música clássica, língua inglês.
02	Não houve resposta.	Obras de artes, piano, música clássica, balé.
03	Não houve resposta.	Recital de piano, balé, música clássica.
04	Não houve resposta.	Balé, recitais de piano.
05	Não houve resposta.	Língua Inglesa, Espetáculo de balé, recital de canto e piano.
06	Não houve resposta.	Balé, Língua inglesa, recitais de música e dança
07	Não houve resposta.	Música clássica, obra de arte, balé.
08	Não houve resposta.	Artes, pinturas, balé, Língua estrangeira.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

Os exemplos de cultura erudita que os alunos apresentaram após a mediação são elementos que não fazem parte do dia a dia dos alunos, caracterizam-se como espaços de não pertencimento. Porém é necessário que conheçam, relitam e discutam na escola e em outros locais a inacessibilidade a estes espaços, e se caso queiram que estes espaços sejam acessíveis para os surdos e democráticos para entrada de quem assim o desejar.

Portanto, é essencial conhecimento sociológico para discutir, problematizar, tirar da normalidade e invisibilidade conjunturas sociais de inacessibilidade, injustiças sociais, preconceito, violência entre outros fatores presentes na sociedade e tratados como normalidade.

No que tange ao questionamento cite exemplos de cultura popular, o quadro 15 mostra que o aluno número (03), respondeu no questionário inicial que seria social importante. Já no que se refere a respostas dos alunos ouvintes; o aluno (06) informou que cultura popular é movimento de dança africana; o aluno (07) destacou o folclore, o São João, e 07 de Setembro; o aluno (08) respondeu que o artesanato, danças, música e comidas típicas. A cultura popular por fazer parte da vivência cotidiana dos alunos, foi mais fácil de responder aos questionamentos.

**Quadro 15** - Exemplos da Cultura Popular

<b>08. Cite Exemplos da Cultura Popular.</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Não houve resposta.	Quadrilha, forró, artesanato e vaquejada..
02	Não houve resposta.	Forró, quadrilha, artesanato.
03	Social importante.	Artesanato, forro, repentistas, cordel, quadrilha.
04	Não houve resposta.	Comida típica, quadrilha e repentistas.
05	Não houve resposta.	Pode envolver, a área de música, literatura popular e gastronomia regional.
06	Cultura popular movimento de dança africana.	Comidas típicas, cordel e cultura africana.
07	O folclore, o São João, 07 de Setembro entre outros.	Comidas típicas, forró e rendas.
08	Artesanato, danças, música, comidas típicas.	Festas juninas, artesanato, música e comida típica.

**Fonte:** Pesquisa de Campo. (Questionário)

No tocante aos surdos ainda é incipiente o acesso a informação desses sujeitos, pois no dia a dia as informações são pela via oral auditiva, e os surdos ficam sem a informação, por que a Língua de Sinais não faz parte do cotidiano das pessoas.

Verificou-se que após a realização da mediação os alunos responderam ao questionário final de maneira paricipativa, com exemplos variados, por ser

um a cultura que faz parte do contexto e vivência destes alunos. Ficou evidente que é algo de valor para eles, pois faz parte da identidade.

No que tange aos exemplos da cultura de Sumé, o quadro 16 mostra que 02 alunos surdos responderam: o aluno (01) destacou que mora em Sumé; e o aluno (03) apontou que a quadrilha faz parte da cultura de Sumé. Quanto aos alunos ouvintes o aluno (06) descreveu que a tradição de Sumé é a cultura; quanto ao aluno (07) destacou que o São João, desfile cívico e o aniversário da cidade fazem parte da cultura; já o aluno (08) apontou as comidas típicas, quadrilhas e festejos juninos como elementos que fazem parte da cultura de Sumé.

**Quadro 16** - Exemplos que Representam a Cultura de Sumé

<b>09. Cite Alguns Exemplos que Representam a Cultura de Sumé.</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Eu moro em Sumé.	Miguel Guilherme, praças, Festas juninas.
02	Não houve resposta.	Zito Junior, Bento Escultor, casario e festas.
03	Quadrilha.	Bento escultor, Zito Junior, Miguel Guilherme e casário.
04	Não houve resposta.	Igreja matriz, Bento escultor e banda de música
05	Não houve resposta.	Igreja matriz, São João de Sumé, Zito Junior e Casário.
06	A tradição da cidade de Sumé, é uma cultura.	Mercado público e Zito Junior com sua arte.
07	O São João, desfile cívico, o aniversário da cidade.	Professor Zito Junior, Miguel Guilherme, Bento Escultor e Filarmônica.
08	Comidas típicas, quadrilhas, festejos juninos.	Zito Junior, Bento escultor, praças e Mercado Público.

**Fonte:** pesquisa de Campo (Questionário).

Quanto ao questionário final todos os alunos participaram trazendo novas informações, a exemplo do professor Zito Junior, que é Artista plástico, Escultor, Teatrólogo e Escritor e faz parte do ctiano dos sujeitos da Pesquisa, tendo em vista que o mesmo é professor dos alunos que responderam a pesquisa. Um nome que também recebeu destaque foi de Bento Escultor que é um nome de grande relevância da Cultura de Sumé, pois tem uma representatividade nacional dentro da cultura sumeense, por fazer um trabalho de excelência.

O casário da Rua Augusto Santa Cruz, a Filarmônica Municipal e as praças foram elementos da cultura que também apareceram no questionário final por fazerem parte do contexto cultural sumeense.

Quanto aos exemplos de cultura surda, o quadro 17 mostra que apenas o aluno (02) respondeu com a frase: “Na sociedade tem preconceito com Surdo, falta respeito”. Essa é uma fala de desabafo mediante as situações de exclusão, inacessibilidade e preconceito vivenciado no dia a dia.

**Quadro 17** - Exemplos da Cultura Surda Presente no Cotidiano da Sociedade

<b>7. Cite Exemplos da Cultura Surda Presente no Cotidiano da Sociedade.</b>		
ALUNO	QUESTIONÁRIO INICIAL	QUESTIONÁRIO FINAL
01	Não houve resposta.	Jornal Libras, piadas e Identidade.
02	Na sociedade tem preconceito com surdo, falta respeito.	Identidade Surda, Língua de Sinais, Jornal Visual Libras e piadas em Libras.
03	Não houve resposta.	Língua de Sinais, jornais em Libras, Piadas, Identidade Surda
04	Não houve resposta.	Piadas, Libras e identidade.
05	Não houve resposta.	Língua de Sinais, piadas em Libras e Jornal visual, etc.
06	Não houve resposta.	Piadas em Libras e jornal visual.
07	Não houve resposta.	Jornal em Libras, Língua de Sinais, Identidade surda,
08	Não houve resposta.	Língua de Sinais, piadas, jornal visual.

**Fonte** : Pesquisa de Campo. (Questionário)

No tocante ao questionário final os alunos apresentaram elementos da cultura surda. A Língua de Sinais foi um elemento bem contemplado e apareceu em praticamente todas as respostas do questionário final, tendo em vista que a Língua de Sinais é uma representação marcante da cultura surda, juntamente com a Identidade.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que o ensino de Sociologia tem como objetivo promover a reflexão sobre aspectos sociais, porém o contexto histórico tem mostrado que a disciplina tem sofrido com as interrupções no currículo escolar. E mediante estas inconstâncias da disciplina, percebe-se a sua relevância no cenário educacional, pois é a disciplina que tem sofrido impactos nas reformas educacionais.

E quando se adentra no cenário escolar, vemos professores sem formação na área assumir a disciplina; no currículo escolar Sociologia dispõe apenas de uma aula semanal. Porém a disciplina configura-se como resistência, tendo em vista que por sofrer tantas medidas repressivas, por promover a reflexão, permanece no currículo escolar problematizando situações naturalizadas cotidianamente.

Para um ensino de Sociologia no Ensino Médio que cumpra a sua função enquanto disciplina é fundamental: que os professores tenham formação na área; que os recursos didáticos sejam acessíveis para possibilitar que alunos ouvintes e surdos possam interagir e construir conhecimentos; que as metodologias viabilizem um ensino-aprendizagem contextualizado; e que resgate os conhecimentos prévios e vivências dos alunos e possibilite que o aluno tenha uma formação crítica e reflexiva consciente para que possa conhecer, questionar e intervir na realidade social vivenciada.

O jogo como recurso didático é uma ferramenta que em consonância com a mediação pode viabilizar resultados excelentes no processo de ensinar e aprender. O professor precisa estar atento aos mais variados recursos didáticos que estão disponíveis, construir com os alunos recursos com material de baixo custo ou reciclado para serem utilizados na sala de aula, realizar aulas dinâmicas que promovam a interação entre alunos surdos e ouvintes, tendo em vista que o conhecimento também é construído no fazer.

O PROFSOCIO com a possibilidade de construção de material pedagógico oportunizou que fossem construídos materiais pedagógicos para serem utilizados em sala de aula, e nesta perspectiva a construção do jogo didático acessível para alunos surdos configura-se como possibilidade de aprendizagem tanto para alunos surdos, como ouvintes. Portanto, é importante a socialização destes materiais no espaço escolar para trazer aos alunos o

conhecimento por outras perspectivas, de forma lúdica, e assim viabilizar que os alunos desenvolvam a criticidade, autonomia, atenção e concentração para despertar nos alunos a motivação para o apreender.

O uso destes recursos inovadores em salas de aula da EJA e para alunos surdos é uma oportunidade que estes sujeitos tenham também visibilidade e sejam valorizados, pois comumente estes alunos estão à margem do conhecimento sem acesso a um saber prático, que possa ser experienciado no dia a dia.

A realidade educacional dos alunos surdos da EJA, ainda é de descaso e excludente nas atividades pensadas para os surdos, tendo em vista que muitos professores planejam as atividades pensando no aluno ouvinte, enquanto o surdo pertence há um grupo linguístico diferente. Portanto, é necessário realizar uma reflexão para que os caminhos educacionais trilhados pelos sujeitos surdos, e que estudam na EJA sejam de superação e equidade surdo/ouvinte.

A pesquisa mostrou que o trabalho com mediação pedagógica no espaço escolar é profícuo na produção do conhecimento, pois é uma atividade motivadora que desperta o interesse dos alunos. Neste sentido fazendo um comparativo, desde as primeiras atividades constatou-se que os alunos foram evoluindo no conhecimento sobre cultura. Pois no primeiro questionário apresentavam lacunas no conhecimento a respeito de cultura e no decorrer do processo foram construindo os saberes, desde a exposição oral, mediação com o jogo, e no final da atividade de pesquisa quando realizamos o questionário final, e a roda de conversa para avaliar a atividade, percebeu-se um avanço nos conhecimentos, pois, a participação dos alunos surdos e ouvintes foram muito positivas, tendo em vista que puderam expor a opinião sobre a atividade.

O cotidiano escolar dos alunos da EJA, muitas vezes é de dificuldades e marasmo nas aulas, pois os alunos trabalham durante o dia, os professores muitos vêm de uma carga horária de trabalho excessiva que em muitas vezes complementam com a EJA , e por muitas noites as aulas são enfadonhas para alunos e professores.

Porém, vale salientar que quando o professor realiza atividades práticas que tiram o aluno da zona de conforto e o coloca para construir o conhecimento, vê-se que os resultados são positivos e estimulantes, tanto para alunos ouvintes como surdo. Pois, no caso dos alunos surdos para desenvolver uma

aprendizagem satisfatória necessitam que as atividades sejam de forma visual e prática.

É importante que os professores da disciplina de Sociologia tenham acesso a recursos didáticos práticos, pois desta forma poderão dinamizar as aulas, que semanalmente é apenas uma aula, o que dificulta ainda mais o trabalho docente, diante da insuficiência de aulas. Neste sentido, é fundamental que as aulas sejam proveitosas dada a importância da disciplina no contexto escolar e social, pois a reflexão é útil em todas as disciplinas e na vida em sociedade.

O caminho percorrido durante este trabalho de dissertação foi permeado por reflexões e aprendizados que estão postos no decorrer de cada página deste trabalho, tendo em vista que nossa pesquisa está fundamentada no ensino de Sociologia para os alunos surdos da EJA, portanto em feridas da educação brasileira que tanto sofre com o descaso.

Assim, espera-se que esse trabalho venha contribuir com o ensino de Sociologia nas escolas do semiárido, por alunos surdos e ouvintes, da EJA ou ensino regular. Ou seja, com a educação brasileira, pois o fazer docente é contínuo, e não encerra-se no ponto final, pois as lutas e conquistas continuam...

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, S. M. de. **Sociologia**: volume único. 2. ed. São Paulo: Scipione, 2016.
- AROUCA, M. C. **Papel dos jogos e simuladores como instrumento educacional**. Banco de artigos da Casa da Ciência/UFRJ. Projeto educação em bytes. Rio de Janeiro, 1996.
- BRASIL. **Lei nº 9.394 20, de dezembro de 1996**: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996.
- BRASIL. **Lei nº 11.684, de 2 de junho de 2008**. Altera o art. 36 da Lei nº 9.394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), para incluir a Filosofia e a Sociologia como disciplinas obrigatórias nos currículos do ensino médio. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília, DF. 2008. Disponível em: . Acesso em: 20 Jan de. 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações curriculares para o ensino médio. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Vol. 2. Brasília, 2006. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_02\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf)> Acesso em Agosto de 2018.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 13.415/2017, de 13 de fevereiro de 2017, Altera as Leis nos 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho - CLT, aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de 1o de maio de 1943, e o Decreto-Lei no 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei no 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. 2017. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ ato2015-2018/2017/lei/L13415.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2017/lei/L13415.htm)>. Acesso em 11 de Maio de 2019.
- BNCC/MEC. **Base Nacional Comum Curricular, 2017**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/bncc-ensino-medio>.
- BRITO, Francielle de Menezes et al. dinamizando e motivando o aprendizado escolar por meio dos jogos pedagógicos. **HOLOS**, [S.l.], v. 2, p. 264-272, abr. 2015. ISSN 1807-1600. Disponível em: <<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1623>>. Acesso em: 15 jun. 2020.
- BOURDIEU, P. (org). **A Escola Conservadora**: as desigualdades frente à escola e à cultura. In: NOGUEIRA, M.A. & CATANI, A. (orgs.). Escritos da Educação. Petrópolis: Vozes, 1998.

- CAMPOS, R. R. de; **Geografia**, Rio Claro, vol. 27 (3): 20-70, dezembro 2013.
- CAPORALINI, M. B. S. C. **A transmissão do conhecimento e o ensino noturno**. Campinas-SP: Papyrus, 1991.
- CARNEIRO, S.S. **Práticas escolares para diminuir a evasão na EJA**. 2015. Disponível em . Acesso em: 07 de janeiro de 2020.
- CARNIEL, F. RUGGI, L. **Retratos da Surdez**: por um perfil da juventude usuária de língua de sinais em Curitiba. XIV Congresso Brasileiro de Sociologia. Rio de Janeiro, 2009.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: método qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- CRUZ, J. L. A. da (2012). **A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia**. Dissertação de Mestrado em Ensino de História e Geografia. Faculdade de Letras do Porto.
- DEMO, P. **Introdução à Sociologia**: Complexidade, Interdisciplinaridade e Desigualdade Social. São Paulo: Atlas, 2003.
- DORZIAT, A. **Estudos Surdos**: diferentes olhares. Porto Alegre: Mediação, 2011.
- FERREIRA, W; SANTANA, D. C. de. **A reforma do Ensino médio e o ensino de Sociologia**. Revista Perspectiva Sociológica, n.º 21, 1º sem. 2018, pp. 41-53.
- FERNANDES, S. de F. **Práticas de letramento na educação bilíngue para surdos** / Sueli F. Fernandes. – Curitiba: SEED, 2006. Disponível em <[http://www.cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/03/Fernandes\\_praticas\\_letramentos-surdos\\_2006.pdf](http://www.cultura-sorda.org/wp-content/uploads/2015/03/Fernandes_praticas_letramentos-surdos_2006.pdf)> Acesso em 27 de agosto de 2018.
- FREIRE, P. **Cartas a Cristina**, p. 193. Editora Unesp 2ª edição revista, 2002.
- FREITAS, M. C. L. de; FRANÇA, Carlos Eduardo. **História da Sociologia e de sua inserção no Ensino Médio. Movimentação, Dourados, v. 3, nº. 5, p. 39-55, 2016**. Disponível em: <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/movimentacao>. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2019.
- GAMBOA, S. S. **Pesquisa em educação**: métodos e epistemologia. Chapecó: Argos, 2007.
- GIDDENS, A. O que é Sociologia? In: **Sociologia**. 4ª Ed, Porto Alegre: Artmed, 2005.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. Ed. 3. Reimpr. São Paulo: Atlas, 2010.

GOFFMAN, E. **Estigma: Notas sobre a manipulação deteriorada**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan. 1980.

GRANDO, R.C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. São Paulo, Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. 2000.

GAVALDÃO, N; MARTINS, S. E. S. de O. **Implicações para os surdos no Ensino Superior**. Journal of Research in Special Educational Needs. □ Volume 16 .□ Number s1. □ 2016. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/1471-3802.12191> Acesso: em: 30 de agosto de 2018.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HONORATO, Gabriela de Sousa. **Sociologia e Ensino Médio: conquistas e desafios**. Espaço Acadêmico, Rio de Janeiro., n. 69, fev. 2007. Disponível em: <http://www.espacoacademico.com.br>. Acesso em 12 de maio de 2019.

IRELAND, T. D; MACHADO, M. M. e COSTA IRELAND, V. E. J. da. In: KRUPPA, S. M. P. **Economia Solidária e Educação de Jovens e Adultos**. Brasília. INEP. 2005.

KAUFMANN, C.; MARTINS, M.C. **Ditaduras militares argentina e brasileira: colaborações culturais em educação na década de 1970 do século XX**. In: VIDAL, D. G.; ASCOLANI, A. (Orgs.). Reformas Educativas no Brasil e na Argentina: ensaios de história comparada da educação. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KOSIK, K. **Dialética do concreto**. Rio de Janeiro: Paz e terra 1969.

LAMAS, E. P. R. **O jogo como recurso pedagógico – Ser, comunicar, interagir, construir conhecimento**. Revista de estudios e investigación en psicología y educación . 2015, Vol. Extr., No. 8.

LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia Estrutural**. São Paulo: Tempo Brasileiro, 1958.

LUDWIG, R. **A educação lúdica como processo mediador de aprendizagem**. Cuiabá: KCM, 2006.

MACEDO, L. de. **Os jogos e sua importância na escola**. Cad. Pesqui., São Paulo, n. 93, maio 1995. Disponível em <[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-15741995000200001&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15741995000200001&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em 12 Março de 2019.

MARTINS ALVES, I. MENEZES JUNIOR, A. da S. **A educação inclusiva e o papel socializador na realidade do surdo no Brasil**. Anais da VI Semana de Integração Inhumas: UEG, 2017, p. 784-794.

MEIER, M. **O professor mediador na ótica dos alunos do Ensino médio**. 2004, 165f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2004. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/17419/marcos.PDF?sequence=1>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

MINAYO, M. C. S. **O Desafio do Conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 12. ed. rev. e aprim. São Paulo: Hucitec, 2010.

MORAES, A. **Ensino de Sociologia**: periodização e campanha pela obrigatoriedade. Cad. Cedes, Campinas, vol. 31, n. 85, p. 359-382, set.-dez. 2011.

MOREIRA, M. A. **Metodologias de pesquisa em ensino**. São Paulo. Editora Livraria da Física, 2011.

NASCIMENTO, A. F. DO. **Economia solidária e educação de surdos**: Estudo reflexivo com alunos surdos da EJA em Sumé – PB. Monografia (Especialização em Educação de Jovens e Adultos, com Ênfase em Economia Solidária no Semiárido). Ufmg - 2017.

OLIVEIRA, A. Revisitando a história do ensino de Sociologia na Educação Básica. **Acta Scientiarum. Education** Maringá, v. 35, n. 2, p. 179-189, July-Dec, 2013.

PERRENOUD, P. et al. **A Escola de A a Z**: 26 maneiras de repensar a educação / Porto Alegre: Artmed, 2005. 144p.

PILETTI, C. **Didática Geral**. 23.ed. São Paulo: Ática, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

RAIZER, L; MEIRELLES, M; PEREIRA, T. I. Escolarizar e/ou educar? As perspectivas do ensino de sociologia na educação básica. **Pensamento Plural** (UFPEL), v. 2, p. 115-123, 2008.

REGO, T. C. **Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

RIBEIRO, E. **A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa**. In: Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais. Número 4, maio de 2008. Araxá. Centro Universitário do Planalto de Araxá.

RICHARDSON, R. J. **Pesquisa Social: Métodos e 3. Ed- 10**. Reimpr. São Paulo: Atlas, 2009.

SANTOS, M. B. **As representações sociais de Ciências e Sociologia dos professores de Sociologia da rede pública do Distrito Federal**. Dissertação de Mestrado UNB – 2001.

SARANDY, F. M. S. **O ensino de sociologia na escola média brasileira: as lutas políticas em torno de sua obrigatoriedade e as apropriações simbólicas da disciplina**. In: 4º SEMINÁRIO DE PESQUISA DO INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA SOCIEDADE E DESENVOLVIMENTO REGIONAL, Universidade Federal Fluminense/ UFF, Rio de Janeiro, março de 2011.

SAVIANI, D. Ética, educação e cidadania. **Revista nº 15**. Disponível em: <http://portalgens.com.br/portal/images/stories/pdf/saviani.pdf>. Acesso em: 23 de Novembro de 2019.

SCHNEIDER, S; SCHIMITT, C. J. **O uso do método comparativo**, Porto Alegre: 1998.

SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DA PARAÍBA. **Projeto Político Pedagógico. Escola Cidadã Integral José Gonçalves de Queiroz**. Sumé. 2018.

SILVA, I. F. A sociologia no ensino médio: os desafios institucionais e epistemológicos para a consolidação da disciplina. **Cronos**, Natal-RN, v. 8, n. 2, p. 403-427, jul./dez. 2007.

SILVA, I. F. Trajetórias da Sociologia Brasileira: considerações históricas. **Cronos**, Natal-RN, v. 8, n. 2, p. 429-449, jul./dez. 2007.

SILVA, I. L. F. O ensino das Ciências Sociais/Sociologia no Brasil: histórico e perspectivas. In: **Coleção Explorando o Ensino**. Volume. 15 Coordenação Amaury César Moraes Brasília: Ministério da Educação: Brasília, 2010.

SILVA, L. C. A LDB, as políticas públicas e a formação de professores. In: SILVA, M. V.; MARQUES, M. R. A. (org.), **LDB: balanço e perspectivas para a educação brasileira**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2008.

SILVEIRA, Marcia C. da. Atividades lúdicas e a matemática. In Ulbra – Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2009.

SOARES, F. M. R.; LACERDA, C. B. F. O aluno surdo em escola regular: um estudo de caso sobre a construção da identidade. In: GOES, M. C. R; LAPLANE, A. L. F. **Políticas e práticas de educação inclusiva**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. In: I Encontro de pesquisa em educação, IV jornada de prática de ensino, XIII semana de pedagogia da UEM: "Infância e praticas educativas". Maringá, PR, 2007. Disponível em:

<[http://www.pec.uem.br/pec\\_uem/revistas/arqmudi/volume\\_11/suplemento\\_02/artigos/019.pdf](http://www.pec.uem.br/pec_uem/revistas/arqmudi/volume_11/suplemento_02/artigos/019.pdf)>. Acesso em: 22 Abril. 2019.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa- ação**. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

TURNER H, J. **Sociologia: Conceitos e aplicações**. São Paulo: Makron Books, 2000.

**APENDICE A: TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE PESQUISA**

CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO-CDSA  
CURSO DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE SOCIOLOGIA

Eu, Adriana Farias do Nascimento, venho mui respeitosamente solicitar a V. Sa. Edilza de Oliveira Silva, Gestora da Escola Cidadã Integral José Gonçalves de Queiroz, a autorização para coleta de dados para realização da pesquisa inicialmente intitulada: O jogo didático no ensino de Sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da medição, realizada como requisito para o Trabalho de Conclusão de Curso, orientado pelo Professor Fabiano Cusódio.

A citada pesquisa utilizará como amostra os 04 alunos Surdos e 04 alunos ouvintes da EJA, da Escola Profº José Gonçalves de Queiroz / Sumé, e objetiva construir jogo pedagógico para mediar o ensino e aprendizagem de Sociologia por Alunos surdos e ouvintes da EJA.

Adriana Farias do Nascimento  
Aluna Pesquisadora

Fabiano Custódio de Oliveira  
Professor Orientador

Sumé/2018

**APÊNDICE B:****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Prezado (a) Sr. (a)

Eu, Adriana Farias do Nascimento, como aluna do Curso de Curso de Mestrado Profissional em Ensino de Sociologia, da Universidade Federal de Campina Grande, campus do CDSA pretendo desenvolver uma pesquisa com alunos surdos ouvintes da Escola Cidadã Integral Profº José Gonçalves de Queiroz / Sumé, inicialmente intitulada de: O jogo didático no ensino de Sociologia como potencializador no processo de ensino-aprendizagem para os alunos surdos e ouvintes através da medição, sob orientação do professor Fabiano Custódio Oliveira (pesquisador responsável).

As razões que me levam a estudar o assunto é compreendero processo de Construção de jogos didáticos para mediar o ensino e aprendizagem de sociologia para alunos surdos e ouvintes. Os dados serão coletados a partir de questionário e aplicação de jogo pedagógico em sala de aula.

Informamos que será garantido o direito ao anonimato, assegurado sua privacidade. Você será livre para retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária, não irá acarretar qualquer dano nem custos para você. Esclarecemos que não será disponível nenhuma compensação financeira e que os dados contidos nesta investigação serão divulgados em eventos científicos da categoria e em periódicos.

Diante do exposto, reitero minha responsabilidade no referido estudo, através da assinatura abaixo.

Professor: Fabiano Custódio de Oliveira

Tel: (83) 99307 5070

**Consentimento do Voluntário**

Declaro que fui devidamente esclarecido (a) e admito que revisei totalmente e entendi o conteúdo deste termo de consentimento.

Eu \_\_\_\_\_, aceito participar desta pesquisa desde que assegurado o anonimato. De minha parte o faço de livre e espontânea vontade, não tendo sido forçado (a) ou coagido (a) para tal, e ciente de que os dados serão usados pela responsável pela pesquisa com propósitos científicos. Estou ciente também que receberei uma cópia deste documento.

Sumé, \_\_\_\_\_

---

Assinatura do participante

Atenciosamente

Contato do pesquisador responsável: Tel: (83) 99307 5070

[fabiano.geografia@gmail](mailto:fabiano.geografia@gmail.com)

## **APÊNDICE C:**

### **QUESTIONÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA APRENDIZAGEM**

Nome:

Idade:

( ) Surdo ( ) Ouvinte

Sexo: ( ) Masculino ( ) Feminino

Estado civil: ( ) Casado ( ) Solteiro ( ) Outros

Local onde você mora?

01. Pra você o que é Cultura?
02. Quais as formas que a Cultura é representada?
03. Cite exemplos da Cultura material?
04. Cite exemplos da Cultura imaterial?
05. O que você entende por Cultura surda?
06. Qual e a diferença entre Culura popular e Cultura erudita?
07. Cite exemplos da Cultura erudita?
08. Cite exemplos da Cultura popular?
09. Cite alguns exemplos que representam a Cultura de Sumé?
10. Cite exemplos da Cultura surda presente no cotidiano da sociedade?

## APÊNDICE D:

## MATERIAL SOBRE CULTURA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
MESTRADO PROFISSIONAL EM SOCIOLOGIA  
PROFESSOR ORIENTADOR: FABIANO CUSTÓDIO  
MESTRANDA: ADRIANA FARIAS DO NASCIMENTO

# CULTURA

## O que é isso?

**Cultura** é o conjunto de tradições, crenças e costumes de determinado grupo social. Assim, a **Cultura** representa o patrimônio social de um grupo e a soma de padrões dos comportamentos humanos. O conceito de **Cultura** está relacionado aos conhecimentos, às ideias, e crenças de uma sociedade, pois é uma característica do ser humano como um ser social.

É a gama do **comportamento** de um grupo de pessoas envolvendo seus **conhecimentos**, **práticas**, **experiências**, **atitudes**, **valores**, **crenças**, **religião**, **língua**, **hierarquia**, **relações espaciais**, **noção de tempo**, **conceitos de universo**.



TODOS SOMOS DIFERENTES



### Formas que a Cultura é representada

**MATERIAL**

Elementos que foram sendo criados ao longo do tempo e, portanto, representam a história de determinado povo. Formada por elementos palpáveis e concretos, por exemplo, teatros, construções, obras de arte, igrejas, praças.

**IMATERIAL**

Elementos abstratos que estão intimamente relacionados com as tradições, práticas, comportamentos, técnicas e crenças de determinado grupo social. Representa os saberes e valores partilhados entre os membros de uma

## EXEMPLOS DE CULTURA MATERIAL

115



Pelourinho- Salvador



Rede de descanso



Obra de arte- Monalisa



Universidade Federal do Paraná (Curitiba). Fundada em 1902, é a mais antiga do Brasil.



Cristo Redentor - Rio de Janeiro

## EXEMPLOS DE CULTURA IMATERIAL



Forró



Cordel



Cavalgada



Capoeira



Tradições indígenas

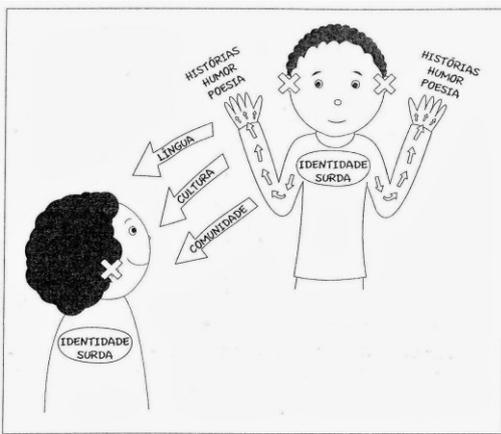


CULTURA



SURDA

Os surdos são utilizadores de uma comunicação espaço – visual por meio da Língua de Sinais, como principal meio de conhecer o mundo, são produtores de cultura característica, a língua, as ideias, as crenças, os costumes e os hábitos de povo surdo, modos de socialização próprios. A cultura surda apresenta uma identidade de autonomia, de luta política ou consciência oposicional, pela qual o indivíduo representa a si mesmo, se defende da homogeneização, da sensação de invalidez, de menos valia social.



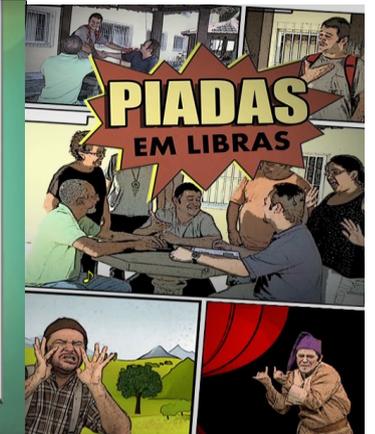
Identidade surda



Língua de Sinais



Jornal visual: Libras



Piadas em Libras

## CULTURA POPULAR

A cultura popular é influenciada pelas crenças do povo e é formada graças ao contato entre indivíduos de certas regiões. Pode envolver áreas m música, literatura, gastronomia, etc.

A cultura popular remete para diferentes manifestações que são populares e com origem em diferentes regiões. Está mais relacionada com a tradição e é transmitida de geração em geração.

## CULTURA ERUDITA

Cultura erudita é aquela formada através de estudos, investigações teóricas e dados empíricos que permitem o desenvolvimento de um pensamento mais elitizado e refinado. Conhecida como "cultura de elite" ou "cultura superior", a cultura erudita requer o acúmulo de um conhecimento amplo prévio por parte do seu consumidor para que possa ser apreciada. A Cultura erudita é restrita a um grupo reduzido de pessoas, normalmente classes sociais altas ou uma elite mais intelectualizada.

## CULTURA POPULAR



Comida típica nordestina



Renda renascença



Repentistas



Cultura Africana na Bahia



Quadrilhas juninas

## CULTURA ERUDITA



Obra de Arte-  
Abaporu- Tarcila do  
Amaral



Música Clássica



Espectáculo de  
balé



Recital de Canto  
e niano



Língua Inglesa

## CULTURA DE SUMÉ

A Cultura sumeense se expressa em forma de artes plásticas ou cênicas, danças, culinária, esporte e tudo mais que possa apresentar as manifestações artísticas, intelectuais e espirituais do povo sumeense.



Miguel Guilherme Artista  
plástico



Bento - Escultor



São João de Sumé, na Praça  
José Américo.



Mercado Público de Sumé



Igreja Matriz Nossa Senhora da Conceição em Sumé/PB.



Zito Jr é teatrólogo, Artista plástico e Professor.



Filarmônica Antonio Josué de Lima.



Praça Adolfo Mayer, em Sumé/PB.



Casario da Rua: Augusto Santa Cruz, Sumé/ PB