

CONSTRUÇÃO DE JOGOS E PEDAGOGIA VISUAL: MEDIAÇÃO DA AQUISIÇÃO DA LIBRAS COMO LÍNGUA MATERNA POR CRIANÇAS SURDAS

Sarah Maria Oliveira (1), Lana Carol de Sousa Martins (2), Terezinha Teixeira Joca (3),
Orientadora: Marilene Calderaro Munguba (4).

(1) Universidade de Fortaleza, saraholiveira_@hotmail.com. (2) Universidade de Fortaleza, lanamartins@live.com. (3) Universidade De Fortaleza, terezinhajoca@unifor.br. (4) Universidade Federal do Ceará, mungubamarilene@gmail.com.

Resumo: O presente estudo se propõe a descrever a experiência de construção de jogos analógicos utilizando ferramentas da comunicação para a mediação da aquisição da Libras como primeira língua (L1) por crianças surdas, adotando como referência a cultura surda. Trata-se de um relato de experiência sobre o processo de construção de jogos analógicos para crianças surdas visando a mediação da aquisição da Libras como L1, que ocorreu de fevereiro 2014 a setembro de 2015, na Universidade de Fortaleza. Participaram das atividades, seis alunos de Iniciação Científica do curso de Terapia Ocupacional (3), dentre eles uma aluna surda, Medicina (1) e Fonoaudiologia (2), todos da Unifor. Constituíram, ainda, o grupo, uma terapeuta ocupacional e orientadora do projeto, uma fisioterapeuta (surda) e uma publicitária. Durante o percurso adotou-se o diário de campo para o registro das informações. Os resultados apontam a percepção dos alunos quanto a relevância do seu processo de capacitação para a construção dos jogos analógicos, que adotou como diretriz a linguagem e suas variadas formas de comunicação concernentes ao colorido, ao contraste, à imagem e à escrita, considerando a visualidade e a cultura da criança surda. Concluiu-se que é determinante sensibilizar e capacitar os futuros profissionais quanto às peculiaridades sensoriais da criança surda durante o processo de construção de jogos analógicos contextualizados a cultura surda que favoreçam a mediação da aquisição da Libras como L1 pela criança surda.

Palavras Chave: Jogos, Cultura Surda, Libras, Criança.

Introdução

O ser humano está cercado por imagens desde o momento em que nasce. São as imagens que, na maioria das vezes, colaboram para a construção do conhecimento e do aprendizado do homem. Os indivíduos surdos, de maneira destacada, encontram-se mais diretamente dependentes da influência que a imagem possui para a construção de seu desenvolvimento cognitivo, uma vez que a surdez os torna mais sensíveis aos estímulos visuais. Campello (2008) elucida que a visualidade da língua de sinais é composta por vários elementos: as transferências visuais, de tamanhos e formas, espaciais, de localização, de movimentos e de incorporação que se entrelaçam nos discursos e representações visuais. Ferrara (2002 citado por NAKAGAWA, 2006) determina que a visualidade é a relação entre a percepção e a imagem que é modelada pelas qualidades do signo visual.

Rodrigues e Quadros (2015, p.72) enfatizam que a Comunidade Surda se configura num “[...] grupo que, assim como qualquer outro grupo humano, é singularizado por suas *diferenças* linguísticas e culturais, as quais se manifestam por meio de uma língua gesto-visual e por uma experiência cultural cunhada na visualidade”.

É nesse contexto que este trabalho se desenvolve, delineando a importância de desenvolver e utilizar recursos imagéticos e visuais que, a partir da estimulação precoce, são essenciais quando inseridas no panorama da educação bilíngue. Nessa abordagem, quanto mais precocemente se dá o contato de uma língua de sinais como primeira língua (L1), mais eficiente será a aquisição linguística. Assim, na proposta da estimulação precoce, Munguba (2007, p.386), aponta que “busca-se a continuidade no processo natural do desenvolvimento, objetivando promovê-lo de forma harmônico e adaptado ao meio sem antecipar etapas evolutivas”. A família da criança é parte desse processo. Strobel (2008, p.51) ressalta que “na maioria dos casos, com famílias ouvintes, o problema encontrado para esses sujeitos surdos é a carência de diálogo, entretenimento e da falta de noção do que é a cultura surda”.

Nesse cenário, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) configura-se como a língua natural da comunidade surda. É reconhecida, sob o aspecto científico, como um sistema linguístico de comunicação gestual-visual, com estrutura gramatical própria, oriunda das comunidades surdas brasileiras (ROSA; LUCHI, 2010). A Libras é uma língua que possui sua complexidade como todas as outras; é independente da língua portuguesa e possui a forte característica de ser viso-espacial, favorecendo o desenvolvimento cognitivo do sujeito surdo.

Sendo assim, a aquisição da Libras por crianças surdas, demanda uma série de fatores que são proporcionados pela estimulação precoce, favorecendo não somente a aquisição da língua em si, mas tudo o que a cerca, como a cultura, a identidade, a linguagem e a comunicação, tão inerentes ao aprendizado de um idioma.

A ideia desse trabalho é, portanto, apresentar como a estimulação precoce, juntamente com os elementos da comunicação favoreceram no aprendizado da criança surda, ao passo que evidencia a relevância dos jogos adaptados para o desenvolvimento cognitivo da criança surda.

Ressalta-se que este estudo se propõe a descrever a experiência de construção de jogos analógicos utilizando ferramentas da comunicação para a mediação da aquisição da Libras como L1 por crianças surdas, adotando como referência a cultura surda. Trata-se de um relato de experiência (SEVERINO, 2016) de um recorte do projeto de pesquisa do curso de Terapia Ocupacional da Universidade de Fortaleza intitulado: “Intervenção precoce no surdo: percepção dos profissionais e pais sobre a atuação do terapeuta ocupacional”, com Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa da Unifor, N. 341/2007, especificamente do subprojeto: “Estratégias de atuação terapêutica ocupacional em intervenção precoce na clientela surda”. Atualmente esse projeto foi ampliado para “Aquisição da Libras na perspectiva bilíngue - desafio transdisciplinar ao profissional da saúde e educação”, com Parecer N. 1.415.916. A proposta desse estudo partiu, dentre outros fatores, da oportunidade de proporcionar às crianças surdas atendidas no Núcleo de Atenção Médica Integrada – NAMI, a estimulação precoce tão necessária para o seu processo de aquisição da primeira língua, no caso, a Libras.

Metodologia

A pesquisa ocorreu no campus da Universidade de Fortaleza- Unifor, em Fortaleza, Ceará, Brasil. Para o desenvolvimento dos jogos, o grupo de alunos e professores pesquisadores se organizou no período de fevereiro 2014 a setembro de 2015, em encontros semanais, totalizando 40 sessões. Nessas ocasiões, consideraram-se as particularidades da perspectiva visual da cultura surda, a sua aplicação em jogos para revisão de literatura, discussão do grupo de estudo e consequente desenvolvimento de jogos adequados às especificidades sensoriais e culturais da criança surda. Em outubro de 2015 foi implantado o Programa de Intervenção Precoce Bilíngue e a realização dos pré-testes dos jogos na mediação da aquisição da Libras como L1 pela criança surda, no Núcleo de Atenção Médica Integrada (NAMI) da UNIFOR.

O recorte relatado neste texto refere-se as atividades de desenvolvimento dos recursos lúdicos e de estimulação sensorial (jogos) por meio de um grupo de seis alunos de Iniciação Científica (Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico - FUNCAP e Programa Aluno Voluntário de Iniciação Científica – PAVIC) do curso de Terapia Ocupacional contou com três alunos, dentre eles uma aluna surda, um aluno de Medicina e dois de Fonoaudiologia, todos da Unifor. Constituíram, ainda, o grupo, uma terapeuta ocupacional (orientadora do projeto), uma fisioterapeuta (surda) e uma publicitária (oriunda da disciplina de Libras).

Fez-se uso da Roda de Conversa (FREIRE, 2010) para coleta do depoimento dos seis participantes do processo de desenvolvimento dos jogos.

Durante o percurso adotou-se, para o registro das informações, o diário de campo de acordo com Severino (2016), Deslandes, Gomes e Minayo (2015) e foi utilizado a análise descritiva das informações, com abordagem qualitativa (SEVERINO, 2016).

Resultados e discussão

A construção de jogos surge como ferramenta que auxilia o aprendizado trazendo uma nova percepção de mundo à criança surda e estimulando sua participação no processo da aquisição da língua de sinais. Para tanto, foram criadas atividades educativas que trouxessem não somente a brincadeira em si, mas que, principalmente, proporcionassem a progressão intelectual e social do indivíduo.

Posto isto, enfatiza-se a relevância de experiências lúdicas na construção da personalidade da criança surda, oportunizando sua expansão de conhecimento sobre o mundo que a cerca. Tais experiências são fundamentais para a criança fortalecer sua identidade e para se integrar à sociedade, além de ser inserida na comunidade surda, consolidando, assim, o sentimento de pertença ao meio ao qual faz parte.

Lacerda, Santos e Caetano (2013, p. 186) ao se referirem à pedagogia surda ressaltam que “[...] é relevante pensar em uma pedagogia que atenda às necessidades dos alunos surdos que se encontram imersos no mundo visual e aprendem, a partir dele, a maior parte das informações para a construção de seu conhecimento”. Além disso, Campello (2007) ao se referir à semiótica imagética em relação à cultura surda e sobre como o surdo constitui imagens e suas peculiaridades visuais, enfatiza a expressão “Olhares surdos”. Estes aspectos foram considerados durante o estudo.

Por outro lado, esse tipo de preocupação não é uma constante nas famílias ouvintes que têm componentes surdos. “Considerando a realidade brasileira, a maioria das crianças é filha de pais ouvintes e inicia tardiamente a aquisição da linguagem na língua brasileira de sinais devido ao diagnóstico tardio da surdez” (QUADROS, 2011, p. 7). Em função desse fato, a estimulação precoce com a pedagogia visual, surge como estratégia que auxiliará no processo de aprendizagem língua de sinais como primeira língua (L1) por crianças surdas.

Marcato, Rocha e Lima (2000), afirmam que o desenvolvimento intelectual da criança acontece independentemente do desenvolvimento linguístico. Pois, tanto a criança surda quanto a criança ouvinte podem apresentar o mesmo nível de intelectualidade. O que vai distinguir uma da outra são as experiências vivenciadas pela primeira. Assim, a língua de sinais torna-se fator decisivo para o desenvolvimento do surdo, devido a ser sua primeira língua. Desse modo, é a língua de sinais, que possibilita ao surdo uma comunicação e uma compreensão do mundo em que vive, participando da comunidade a que pertence.

[...] entre os 2 anos e 6 meses e os 3 anos, as crianças começam a produzir muitas palavras. Esse período também é chamado de explosão do vocabulário, pois o bebê começa a falar sem parar. Isso acontece tanto com crianças adquirindo uma língua falada quanto com aquelas adquirindo uma língua de sinais (QUADROS, 2011, p. 21).

Esses aspectos devem ser considerados na construção dos recursos lúdicos, adaptados e criados de acordo com a Língua Brasileira de Sinais, com a visualidade do surdo e com a faixa etária que a intervenção precoce compreende.

Ressalta-se que devido à condição da surdez, o indivíduo torna-se mais sensível aos demais sentidos. Dessa forma, faz-se necessário o contato com estímulos sensoriais, para que o sujeito desenvolva mais efetivamente seu desempenho cognitivo. Segundo Munguba (2007), ao detectar a surdez na criança, em geral a família modifica a sua forma de interagir com ela, reduzindo, ou tornando inexistentes os estímulos sonoros e afetivos, como niná-la ou contar histórias. Devido a esse fato, há uma escassez de estímulos, gerando percepções restritas. Fernandes e Correa (2010, p. 18) também enfatizam que a língua de sinais é fator determinante para o desenvolvimento do surdo e que essa língua precisa ser vivenciada desde cedo:

através da aquisição de um sistema simbólico, como é o da língua, o ser humano descobre novas formas de pensamento, transformando sua concepção de mundo [...] propiciar a pessoa surda a exposição a uma língua o mais cedo possível, obedecendo as fases naturais de sua aquisição é fundamental ao seu desenvolvimento.

O desenvolvimento dos recursos utilizados no projeto, ora apresentado, ocorreu mediante estudo minucioso que apresentava um significado, em cada detalhe. Uma vez que, Reily (2003) afirma que as características observadas em uma imagem como linhas, cores, formas e texturas são elementos utilizados para representar ideias.

Nota-se que inserida no campo da linguagem, a comunicação surge de forma diversificada, apresentando significados através da cor, do contraste, da imagem e da escrita. A parceria da Publicidade com a Terapia Ocupacional surge para nortear essa discussão, e utilizar a linguagem que há dentro da comunicação em favor da pedagogia visual e dos recursos lúdicos.

Para tal, considera-se que a cor é elemento importante para o desenvolvimento dos recursos, uma vez que ao longo das décadas, é possível observar o avanço das imagens sobre o espaço das palavras, um cenário no qual a imagem devora sua própria cria, a escrita (GUIMARÃES, 2004). Diante dessa realidade, percebeu-se a necessidade de utilizar cores que chamassem a atenção da criança, de modo que fossem adquiridas também como ferramenta de comunicação, informação e aprendizado uma vez que a comunicação para indivíduos surdos acontece, prioritariamente, por meio da visão. Campello (2008, p. 168), explica o significado de algumas cores:

a cor é um signo abstrato, mas sinalizamos a cor amarela junto com a metáfora ou com expressões chamativas que possam denominar a cor, como ouro, pessoa doente (de malária), as cores das flores (margaridas ou girassóis). Culturalmente, a cor preta associa-se com a cor da morte, do terror, da infelicidade, do prenúncio de dias ruins, etc. A cor branca denuncia a inocência, a brancura da neve, a pureza, etc. Todos os signos que sinalizamos denotam a expressividade da suavidade ou de grotesco dependendo da manifestação das cores.

Assim, cada cor apresenta peculiaridades, e, conhecê-las, é de grande relevância para produzir um material adequado que promova a comunicação e, além disso, possibilita o aprendizado que acontece através da utilização correta desse elemento gráfico.

Guimarães (2000) defende que cada cor é detentora de uma luminosidade própria, e é muito provável que as mais claras tendem a se destacar sobre as mais escuras. Numa escala de mais claras às mais escuras, as cores primárias e secundárias estão ordenadas, a saber: branco, amarelo, vermelho, magenta, verde, ciano, azul e preto.

A partir dessa afirmação, foram utilizadas as cores de maior relevância para despertar o interesse das crianças e, assim, tornar as atividades ainda mais dinâmicas. Além das cores, outro elemento relevante na produção do material para as crianças foi o contraste.

A intenção do contraste é que as diferenças dão vida à uma imagem e a se destacar, em lugar de ficar ali como uma massa informe. [...] O uso principal de qualquer contraste é fazer um objeto se destacar da multidão, devido às suas incríveis diferenças (GOLDING; WHITE, 1997, p. 49).

Ressalta-se que o material gráfico utilizado também apresenta as características inerentes ao contraste, proporcionando um aprendizado e estabelecendo uma comunicação visual. Além disso o contraste transmite a ideia do limite, de uma noção do espaço utilizado nos recursos. O contraste destaca a diversidade das cores contribuindo para gerar um dinamismo na imagem e para atrair a atenção do espectador. Gomes (2009) explica que o contraste é uma estratégia visual capaz de aguçar o significado e dramatizá-lo para fazê-lo mais importante e dinâmico, por isso, os jogos e brinquedos foram confeccionados observando também esse elemento que é importante para a comunicação com a imagem e com a cor.

Brougère (2004, p.75), enfatiza que “através das formas e cores os objetos são infantilizados, modelados à imagem da criança, pelo menos à imagem da criança que os adultos fazem dela, à imagem cultural produzida pela sociedade”. O autor traz a perspectiva da cultura como essencial também na construção de jogos, sendo necessário considera-la para que a criança se identifique com os jogos.

Durante o processo, foi construído um tabuleiro para estimular a atenção concentrada, mediante o contraste entre as cores nas peças, imagens representativas de animais, subdivididas em peças com animais e peças com o sinal em Libras correspondente, concomitante a palavra escrita em português, favorecendo o aprendizado bilíngue. Dentre as peças dos recursos, havia um jogo que estimulava o aprendizado das cores, em que as peças estavam pintadas com o nome da cor ao centro e outra peça continha o sinal referente à cor. Outro produto desenvolvido foi o alfabeto manual e os tipos de emoção, associadas a cada sinal. O grupo também construiu “jogo dos números” em Algarismo, Libras e Palitinhos, em que a criança interage com o mediador adulto ou outra criança. Ocorreu a construção do “encaixe das formas geométricas” associadas aos respectivos sinais. As Figuras 1 a 4 exemplificam os jogos construídos.

Figura 1: Encaixe com formas geométricas em Libras	Figura 2: Jogo dos numerais em Libras
	

Fonte: acervo fotográfico do Projeto.

Figura 3: Fichas com gravuras e sinais de Libras	Figura 4: Dado com numerais em Libras
	

Fonte: acervo fotográfico do Projeto.

O ato de brincar é uma atividade fundamental ao desenvolvimento social, intelectual e emocional da criança e proporciona experiências qualitativamente essenciais na ontogênese (SILVA, 2002), e a qualidade da estimulação recebida por uma criança durante seus primeiros anos de vida terá resposta na fase adulta, ou seja, se a mãe proporcionar estímulos lúdicos estará colaborando para o desenvolvimento cognitivo do seu filho.

Com a criação dos recursos, os alunos viram como muitos brinquedos são inacessíveis ao surdo. Dessa forma, buscou-se adaptar brinquedos já existentes, criar novos e selecionar alguns para serem utilizados na intervenção precoce; trabalhando contraste de cores, e ainda inserindo a Língua brasileira de sinais nesses recursos (VASCONCELOS et al, 2014, p. 86).

Os recursos construídos durante o projeto foram estudados, pesquisados e confeccionados de acordo com a fase da criança. No decorrer da aplicação dos jogos, os quais foram testados antes de sua utilização, os respectivos sinais eram apresentados para uma aquisição mais clara e fortalecida. Levando em consideração o período linguístico da criança, certamente não havia uma sinalização totalmente correta, mas já apresentava um ou mais parâmetros realizados corretamente. Os parâmetros nas línguas de sinais fazem parte da fonologia da Libras, e a combinação dos cinco parâmetros formam um sinal. Quadros (2007) explica que “[...]a língua de sinais brasileira, assim como as outras línguas de sinais, é basicamente produzida pelas mãos, embora movimentos do corpo e da face também desempenhem funções. Seus principais parâmetros fonológicos são locação, movimento e configuração de mão [...]”.

Concluído esse primeiro momento, a equipe se organizou de acordo com as suas habilidades para a produção dos jogos, cada um contribuindo para uma produção rápida e eficaz e começou a se planejar quanto ao local da implementação do projeto, estudando formas de buscar a clientela surda para, então, utilizar os recursos construídos. Para essa etapa, o projeto contou com o aparato físico e profissional do Núcleo de Atenção Médica Integrada – NAMI, da Unifor, que colaborou diretamente para a concretização do planejamento.

Após um embasamento teórico e com o suporte do NAMI oferecido por meio da disposição do setor de estimulação precoce de Terapia Ocupacional que cedeu um espaço para aplicabilidade do projeto, a equipe se dedicou para que os recursos, até então em construção, passassem para a fase de implementação, visando resultados satisfatórios dentro do serviço.

Conclusão

Os jogos desenvolvidos e utilizados durante o período do projeto foram essenciais para o amadurecimento cognitivo e motor da criança surda, proporcionando a ela uma ampliação do seu conhecimento de mundo, além de favorecer o aprendizado de vários sinais contextualizados a sua realidade.

Tendo em vista o que se foi estudado e proposto para a execução desse projeto, pôde-se observar a importância e a necessidade de se atentar também aos elementos da comunicação que são fundamentais para a produção dos jogos. Elementos esses muitas vezes esquecidos e

que são fundamentais para melhor compreensão das crianças e que, se trabalhados com a devida atenção, são muito úteis para um aprendizado mais eficiente. A interface da Comunicação Social e Terapia Ocupacional se mostrou adequada para desenvolvimento de jogos de mediação na intervenção precoce bilíngue para crianças surdas.

O projeto intervenção precoce no surdo tem proporcionado ao grupo de alunos pesquisadores da Universidade de Fortaleza – UNIFOR investigar e compreender melhor a cultura surda, assim como pesquisar e utilizar ferramentas que contribuam com o desenvolvimento cognitivo das crianças surdas. Ressalta-se que o projeto tem sido implementado no Núcleo de Atenção Médica Integrada – NAMI no setor de Terapia Ocupacional.

Aponta-se a relevância de que outros grupos de pesquisadores se voltem para essa temática, para que o desenvolvimento de recursos lúdicos com o foco na aquisição da Libras como L1 pela criança surda, seja ampliado e otimizado, sempre considerando a Cultura Surda.

Referências

BROUGÈRE, G. A criança nas imagens. In: _____. **Brinquedos e companhia**. Tradução Maria Alice A Sampaio Dória. São Paulo: Cortez. 2004. p.75-91.

CAMPELLO, A. R. S. **Aspectos da visualidade na educação dos surdos**. Florianópolis, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/91182>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2018.

_____. Pedagogia visual/sinal na educação dos surdos. In: QUADROS, R. M.; PERLIN, G. (Orgs.). **Estudos surdos II**. Petrópolis: Arara Azul. 2007. p. 100-131.

DESLANDES, S. F.; GOMES, R.; MINAYO, M. C. S. (Orgs.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 34. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. (Coleção temas sociais).

FERNANDES, E; CORREIA, M. C. Bilinguismo e surdez: a evolução dos conceitos no domínio da linguagem. In.: FERNANDES, E. (org). **Surdez e bilinguismo**. Porto Alegre: Meditação, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 42. reimp. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

GOLDING, M.; WHITE, D. Pantone web color resource kit: guia de cores para web designers. São Paulo: Quark, 1997.

GOMES, J. F. **Gestalt do objeto:** sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2009.

GUIMARÃES, L. **A cor como informação:** a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2004.

LACERDA, C. B. F.; SANTOS, L. F.; CAETANO, J. F. Estratégias metodológicas para o ensino de alunos surdos. In: LACERDA, C. B. F.; SANTOS, L. F. (Orgs.). **Tenho um aluno surdo, e agora?** Introdução à Libras e educação de surdos. São Carlos: EduFSCar, 2013. p.185-200.

MARCATO, S. A. et al. Um Ambiente para a Aprendizagem da Língua de Sinais. In: SBC 2000 – CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 10, Curitiba. **Anais do XX Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**, Curitiba: PUCPR, 2000. s.p. Disponível em: <http://www2.sbc.org.br/csbc2000/wie.htm#selecionados> Acesso em 01 de junho de 2018

MUNGUBA, M. C. Abordagem da terapia ocupacional na disfunção auditiva. In: CAVALCANTI, A.; GALVÃO, C. **Terapia ocupacional:** fundamentação & prática. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. p.385-398.

NAKAGAWA, F. S. A visualidade da montagem no longa-metragem Irreversível. **UNirevista**, v. 1, n. 3, p. 1-14, (julho de 2006). Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/49854912977457471397647766641103577945.pdf>. Acesso em: 05 de fevereiro de 2018.

QUADROS, R. M.; CRUZ, C. R. **Língua de sinais:** instrumentos de avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2011.

QUADROS, R. M.; KARNOPP, L. B. **Língua de sinais brasileira:** estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2007.

REILY, L. H. As imagens: o lúdico e o absurdo no ensino de arte para pré-escolares surdos. In: SILVA, I. R.; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z. M. (Orgs). **Cidadania, surdez e linguagem:** desafios e realidades. São Paulo: Plexus, 2003.

RODRIGUES, C. H.; QUADROS, R. M. Diferenças e linguagens: a visibilidade dos ganhos surdos na atualidade. **Revista Teias**, v. 16, n. 40, p.72-88, 2015.

ROSA, E. F.; LUCHI M. Semiótica imagética: a importância da imagem na aprendizagem. In: Encontro do CELSUL, 9, Palhoça, **Anais do IX Encontro do CELSUL**, Palhoça, SC, 2010. Disponível em: <http://docplayer.com.br/22009249-Semiotica-imagetica-a-importancia-da-imagem-na-aprendizagem.html>. Acesso em: 05 de fevereiro de 2018.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2016.

SILVA, D. N. H. **Como brincam as crianças surdas**. São Paulo: Plexus, 2002.

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

VASCONCELOS, L. R. et al. Intervenção precoce bilíngüe – construção de recursos terapêuticos ocupacionais utilizando a cultura surda como referência. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCar**, São Carlos, v. 22, n. Suplemento Especial 02, p.82-88, 2014.