

UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA
Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu
Mestrado Profissional em Fonoaudiologia

Teresa Cristina Siqueira Rude

JOÃO E MARIA
ROTEIRO DE DVD INTERATIVO PARA CRIANÇAS
SURDAS

Rio de Janeiro
2010

TERESA CRISTINA SIQUEIRA RUDE

**JOÃO E MARIA
ROTEIRO DE DVD INTERATIVO PARA CRIANÇAS
SURDAS**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Mestrado Profissional de Fonoaudiologia da Universidade Veiga de Almeida, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Fonoaudiologia.

Orientadora: Prof^a Dr^a Márcia Goldfeld

Co-orientador: Prof. Dr. Carlos Alberto Alves Lemos

**Rio de Janeiro
2010**

UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA
DIRETORIA DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTU SENSU*
E DE PESQUISA
Rua Ibituruna, 108 – Maracanã
20271-020 – Rio de Janeiro – RJ
Tel.: (21) 2574-8845 Fax.: (21) 2574-8891

FICHA CATALOGRÁFICA

R915j	<p>Rude, Teresa Cristina Siqueira João e Maria: roteiro de dvd interativo para crianças surdas./ Teresa Cristina Siqueira Rude, 2010. 126f.: il ; 30 cm. Dissertação (Mestrado) – Universidade Veiga de Almeida, Mestrado Profissionalizante em Fonoaudiologia. Estudo do desenvolvimento e das aplicações de técnicas e produtos em linguagem e cognição, Rio de Janeiro, 2010.</p> <p>Orientação: Prof^a Dr^a Márcia Goldfeld Goldbach Co-orientação: Prof. Dr. Carlos Alberto Alves Lemos</p> <p>1. Linguagem de sinais. 2. Surdez. 3. Desenho animado I. Goldbach, Márcia Goldfeld. II. Lemos, Carlos Alberto Alves. III. Universidade Veiga de Almeida, Mestrado profissionalizante em fonoaudiologia, Estudos do desenvolvimento e das aplicações de técnicas e produtos em linguagem e cognição. III. Título.</p> <p>CDD – 616.855</p>
-------	---

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Setorial Tijucal/UVA
Biblioteca Maria Anunciação Almeida de Carvalho

FOLHA DE APROVAÇÃO

TERESA CRISTINA SIQUEIRA RUDE

**JOÃO E MARIA
ROTEIRO DE DVD INTERATIVO
PARA CRIANÇAS SURDAS**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Mestrado Profissional em Fonoaudiologia da Universidade Veiga de Almeida, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Fonoaudiologia.

Aprovada em 02 de agosto de 2010.

BANCA EXAMINADORA

Profª Dra. Marcia Goldfeld
Universidade Veiga de Almeida

Profª Dra. Heidi Baeck
Universidade Veiga de Almeida

Prof. Dr. Antonio Carlos Amancio da Silva
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Carlos Alberto Alves Lemos
Universidade Veiga de Almeida

RESUMO

Este trabalho apresenta um roteiro de DVD com diversidade de atividades para desenvolvimento da narrativa da criança surda. O objetivo desta dissertação foi elaborar e formatar um roteiro para DVD didático, bilíngue (Libras e Português), com objetivo de servir como ferramenta ao processo de aquisição da narrativa de crianças, especialmente crianças surdas. O roteiro foi criado com base nos estudos de aquisição da narrativa por crianças ouvintes e surdas, após pesquisa sobre materiais multimídia já existentes no mercado. Foi formatado a partir da adaptação de roteiro cinematográfico para DVD. Como resultado, a dissertação apresenta o roteiro completo, baseado no conto infantil “João e Maria”, contendo as seguintes atividades: desenho animado a ser produzido em Libras, resumo da história bilíngue (Libras e Português), duas versões de livro de história diferenciando-se no grau de complexidade lingüística, e jogos interativos com opções nas duas línguas. Adicionalmente o DVD oferece opção de material para imprimir: as telas das páginas dos livros, os personagens, e as telas dos jogos, e também oferece a opção da gravação da voz e vídeo da criança que poderão ser armazenadas em banco de dados criado a partir da instalação do DVD ou pela internet, para registro de informações do desenvolvimento da narrativa de cada criança.

Palavras-chave: Narrativa. Surdez. Roteiro. Língua de sinais. Desenho animado. História infantil. Jogos interativos.

ABSTRACT

This work presents a script for DVD with several activities for the development of the narrative of the deaf child. This thesis aimed to elaborate and format a script for a bilingual didactic DVD (Libras and Portuguese) with the purpose of being used as a tool to children's narrative acquisition process, especially deaf children. The script was written based on the studies on narrative acquisition by hearing and deaf children studies after research on pre-existent multimedia material in the market. It was formatted after a cinematographic script for a DVD. As a result, this thesis presents a complete script based on the "Hansel and Gretel" fairy tale, containing the following activities: cartoon to be produced in Libras (Brazilian Sign Language), bilingual summary of the story (in Libras and Portuguese), two versions of story books differing in degrees of linguistic complexity, and interactive games available in both languages. The DVD also offers printable material: the screens, the pages of the books, the characters, the screens of the games, besides offering the option of recording the voice and the video of the child, which can be stored at a data bank, created with the DVD or on the Web, for registering information on the development of the narrative of each child.

Key-words: Narrative. Deafness. Script. Sign language. Cartoon. Fairy tale. Interactive games.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. OBJETIVOS.....	12
3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	13
3.1. NARRATIVA	
3.2. AQUISIÇÃO DA NARRATIVA DE SURDOS	
3.3. TECNOLOGIA APLICADA AO DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA PARA SURDOS	
4. METODOLOGIA.....	33
4.1. MATERIAL	
4.2. PROCEDIMENTOS	
5. RESULTADOS.....	39
6. DISCUSSÃO.....	111
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	121
REFERÊNCIAS.....	122

Dedico este trabalho aos surdos e seus familiares, que me despertam o desejo de sempre buscar novas formas de disseminar conhecimento, tentando tornar agradável e lúdico o desenvolvimento da linguagem.

“Jamais um pessimista descobriu os segredos das estrelas, navegou por mares ignotos ou abriu novos paraísos para o espírito.”

Hellen Keller

“Se eu falasse as línguas dos homens e as dos anjos, mas não tivesse amor, eu seria como bronze que soa ou címbalo que retine.”

1cor 13,1

AGRADECIMENTOS

A DEUS, pela generosidade da vida e amor incondicional.

A Jorge Rude Júnior, meu eterno amor, companheiro, amigo e grande incentivador.

A Gabriel e João Vitor, meus filhos amados, que no dia a dia me ensinam a ser mãe.

Aos meus pais Carlos Augusto e Aparecida, amigos e companheiros que me ensinaram o amor, a ética, moral e bons costumes.

Aos meus irmãos, sobrinhos, parentes e amigos, que com suas individualidades me permitem aprender a conviver e aceitar cada um do jeito que é.

À minha orientadora, professora Marcia Goldfeld, profissional competente, generosa e amiga que, com tranquilidade e ética, me conduziu passo a passo na realização deste trabalho.

Ao coorientador, professor Carlos Lemos, que com alegria e paciência tornou a informática mais próxima do meu cotidiano, possibilitando a realização deste trabalho.

A Tunico Amancio, professor e amigo, pela generosidade em compartilhar o conhecimento de como fazer um roteiro cinematográfico, tornando possível a adaptação do roteiro para este trabalho.

Às amigas e colegas do Instituto Nacional de Educação de Surdos, em especial Claudia Barroso e Bety Hochman, por me acolherem ouvindo e contribuindo para alguns ajustes deste trabalho.

Às crianças surdas e familiares, que nas facilidades e dificuldades do dia a dia me permitem idealizar materiais para melhorar o desenvolvimento da linguagem.

1. INTRODUÇÃO

A atividade de narrar está presente em vários momentos da vida. Ao contar e ouvir histórias, é transmitido o que cada indivíduo pensa e sente, e assim são construídas relações com os outros e com o mundo que os cerca. Narrar amplia as possibilidades de refletir e se constituir pela linguagem. A linguagem é fundamental para todo o desenvolvimento humano, é condição para domínio de conceitos, e permite ao sujeito compreender o mundo e nele agir. A narrativa é um marco no desenvolvimento cognitivo, que se inicia por volta dos dois anos (TOMASELLO, 2003).

Diversos produtos tecnológicos na área da fonoaudiologia e educação vêm sendo desenvolvidos para auxiliar no processo de aquisição da linguagem de crianças ouvintes e surdas. Os produtos têm diferentes propostas, alguns visam ao desenvolvimento do nível fonético/fonológico (ex: software de apoio à Terapia da Fala e Linguagem intitulado “Fono Speak”), outros visam ao desenvolvimento das habilidades auditivas (CD “Trabalhando os Sons”), dentre outros campos da linguagem. Um software interativo consiste em mais um elemento facilitador no processo de ensino aprendizagem do indivíduo surdo especificamente para o desenvolvimento da narrativa, reforçando a necessidade de criação de materiais e canais diversos, para a divulgação das atividades desenvolvidas para surdos. Entendemos que a produção de material didático digital vem a ser de fundamental importância para o processo educacional inclusivo da pessoa surda e a Língua Brasileira de Sinais como sua língua proficiente, e canal de acessibilidade neste processo lingüístico.

Este trabalho versa sobre o roteiro de um DVD para desenvolvimento da narrativa da criança, priorizando a criança surda. O atendimento prestado à pessoa surda necessita de acesso a atividades predominantemente visuais que estimulem e facilitem o desenvolvimento da linguagem, que sabemos ser a questão central do entrave na comunicação e na inclusão dos estudantes surdos. Então, percebe-se a importância de se proporcionar atividades específicas em maior quantidade e constância para crianças surdas como recurso facilitador para o desenvolvimento da narrativa. Como a informática faz cada vez mais parte do cotidiano das famílias e das escolas, esta pesquisa se propôs a elaborar um roteiro, com a finalidade de contribuir para

o desenvolvimento da narrativa, valorizando a mediação do adulto, numa proposta bilíngue (em língua de sinais brasileira e português oral e escrito), em DVD para tornar este conhecimento acessível aos adultos e crianças através de material lúdico. Trata-se de um recurso a ser utilizado por pais, professores, fonoaudiólogos, pelos próprios surdos e demais profissionais que atuam na área da surdez. É um roteiro inovador na área da surdez, pois engloba várias atividades para desenvolvimento da narrativa nas duas línguas necessárias para uma efetiva educação bilíngue de surdos severos e profundos, mostrando claramente através das interações do adulto a importância da participação dos pais durante a construção linguística dos seus filhos.

2. OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

O objetivo deste trabalho é elaborar um roteiro de DVD interativo para o desenvolvimento da narrativa de crianças surdas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Elaborar roteiro de desenho animado da história infantil “João e Maria” a ser traduzido para Libras.

Elaborar roteiro para duas versões da história “João e Maria” em formato de livro infantil para crianças em fases distintas de desenvolvimento da narrativa.

Elaborar roteiro de jogos interativos específicos para o desenvolvimento da narrativa.

3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1. NARRATIVA

Ao longo de alguns anos, pesquisadores de diferentes áreas das ciências humanas e sociais (tais como Labov, 1967/1972/1997; Marcuschi, 1993; Spinillo, 1991; Perroni, 1992; Peterson e McCabe, 2004; MacCartney, 2006, dentre outros) vêm demonstrando grande interesse em compreender como se estruturam as narrativas, sua construção no desenvolvimento infantil e sua importância no desenvolvimento humano.

O desenvolvimento da narrativa ocorre após outros processos de aquisição da linguagem. Pode-se considerar como um marco importante no início da aquisição de linguagem o estabelecimento da atenção conjunta (TOMASELLO, 2003), a qual ocorre quando o bebê percebe o adulto como agente intencional igual a si próprio e estabelece relação com este, percebendo-o como agente externo.

A aquisição das primeiras palavras é proporcionada pela repetição da fala da mãe em cenas de atenção conjunta semelhantes, durante as interações sociais e na rotina da criança no banho, na alimentação, dentre outras.

Por volta de um ano de idade, crianças de todas as culturas aprendem e usam seus primeiros símbolos linguísticos com uma só unidade que exprime todo um ato da fala, chamado de holofrase. A holofrase pode ser tanto declarativa como imperativa, e logo as crianças aprendem a pedir coisas interrogativamente. Ao mesmo tempo em que as crianças estão adquirindo as primeiras palavras, também estão se desenvolvendo cognitivamente, pois, mesmo usando uma só palavra, falam de eventos e estados das coisas no mundo. Nesta fase algumas crianças utilizam frases maiores, imitando a fala do adulto.

O princípio geral é que crianças pequenas vêm equipadas para se mover em qualquer direção – da parte para o todo ou do todo para as partes – ao aprenderem a falar fluentemente sobre as cenas básicas de suas experiências. (TOMASELLO, pág. 192)

Aos dois anos, as crianças começam a fazer construções verbais insuladas. Esta fase ocorre quando a criança começa a produzir enunciados com vários componentes significativos e suas primeiras combinações de palavras com uma fórmula, na qual há um vocabulário constante para designar o evento ou o estado, e uma palavra variável nas diversas cenas para designar o participante. Nesta fase inicial, as crianças ainda não fazem generalizações sobre padrões de construção verbal, e utilizam a mesma regra para todos os verbos.

As crianças mantêm esta organização por certo tempo para toda linguagem. Suas construções frasais são construções verbais insuladas, abstratas em relação aos participantes envolvidos, mas totalmente concreta quanto à estrutura relacional expressa pelo verbo e por símbolos sintáticos. (TOMASELLO, pág. 196)

Aos três anos de idade, quando a criança adquire domínio das construções verbais insuladas, ela alcança uma espécie de base para as construções linguísticas mais abstratas e produtivas. O ponto principal é que a construção em si carrega um significado independente das palavras envolvidas, ou seja, adquire o conceito de gramaticalidade.

Aos quatro anos, as crianças são capazes de formular construções linguísticas mais complexas, as narrativas, que são construções com vários eventos conectados, estabelecendo uma relação temporal e causal.

Nesta fase as crianças percebem os outros como agentes mentais, que têm crenças sobre o mundo, diferentes delas próprias. Compreendem os estados mentais (sentimentos, desejos, crenças e intenções) dos outros e de si mesmas. Esta habilidade cognitiva é chamada de Teoria da Mente (PETERSON et al., 2005).

A narração, conforme Marcuschi (2002) a define, é um tipo textual diferenciado de outras construções teóricas como argumentação, exposição, descrição e injunção. Os textos narrativos apresentam uma organização temporal como elemento central que indica ação; nos textos argumentativos predominam as sequências contrastivas explícitas, ao passo que os textos expositivos apresentam sequências explicativas, e nos textos descritivos

predominam as sequências de localização descrevendo uma situação. Os textos injuntivos, por fim, apresentam o predomínio de sequências imperativas.

Além da classificação em tipo textual, os discursos se diferenciam pelo seu gênero. Gênero textual são textos discursivos encontrados na vida diária e que apresentam características sócio-comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilos e composições características. Alguns exemplos seriam: telefonemas, sermões, cartas, bilhetes, receitas culinárias, bulas de remédios, piadas, bate-papo no computador, dentre outros. Assim sendo, gêneros são formas verbais de ação social, realizadas em textos situados em comunidades de práticas sociais e em domínios discursivos específicos. É evidente que em todos os gêneros também se realizam tipos textuais, podendo ocorrer que o mesmo gênero realize dois ou mais tipos de textos. Então, um mesmo texto é tipologicamente variado (heterogêneo). Como exemplo, uma história, além de ter uma sequência narrativa, pode ter também uma argumentação, uma descrição e assim por diante. O gênero textual então é usado para referir uma categoria distinta de discurso de qualquer tipo, falado ou escrito, com ou sem aspirações literárias. São artefatos culturais construídos historicamente pelo ser humano, vinculados à vida social. São altamente maleáveis, dinâmicos e plásticos. Então, quando se nomeia um texto como “narrativo”, “descritivo” ou “argumentativo”, não se está nomeando o gênero e, sim, o predomínio de um tipo de sequência de base.

O estudo sobre a variedade de gêneros textuais relacionados aos meios de comunicação analisa suas peculiaridades organizacionais e funcionais. A investigação dos gêneros textuais observa a linguagem em uso, desfaz as fronteiras entre oralidade e a escrita percebendo-as num contínuo, desde os textos mais informais aos mais formais, e em todos os contextos e situações da vida cotidiana.

As características básicas dos tipos textuais são definidas por seus traços linguísticos predominantes. Um tipo textual é dado por um conjunto de traços que formam uma sequência e não necessariamente o texto completo.

Os avanços da eletrônica e, principalmente, o aparecimento do computador contribuem com a explosão de novos gêneros e novas formas de comunicação, tanto na oralidade quanto na escrita. A tecnologia favorece o surgimento de formas inovadoras, mas não absolutamente novas. Tendo em

vista que todos os textos se manifestam sempre num ou noutro gênero textual, um maior conhecimento do funcionamento dos gêneros textuais é importante tanto para a produção como para a compreensão de textos.

Por serem os gêneros textuais formas socialmente maturadas em práticas comunicativas, é necessário que as crianças sejam expostas a diversos eventos linguísticos, tanto escritos como orais, sendo esta exposição uma extraordinária oportunidade de lidar com a língua em seus mais diversos usos autênticos no dia a dia, pois nada que seja feito linguisticamente estará fora de ser feito em algum gênero (MARCHUSI, 2002).

Spinillo (1996) define a narrativa como uma habilidade complexa de natureza cognitiva, linguística e social e destaca quatro tipos de conhecimento que envolvem esta atividade: conhecimento sobre conteúdo, conhecimento contextual, conhecimento macro-linguístico e conhecimento micro-linguístico. O conhecimento sobre o conteúdo é a representação e memorização de eventos e temas; o conhecimento contextual são noções que o narrador possui acerca das funções que uma narrativa tem em um determinado contexto; o conhecimento macro-linguístico envolve componentes básicos, características estruturais e linguísticas que o definem como um determinado tipo de texto. A história, especificamente, é um gênero de texto que possui componentes e convenções linguísticas que a distinguem de outros gêneros. Para que uma narrativa seja considerada história, são precisos componentes essenciais: introdução, os protagonistas, os eventos e tramas, epílogo e fechamento.

Bastos (2005) apresenta aspectos tradicionais da narrativa integrando a estrutura clássica laboviana à noção de reportabilidade (LABOV, 1997), a uma visão da narrativa como uma prática social focalizando o que significa contá-las e o que se faz ao contá-las. Em seus estudos, afirma que mesmo o modelo laboviano sofrendo críticas, revisões, extensões e elaborações, continua extremamente útil e muito utilizado.

Na perspectiva de Labov (1997), a narrativa se remete a um acontecimento específico, deve ser estruturada em uma sequência temporal, ter um ponto e ser contável, sendo preciso, no mínimo, duas orações narrativas ligadas a uma junção temporal. O ponto da narrativa é o que está contido em sua mensagem central e ser contável é fazer referência a algo

extraordinário. Labov (1997) relaciona o teor da reportabilidade de uma narrativa com o de credibilidade, equilibrando o teor com credibilidade. Segundo Labov, a estrutura narrativa tem elementos da estrutura optativos e obrigatórios. Os optativos são resumo, orientação, resolução, avaliação e coda. O único elemento obrigatório é a ação complicadora. O RESUMO é um elemento que inicia a narrativa com enunciados que a resumem (exemplo: “Vou contar para vocês uma história muito legal que se chama ‘João e Maria’”). A esse resumo inicial segue a ORIENTAÇÃO, a qual se refere à contextualização do evento a ser relatado, indicando tempo, lugar, pessoas e circunstâncias, situando o ouvinte ao que vai ser relatado (exemplo: “Há muito tempo atrás, vivia numa floresta um lenhador”). Depois do resumo e da orientação vem a história, que consiste numa sequência de enunciados temporalmente ordenados de eventos passados, denominados AÇÃO COMPLICADORA (exemplo: o momento em que o pássaros comem as migalhas de pão ou quando João e Maria encontram a casa de doces da bruxa). A finalização da narrativa chama-se RESOLUÇÃO (exemplo: a bruxa dentro do forno) e o mais complexo elemento da estrutura narrativa é identificado como AVALIAÇÃO (como exemplo: “João ficou com medo” ou “a bruxa era muito má”), a qual contém informações sobre a carga dramática ou clima emocional da narrativa. A Avaliação é usada para indicar o ponto da narrativa, e este clima emocional também é um fator de reportabilidade. Dentre alguns recursos avaliativos enfocados por Labov, pode-se destacar que o narrador inclui intensificadores lexicais (“a madrasta era MUITO má”), a fonologia expressiva ao alongar as vogais (“a madrasta era’ muuuuuito má”), acelerar ou diminuir o ritmo da fala, aumentar ou abaixar o volume da voz e repetições (“a madrasta era má, mas muito má”). Labov também chama a atenção para formas de avaliação intermediárias. Esta é uma técnica apenas utilizada por narradores mais experientes, que introduz falas próprias ou de outras pessoas que avaliam as ações da narrativa. Por fim, a CODA, a qual marca que a narrativa acabou, trazendo o ouvinte à realidade e ao presente (“e assim viveram felizes para sempre.”). Muitas vezes a coda pode ter um caráter avaliativo, contendo comentários morais sobre como o mundo é ou deveria ser (“A madrasta ficou arrependida, pois viu que não se deve fazer ao outro o que não gostaria que fizessem a ela”).

O conhecimento micro-linguístico envolve a variedade de relações coesivas que são estabelecidas pelo narrador para produzir uma história (SPINILLO, 1996).

A coesão refere-se às relações de significado de um texto que ocorrem quando a interpretação de um elemento no discurso é dependente de um outro que o antecede ou que o segue (HALLIDAY & HANSEN, 1976). Esses recursos linguísticos são estabelecidos pelo narrador de forma a construir uma narrativa coerente e compreensível, sendo tais mecanismos essenciais nesse processo. (SPINILLO, 1996)

Marcuschi (2002) refere-se a coesão como fatores que regem a conexão sequencial, que dão conta da estruturação da sequência do texto, para transmitir conhecimentos e sentidos. A coesão textual é demonstrada através da habilidade em “costurar” e “relacionar” as sequências tipológicas.

As habilidades narrativas podem ser analisadas tanto na estrutura narrativa (macro-estrutura), quanto nas relações coesivas estabelecidas no texto (micro estruturas).

A forma como a criança produz e compreende as relações coesivas de uma narrativa tem recebido atenção por parte de pesquisadores (SPINILLO, 1996; PERRONI, 1992; MARCUSCHI, 2002; McCARTNEY, 2006). As crianças diferem do adulto quanto ao uso de relações coesivas, sendo que o uso apropriado e diversificado dessas relações evolui com a idade. Para tornar-se um narrador competente no uso de recursos coesivos, é necessário um período substancial de tempo. Estabelecer relações coesivas na produção de narrativas, segundo Spinillo (1996), depende de inúmeros fatores, tais como, características da situação: situação e contexto em que a criança é solicitada a produzir a sua narrativa, se o adulto e a criança compartilham ou não o material e tipo de intervenção; características do material e do método de apresentação: presença e ausência de recursos visuais, número de gravuras, método de apresentação (sucessivo ou simultâneo); características do texto: o gênero narrativo que a criança é solicitada a produzir (relatos de experiência pessoal, scripts, histórias), tamanho e organização do texto, conteúdo; e características do narrador: idade, escolaridade, domínio que

possui dos componentes estruturais que constituem um determinado gênero de texto.

Crianças apresentam diferentes níveis quanto ao domínio de um esquema narrativo de história. Este aspecto pode ser considerado, como a idade e escolaridade, uma característica do narrador. Este tipo de reflexão envolve uma análise macro (estrutura narrativa) e micro-linguística (coesão). (SPINILLO, 1996)

Perroni (1992) realizou um estudo voltado para o desenvolvimento narrativo em ambiente familiar, no qual observou que crianças aproximadamente de 2 aos 3 anos dependem inteiramente do auxílio do adulto para contar seus relatos e histórias. Os adultos fazem perguntas e sugerem respostas, o que provoca a reação verbal nas crianças. Aproximadamente dos 3 aos 4 anos, a criança torna-se mais autônoma na construção das narrativas e usa cada vez mais “fragmentos do discurso do adulto” retirados das narrativas de histórias. Já a partir de 4 anos a criança começa a ser autônoma na elaboração das narrativas, surgindo a independência do interlocutor. Apresenta noção de tempo mais diferenciada e relaciona dois ou mais eventos em sequência.

Peterson e McCabe (2004) ressaltam a importância da influência dos pais na narrativa dos filhos. Também pontuam que existem características narrativas relacionadas aos vários estágios da vida do sujeito desde a infância até o fim da vida.

McCartney (2006) relata que mesmo as crianças estando familiarizadas com o conceito de histórias, a partir de sua constante exposição a livros e televisão, podem eventualmente encontrar dificuldade para criar suas próprias histórias ou fazer relatos sobre si mesmas. A autora desenvolveu, então, uma proposta de orientação aos professores oferecendo um modelo que pode ser aplicado tanto no caso de relato de eventos da vida real quanto no caso de histórias ficcionais. A estrutura que oferece está dividida em início, meio e fim. Aquilo a que se chama uma boa história combina esses componentes de um modo previsível e desenvolve o seu meio em episódios. Um episódio deve ter pelo menos um evento que provoca a ação, uma tentativa de lidar com este

evento e uma consequência que dele resulte. Existem também um componente opcional e episódios que podem ser interligados.

Dickinson e Smith (1994) descrevem três tipos de abordagens de leitura de história pelo adulto para grupos de crianças. A abordagem co-construtiva se caracteriza pela quantidade elevada de interações entre o professor e as crianças durante a leitura da história. Nesta abordagem o adulto complementa, espontaneamente, as passagens da história com resposta aos comentários e às perguntas das crianças. Já na abordagem didático-interacional, as interações ocorrem com menos frequência durante, antes e após a leitura da história. Normalmente o professor assume papel de liderança fazendo perguntas que giram em torno dos eventos ocorridos nas histórias. Já na abordagem orientada para o desempenho, existe uma incidência maior de interações antes e depois da leitura da história. A introdução da história e o tema são muito explorados e durante a leitura o professor encoraja as crianças a fazerem previsões acerca do que irá acontecer na história, a estabelecer conexões entre os eventos e as suas experiências pessoais, além de acrescentar informações relevantes para a compreensão da mesma. A discussão, que ocorre após a leitura, é conduzida de duas maneiras: o professor reconstrói a história com a participação das crianças ou procura fazer um elo entre esta e as experiências de vida das crianças.

Fontes e Martins (2004), ao avaliarem o efeito da leitura de histórias por professores em escola de nível socioeconômico baixo, aferiram que as crianças cujos professores submetiam a criança à abordagem orientada para o desempenho apresentavam um desempenho superior ao das crianças submetidas à abordagem didático-interacional no teste de vocabulário administrado um ano após a observação da interação. Sugeriram que a superioridade da abordagem orientada para o desempenho decorreu provavelmente da alta incidência do que eles chamaram de conversas analíticas, isto é, interações verbais envolvendo a análise dos personagens e eventos, previsões dos eventos futuros e discussões sobre o vocabulário.

As histórias introduzem a criança no contexto imaginativo transportando-as ao seu mundo de fantasia. É um recurso didático que desenvolve a narrativa, a criatividade e o espírito crítico. A primeira experiência

da criança com livros normalmente é através da escuta de histórias contadas pelos adultos. Este contato desperta o gosto antecipado pelo ato de ler, requisito fundamental da motivação para a leitura. Os contos de fada encaminham a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação e sugerem experiências necessárias para desenvolver o seu caráter. Apresentam uma macroestrutura diferente de qualquer outra forma literária. Nos contos de fada, a situação inicial estabelece o espaço e alguns personagens, onde surgem as profecias e atribuições sobre o personagem principal, depois os benefícios e imediatamente as carências e nesta repetição surge o desejo. O que faz o conto continuar é a interdição pela infração, norteando a procura do objeto da recompensa. Com esta estrutura, os contos de fada declaram que, apesar das adversidades, os indivíduos devem vencer seus medos e se arriscar nas lutas do destino vencendo os obstáculos, declarando que uma vida compensadora e boa está ao alcance de todos que buscam e não desistem (BETTELHEIM, 2006, p.32).

Ao contar a história, o adulto direciona a atenção da criança para um enredo pré- definido. Toda contação de história tem um enredo fixo. Ao contar uma história, o narrador utiliza algumas partes que formam o eixo essencial da história e outras que funcionam como complementação para o eixo principal. Neste trajeto, algumas estruturas são mais importantes que outras. Hopper (1980) denominou tudo que é mais importante de FIGURA, que pode ser comparada ao “esqueleto” de um texto, ou seja, à sua estrutura base. Para tudo que ilustra, amplia e comenta sobre o que é mais importante, o autor deu o nome de FUNDO.

A partir desses parâmetros, pode-se observar se uma criança apreende mais a essência do texto (figura) ou apenas detalhes muitas vezes irrelevantes (fundo).

Esses elementos são importantes tanto para a narrativa oral quanto para a narrativa escrita, pois o ouvinte/escritor deve poder retirar do texto as informações cruciais para sua compreensão (figura), podendo deixar para segundo plano o fundo, menos relevante na realização de um resumo.

O acesso às histórias tem importante função na entrada da criança ao mundo da escrita. A oralidade precede a leitura e a escrita e mantém relações mais ou menos diretas conforme a fase de aprendizado em que se encontra o

indivíduo. Para compreender a relação entre língua oral e língua escrita e seu desenvolvimento, é necessário que se conheçam os processos de apropriação do sistema alfabético/ortográfico da língua escrita, ressaltado pela construção do discurso nesse processo. A língua é uma só, manifestada de formas diferentes, sob diversas modalidades. A fala e a escrita fazem parte do mesmo processo de construção da linguagem, mas há diferenças básicas entre elas (LACERDA, 1995).

A experiência que a criança leva para a escola na produção e compreensão de textos orais é fundamental na construção de textos escritos. Com o ingresso na pré-escola, os processos enriquecedores das habilidades linguísticas da criança serão oferecidos nas possibilidades de narrar fatos, histórias, inventar situações, usar a imaginação.

Existem duas estratégias básicas para apropriação do sistema escrito: a ascendente (bottom-up) e a descendente (top-down). A ascendente é dedutiva das informações não-visuais, vai da parte para o todo construindo o significado a partir da análise e síntese do significado das partes, ou seja, vai da consciência fonológica e parte da relação grafema/fonema para o texto. A descendente é indutiva das informações visuais, e vai do todo para a parte, da função para a forma. Esses dois tipos de processamento descrevem dois subtipos de leitores: o leitor construtor e o leitor analisador. O leitor proficiente é o que faz uso apropriado desses dois processos, sendo ao mesmo tempo fluente e preciso (leitor construtor – analisador). Desse ponto de vista, tanto o leitor só construtor, que se utiliza basicamente de estratégias descendentes, quanto o leitor somente analisador, que usa estratégias ascendentes, seriam leitores incompletos. Uma pessoa plenamente letrada é aquela que consegue transitar no continuum língua oral/língua escrita, de forma que o discurso esteja ajustado às diferentes situações sociais (MOUSINHO, 2003).

Kishimoto, Santos e Basílio (2007) realizaram pesquisa da narrativa infantil, em sala de aula, com crianças de quatro anos de idade. Nesta pesquisa, a professora com práticas de contar e recontar histórias infantis valorizou o ouvir as crianças, em uma sala de aula reorganizada, incluindo áreas opcionais de brincadeiras para favorecer a escolha da atividade e autonomia da criança.

Observaram que as crianças ao utilizarem seu conhecimento, suas vivências para a compreensão dos personagens, na condição de protagonistas, modificam a história, dialogam com diversos textos e intuem o papel da narrativa, atividade que funciona como uma possibilidade para o desenvolvimento do pensamento infantil.

O resultado desta pesquisa foi a constatação de que, através da comparação, observação e ao encontrar soluções dos problemas, vão sendo ampliadas as narrativas infantis, e que as histórias mobilizam as crianças para outras ações que as transformam em protagonistas, onde a autonomia estimula o mundo de interações, ficando evidenciado que, no processo de construção da narrativa, as utilizações dos saberes adquiridos integram diferentes formas de perceber o mundo pelo movimento, pelo grafismo, pelos objetos tridimensionais, pela linguagem oral, escrita ou matemática (Kishimoto, Santos e Basílio, 2007).

As crianças precisam ser muito estimuladas linguisticamente para apresentar bom desempenho nas habilidades narrativas. Elas devem ser incentivadas a princípio nas funções comunicativas mais simples como especular, chamar, pedir, nomear e responder (sim/não) e depois funções comunicativas mais complexas como responder (narrando), questionar, argumentar.

A criança, ao vivenciar a comunicação, percebe a distinção entre ela própria e o outro e inicia a construção linguística com o modelo e a mediação do adulto. Ao iniciar a narrativa, conceitua, categoriza e esquematiza eventos cada vez mais complexos. Estas representações e esquematizações de eventos mais complexos acrescentam grande flexibilidade à sua cognição, tornando-a apta a conversar, contar e recontar histórias. Sua expressão gestual e plástica ganha mais sentido nas brincadeiras e nas ações que resultam da integração das várias linguagens, tornando essencial a inclusão da narrativa no cotidiano infantil. A narrativa, na sua complexidade e flexibilidade, tem como principal função a organização de ideias por meio da linguagem, o que permite interações, conhecimentos e experiências sobre o mundo na relação com o outro e, assim, desempenham papel importante nas interações sociais do dia a dia e no currículo escolar (PERRONI, 1992; PEREIRA E NAKASATO, 2001; McCARTNEY, 2006).

3. 2. AQUISIÇÃO DA NARRATIVA EM SURDOS

Para estudar a aquisição da narrativa de surdos, o conceito de bilinguismo deve ser revisto.

Chamamos de bilíngue uma pessoa que usa duas ou mais línguas no seu dia a dia.

O bilinguismo, como ideal de educação para surdos, tem como pressuposto básico a necessidade do surdo ser bilíngue, utilizando a língua de sinais (de seu país, pois cada país possui sua própria língua de sinais), e a língua oral e/ou escrita de seu país (GOLDFELD, 2003).

As línguas de sinais são línguas naturais dos surdos, tendo surgido espontaneamente nas comunidades surdas. Estas línguas possuem todos os níveis linguísticos (fonológicos, morfológicos, sintáticos, semânticos e pragmáticos), servindo a todas as necessidades comunicativas e cognitivas, como qualquer outra língua (TOMASELLO, 2003). Os surdos que sinalizam e usam a língua oficial de seu país, mesmo que seja apenas na sua forma escrita, são bilíngues.

Os surdos fazem uso de diferentes tipos bilíngues. Adquirem e usam suas línguas por motivos diferentes, em domínios diferentes, com pessoas diferentes. O nível de fluência alcançado na língua de seu país dependerá do conhecimento adquirido, da necessidade, e da utilização da língua se referindo a domínios específicos. Portanto, o bilíngue pode apenas ler e escrever uma de suas línguas.

O conceito mais importante que a filosofia bilíngue traz é que os surdos formam uma comunidade, com cultura e língua próprias.

A criança deve conviver com indivíduos surdos dominantes da língua de sinais que conversem com ela para adquirir espontaneamente sua língua natural. Já a língua oral será aprendida mais lentamente com ajuda do fonoaudiólogo, com auxílio de recursos e técnicas específicas e a escrita utilizada com o professor e o fonoaudiólogo. Existe uma corrente bilíngue que defende a utilização da escrita na sala de aula sem a utilização da modalidade oral da língua.

É importante reconhecer a Língua de Sinais como capaz de suprir as necessidades linguísticas e cognitivas da criança surda.

Constata-se empiricamente que vários substitutos e variações de símbolos linguísticos, tais como as línguas manuais de sinais, são igualmente eficazes enquanto linguagem no sentido de direcionar a atenção e a cognição já que, como as línguas naturais, baseiam-se em símbolos convencionais intersubjetivamente compartilhados e baseados em perspectivas (TOMASELLO, 1995).

Estudos de Pereira e Pereira (apud Pereira e Nakasato, 2001) evidenciam que o processo de construção da narrativa de crianças surdas em língua de sinais é semelhante ao observado em crianças ouvintes. As crianças surdas mais novas nomeiam objetos e ações presentes nas figuras dos livros, e as mais velhas são capazes de construir narrativas com começo-meio-fim, não necessitando da presença do livro para relatar detalhes.

Pesquisas sobre a Língua de Sinais Americana (BaKer e Padden, 1978) alertam para o fracasso em assumir as mãos como os únicos portadores de informação linguística no discurso com sinais. Aponta a importância das expressões faciais (movimento dos olhos e sobrancelhas), movimentos da cabeça e do corpo como portadores de informação linguística na Língua de Sinais Americana, fornecendo informações sobre como os relatos são organizados, e conclui que a articulação entre os eventos nas línguas de sinais resulta da combinação de traços manuais e não-manuais. As línguas de sinais são produzidas no espaço e o resultado visual/gestual é parte integrante da gramática das línguas de sinais.

Pereira e Nakasato (2001) comparam dados extraídos da narrativa de uma história por uma criança surda, filha de pais ouvintes, com os relatos da literatura de crianças surdas que foram expostas a língua de sinais desde o nascimento. Os estudos da literatura internacional (BELLUGI et al., 1993) referem que, aos 2,6 anos de idade, as crianças usam sinais isolados para descrever cada figura, bem como para contar uma história inteira. Entre 2 e 3 anos, diversas combinações são realizadas, sem o estabelecimento ou uso de locais referenciais. Depois dos 5 anos, começam a estabelecer locais

referenciais e a realizar a concordância verbal utilizando estes locais. Por volta dos 6 anos, as crianças surdas usam consistentemente a concordância verbal apropriada. Os locais referenciais são estabelecidos e mantidos corretamente.

Ao comparar os resultados do relato de uma criança surda introduzida na Língua de Sinais Brasileira com quase 3 anos de idade, foi visto que esta seguiu um processo de aquisição de linguagem semelhante ao das crianças surdas, filhas de pais surdos.

Como resultado deste trabalho, constata-se a importância das crianças surdas serem expostas à língua de sinais o mais cedo possível, para que sejam inseridas no funcionamento linguístico-discursivo desta língua.

Lacerda (2004) também realizou um estudo da narração de crianças surdas. O estudo foi realizado em uma clínica de abordagem bilíngue. O grupo foi organizado para aquisição e aprendizagem em Libras com um encontro semanal de 45 minutos, formado por 8 crianças, com idade entre 3 e 7 anos, filhas de pais ouvintes, oriundas de família de baixa renda, sem aquisição do português oral, e sem contato com a língua de sinais no ambiente familiar.

As atividades foram conduzidas por uma instrutora surda adulta, com domínio em Libras e com domínio relativamente bom em português oral e escrito. As atividades foram realizadas em uma sala ampla, com materiais variados selecionados pela instrutora surda, propiciando situações agradáveis e de interesse das crianças.

Ao ler e narrar para as crianças as ilustrações presentes em um livro apenas com ilustrações, a instrutora foi relatando pequenos fatos presentes nas ilustrações, nomeando figuras, em situação semelhante à leitura de crianças ouvintes, em que os pais apontavam para a figura nomeando objetos e personagens sem se ater ao texto ou enredo da história, num ritual de iniciação para os hábitos de leitura que irão ser instalados, e que promoverão o desenvolvimento de linguagem como um todo. Com o desenrolar das atividades, as crianças passaram aos poucos a fazer alguns sinais, com participação semelhante a estudos com crianças ouvintes, que, em contato com o discurso narrativo/descritivo dos adultos, repetiram parte de sua fala, se espelhando na linguagem do outro, com pequenos fragmentos, constituindo-se como futuros narradores.

Em sua pesquisa, Lacerda (2004) observou que o desenvolvimento da narrativa das crianças surdas não é diferente dos observados em crianças ouvintes. Os surdos da pesquisa encontraram-se defasados cronologicamente em suas produções narrativas, pela exposição tardia à língua de sinais.

As atividades deste estudo reforçam o quanto é fundamental a criação de espaços que favoreçam o desenvolvimento de crianças surdas a partir de sua exposição à língua de sinais, e ressalta a importância do papel do interlocutor fluente em língua de sinais para o processo de desenvolvimento da linguagem e da produção narrativa.

Soares e Chiari (2006), em estudo com o objetivo de caracterizar a narrativa oral de deficientes auditivos, avaliaram quatro surdos entre 14 e 28 anos, portadores de deficiência auditiva de grau moderado a profundo bilateral, pré-lingual e oralizados.

Para produção das narrativas foram utilizadas sequência de figuras que compunham uma história e para análise os seguintes critérios: número de ações narradas, presença de marcadores do processo narrativo (temática, início, desenvolvimento e conclusão), atribuição de intencionalidade dos personagens (expressão de estado mental, como querer, desejar; atribuição implícita com expressões como ficar triste, se assustar; uso do discurso direto com variação de entonação e enfoque do ponto de vista do personagem, quando o narrador narra no lugar do personagem) e estrutura da narrativa, como tipo de vocabulário, organização de elementos frasais e mecanismos de encadeamentos de ideias (sintaxe), utilização de regras da língua (morfologia) e uso dos marcadores convencionais. Também foi observado o tipo de recurso comunicativo mais utilizado na narrativa de cada sequência (oral X gestual X pictográfico).

Foram observados maior frequência do uso do recurso comunicativo oral, vocabulário rotineiro e domínio assistemático de regras da língua, denotando déficits na relação forma e conteúdo.

Concordaram com os dados da literatura que apontam a audição como uma importante fonte de informação para a aquisição da linguagem e que a privação na fase de vida pré-lingual gera dificuldades maiores ou menores.

Evidenciaram a influência dos fatores de grau da perda, diagnóstico precoce, intervenção precoce, suporte familiar, escolarização e protetização precoce, são relevantes no desenvolvimento da narrativa.

E constataram que os deficientes auditivos possuem dificuldades peculiares relacionadas à privação sensorial e em decorrência das inabilidades nas conversões língua-linguagem.

Esta pesquisa reforça a importância do uso social da linguagem, seja ela espaço visual, oral ou escrita, essencial para sua aquisição, já que o acúmulo de experiências vivenciadas nas práticas sociais e educacionais propicia o uso da narrativa, facilitando as associações e a aquisição, fortalecida nas repetições.

3.3. A TECNOLOGIA APLICADA AO DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA PARA SURDOS

Neste item serão descritos alguns dos materiais multimídia direcionados especificamente para o desenvolvimento da narrativa de crianças surdas.

Em todos os países, independente do seu grau de desenvolvimento, a informática tem sido um dos campos que mais tem crescido atualmente. Este processo tem atingido sobretudo, as áreas de educação e lazer. Em decorrência, constata-se que, no mundo todo, o computador tem entrado cada vez mais cedo na vida das crianças. Torna-se, então, estratégico saber de que maneira ele pode determinar os novos rumos da construção de pensamento das crianças. (MRECH, 1997, p. 62)

No Brasil foram criados os seguintes produtos:

a) Coleção “Contando história em Libras” (Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES – 2000, 2003, 2005, 2007)

Caracteriza-se por CDs de histórias contadas e representadas em Libras por atores surdos. O ator ou atores posicionam-se em um cenário que pode ser real ou desenhado, interagindo com estes em alguns momentos. As falas do narrador e atores são acompanhadas de legendas na posição inferior da tela e

áudio em português. Consta de 10 volumes contendo seis histórias em cada CD/DVD, com destaque para: “Chapeuzinho Vermelho”, “O Patinho Feio”, “Os Três Porquinhos”, “João e Maria” e “O Curupira”.

b) A coleção “Clássicos da Literatura” (RAMOS, C.R. - Editora Arara Azul - 2002, 2003, 2005 e 2007)

Esta coleção digital é composta por CD-ROM das histórias “Alice no País das Maravilhas”, “Pinóquio” e “Aladim”, direcionados a público infanto-juvenil. Cada CD contém uma história contada em Libras por atores surdos acompanhada da escrita correspondente na parte lateral da tela. Cada tela apresenta a imagem de uma página de livro, localizando a escrita do lado esquerdo e o narrador em Libras do lado direito.

c) “Arca de Noé” (RUDE, T.C.S. - INES/Ministério da Educação/ Governo Federal- Dezembro, 2005)

CD criado com a proposta de desenvolver a comunicação bilíngue Libras/Português entre surdos, familiares e profissionais dentro do contexto da história “Arca de Noé”. O CD conta a história “Arca de Noé” no formato de livro, aparecendo em cada tela uma gravura grande com escrita na parte inferior da tela. Contém áudio em português e o vídeo do narrador surdo na lateral esquerda da tela; temas que aparecem na história com vocabulário utilizado no dia a dia tais como animais, família, partes do corpo, animais, entre outros; sons da fala onde consta um vocabulário vasto estabelecendo uma ligação com a história; frases abrangendo o tempo, as onomatopéias e cinco ações; jogos e algumas gravuras da história para imprimir. Todas estas atividades são apresentadas com gravuras reais ou desenhos grandes, com narrador de Libras em vídeo. Consecutivamente, aparece o português escrito com visualização da boca do ouvinte. O material foi criado com o intuito de trabalhar o início do processo de desenvolvimento da linguagem nos aspectos da compreensão da narrativa, nomeação e aspectos fonéticos/fonológicos com a possibilidade de visualização da articulação dos sons da fala priorizando a atenção na boca para o início da leitura labial, para surdos independente da idade.

d) “Cá Entre Nós” (RUDE, T.C.S. - INES/Ministério da Educação/ Governo Federal – 2008)

DVD criado para estimular o desenvolvimento da linguagem através de histórias e músicas em Libras e português oral e escrito. Contém cinco histórias conhecidas das crianças; jogos interativos relacionados a cada história visando a trabalhar a compreensão da narrativa com perguntas eliciadoras, nomeação do vocabulário, memória e análise e síntese através de gravuras (quebra-cabeça) e palavras (ache a palavra); aspectos fonéticos /fonológicos nas atividades “Faço Sempre”, a qual trabalha a motricidade oral de forma lúdica, preparando a musculatura da face para emissão, e “Vamos Falar”, que mostra o ponto de articulação de alguns sons da fala do início do desenvolvimento, que surgem no desenvolvimento infantil mesmo que a criança seja surda. Contém ainda treze músicas. A emissão tem foco no rosto da modelo ouvinte, visando aproveitar as expressões faciais, possibilitando a visualização da articulação correta dos sons para o trabalho da leitura facial e a Libras em vídeo com locutor.

e) Jogo “Multi-Trilhas”. (COUTO, R.M., Maio/2008; PUC-Rio, em parceria com o INES, FAPERJ e CNPq, 2008)

O jogo se propõe a trabalhar construções frasais utilizando verbos, substantivos, adjetivos e pronomes em duas línguas: Libras e Português. Parte de quatro contextos diferentes representando locais comumente conhecidos por crianças do Rio de Janeiro (corpo de bombeiro, praia, Corcovado e cachoeira) para a criança descrever situações que são construídas no cenário do jogo. É oferecido na versão de um jogo multimídia e versão concreta de jogo de tabuleiro.

f) “Um mistério a resolver: o mundo das bocas mexedeiras” (LSB Vídeo - s/d)

DVD com contação da história "Um mistério a resolver: o mundo das bocas mexedeiras" e orientação pedagógica com sugestões de trabalho com alunos surdos (contar história, fazer dramatização, fazer redação, ensinar sinais, ensinar configurações de mãos, soletrar, ler e escrever palavras, dentre outras). Retrata a história de Ana, uma menina com um grande mistério a resolver: por que quando as pessoas ao seu redor mexem a boca conseguem

o que querem, seja na escola, seja na padaria, seja no mercado, e ela mexe a boca do mesmo jeito e ninguém a compreende? Mostra com sensibilidade e clareza, a crianças e adultos, surdos e ouvintes, como a descoberta da surdez e a prática da Língua de Sinais representa um passo fundamental para a inclusão do surdo no mundo que o cerca.

g) “Construindo a Linguagem” (PRASS LEME, V., s/d)

Seu conteúdo abrange categorização vocabular, estruturação e interpretação frasal, conceitos básicos aplicados em frases, interpretação de enunciados, sequência lógica de histórias; estruturação e interpretação de textos; reconhecimento de avisos e clichês sociais; e organização de diálogos.

Nos Estados Unidos foram criados os seguintes produtos, encontrados na Internet e que considero relevantes :

a) “I Like Dialogue journals, but...”(PEYTON, 1990; BAILES, 1999; SCHLEPER, 2002)

Manual e DVD com estratégias para utilizar diálogos das revistas e jornais com surdos profundos em todos os níveis da competência da escrita. Descreve dez desafios comuns e sugestões de exemplos específicos de como enfrentá-los, exemplificados por alunos nas diferentes fases de desenvolvimento.

b) “Individual SRP Book Bags” – Shared Reading Project (RICASSA,R. 2002; HALLAU, 2002)

Projeto destinado a pais e familiares ouvintes de crianças portadores de surdez profunda, para incentivar a leitura em língua de sinais de diversas histórias, e usar estratégias para tornar a leitura mais eficaz. O material utilizado vem em uma bolsa contendo um livro de história, um DVD com a história contada em língua de sinais por um surdo, um manual com dicas de leitura para crianças surdas, e um guia com atividades para serem realizadas após a leitura com ideias relacionadas a história.

Os passos seguidos para este projeto são:

Uma vez por semana, um tutor (surdo adulto, contador de histórias) visita a família da criança em horário de melhor conveniência da família, e demonstra como contar/ler a história em língua de sinais.

Um membro da família pratica a leitura da história em língua de sinais na companhia do tutor.

O membro da família lê a história para a criança, o tutor observa e dá suporte.

O tutor deixa a bolsa – “family book bag” – com a família, a qual contém todo o material citado acima, por uma semana.

Durante a semana, a família lê a história diversas vezes para a criança. Se a família esquecer algum sinal, poderá ver no DVD, o qual serve de reforço do ensino já realizado pelo tutor previamente.

Os membros da família anotam o número de vezes que leram a história e anotam dúvidas e perguntas para a próxima sessão com o tutor. Na próxima semana o tutor leva um novo livro (uma nova bolsa), e todo o processo recomeça.

Os temas são variados de acordo com a faixa etária e o desenvolvimento da leitura.

4. METODOLOGIA

4.1. MATERIAL

MANUAL DE ROTEIRO PARA DVD

Baseado em Moss (2002) e Field (2009), foi criado um guia de formatação de roteiro para DVD. A seguir será detalhado como deve ser feito um roteiro, para que todas as informações sejam claras e objetivas.

FONTE:

Courier 12 point 10 pitch. Nunca se usar *itálico* ou **negrito**;

TAMANHO DO PAPEL:

Carta (27,94cm x 21,59cm). A numeração obrigatória deverá ser logo após a capa com algarismos arábicos (1,2,3,...), em cima, à direita, geralmente seguida por um ponto para ajudar na produção.

CAPA:

Título do DVD, autor, direitos, contatos.

FLUXOGRAMA:

Contém toda a estrutura do DVD em imagem para melhor visualização e organização.

ATIVIDADES DO DVD:

No início de cada atividade poderá haver um título e uma pequena introdução escrita de forma clara e objetiva sobre o conteúdo, os comandos que serão necessários, as línguas utilizadas. (ex: Libras em vídeo) e português (nas modalidades oral em vídeo e escrita).

CABEÇALHO:

O cabeçalho é um pequeno título informativo, sempre em letras maiúsculas. Contém três informações importantes: onde; precisamente onde; e quando. São escritos em maiúsculas com um tracinho separando.

O “onde” pode ser INT. (interior) ou EXT. (exterior); “precisamente onde” é uma indicação curta do lugar; “quando” pode ser DIA ou NOITE.

AÇÃO/DESCRIÇÃO:

A Ação/Descrição é o que estamos vendo. Descrição dos personagens, o que eles estão fazendo, os lugares e tudo o que os espectadores vão precisar capturar visualmente. Informações fundamentais sem encher o roteiro com excessos de descrições ou ações.

FALAS E DIÁLOGOS:

As falas/diálogos são o que estamos ouvindo. São compostas por dois ou mais personagens. Deve conter o nome do personagem, as palavras que diz, e às vezes uma pequena indicação de como ou para quem devem ser ditas as palavras quando necessário.

FLASHBACK:

Quando precisar recorrer ao recurso do flashback, indique FLASHBACK – LOCAÇÃO e prossiga. Quando retornar à sequência original, indique FIM DO FLASHBACK e prossiga como se não houvesse a interrupção.

Não indique que o FLASHBACK pertence a um dos personagens.

ASPECTOS GERAIS DO ROTEIRO:

Usar o mesmo nome das personagens e dos lugares em cabeçalhos e descrições, ao longo de todo o roteiro.

Todos os verbos devem estar no presente do indicativo.

Não usar as palavras “vemos” e “ouvimos”. Ex: Em vez de “Vemos um casal andando...”, escrever “Um casal está andando...”

Não repetir, na ação/descrição, informação que já está no cabeçalho.

Sempre usar um novo cabeçalho quando mudar de lugar ou tempo.

4.2. PROCEDIMENTOS

1. Adaptação do manual de formatação de roteiro cinematográfico (Moss, 2002 e Field 2009) para roteiro de DVD.

2. Seleção de uma história clássica infantil. A escolha da história clássica “João e Maria” foi realizada devido à sua estrutura de conto de fada, com personagens humanos, para apropriação das crianças com a cultura infantil nacional e internacional.
3. Escolha do público e da faixa etária. Foi escolhida a faixa etária entre dois e sete anos, fase em que ocorre o desenvolvimento da narrativa, segundo estudos e pesquisas realizados.
4. Elaboração do fluxograma do roteiro para melhor visualização do conteúdo do DVD.
5. Formatação das telas iniciais de todas as atividades que fazem parte do roteiro.
6. Criação e formatação do roteiro baseado na história para desenho animado a ser traduzido e produzido em Libras. A opção pela criação de um desenho animado em Libras ocorreu devido a seu caráter pioneiro, podendo preencher uma importante lacuna. Os desenhos animados são uma importante fonte de entretenimento e informação para as crianças. As crianças surdas não têm acesso ao conteúdo linguístico destes programas. A solução seria justamente o desenho animado em Libras. Este tipo de programa tem enorme vantagem sobre outros meios de comunicação por oferecer à criança, assim como os filmes, o uso real da linguagem em seu contexto completo, com movimento, ações e cenário compondo as pistas extralinguísticas. Diferentemente dos filmes, o desenho animado tem um caráter único de fantasia.
7. Elaboração e redação do roteiro do livrinho adaptado para criança no início do processo de aquisição da linguagem. O formato deste livro é importante para adaptar uma linguagem mais próxima de crianças pequenas. Esta primeira versão tem frases curtas e vocabulário de alta

frequência na população infantil. As propostas dos desenhos com gravuras claras em menor número de cenas, focando as figuras essenciais para o eixo da história, integram o conteúdo proporcionando melhor compreensão do texto, com uso de discurso direto que facilita a compreensão da criança. A atividade de nomear será realizada em cada cena do livro ao se clicar a gravura desejada.

8. Elaboração e redação do roteiro do livro adaptado para criança em fase de desenvolvimento da narrativa. Caracteriza-se por uma versão maior com discurso indireto e inserção de maior quantidade de discurso direto. Quantidade maior de cenas com introdução da atividade de descrever, a qual ocorre depois da nomeação e antes da narração.
9. Criação e formatação do roteiro de jogos interativos elaborados para mediar o processo de aquisição da narrativa: Figura-Fundo, Entendeu?, Sentimentos, Sequência lógica, Vamos narrar?, Vamos escrever?, Vamos ler?, Palavrinhas, Absurdo. Estes jogos foram criados para estimular o desenvolvimento da narrativa como facilitadores e orientadores para mediação adulto/criança.

Figura-Fundo

Ajuda a criança a perceber as partes principais da história.

Entendeu?

Faz perguntas eliciadoras para as crianças ajudando na compreensão do texto.

Sentimentos

Visa à percepção pelas crianças dos sentimentos e das intenções dos personagens.

Sequência lógica

Promove o desenvolvimento das relações temporais.

Vamos narrar?

Incentiva a criança a narrar, ajudando-a na construção do texto.

Vamos escrever?

Atividade para o desenvolvimento da escrita. Ajuda a reconhecer e ordenar as letras formando uma palavra. Faz parte da estratégia básica para apropriação do sistema escrito. Utiliza a estratégia ascendente (da parte para o todo), construindo o significado a partir da análise e síntese do significado das partes.

Vamos ler?

Objetiva facilitar o reconhecimento global de palavras (leitura logográfica), primeiro estágio do processo de aprendizagem da leitura.

Palavrinhas

Visa à fixação do vocabulário da história.

Absurdo

Leva a criança a realizar julgamentos percebendo a falta de adequação de sentimentos e intenções dos personagens.

10. Elaboração de Dicas: informações curtas e básicas das fases de desenvolvimento da criança ou objetivos dos jogos para que os adultos possam acessar informalmente.
11. Material para imprimir: telas das histórias, personagens e alguns jogos escritos para que a criança possa manusear e confeccionar um livro, para ser um material a mais de desenvolvimento da linguagem e da narrativa.
12. Elaboração de Banco de Dados: registros de informações e gravações da criança, que poderão ser feitos pelo profissional e armazenados no

Desktop ou na Internet. Estas informações poderão ser utilizadas para acompanhar o desenvolvimento da criança e para pesquisas sobre a narrativa. Se o banco de dados for utilizado para pesquisa, deverá ser acompanhado de documento de autorização assinado pelo responsável da criança.

13. Registro do roteiro completo do DVD na Biblioteca Nacional, Ministério da Cultura, no Estado do Rio de Janeiro, dos direitos autorais.

5. RESULTADOS

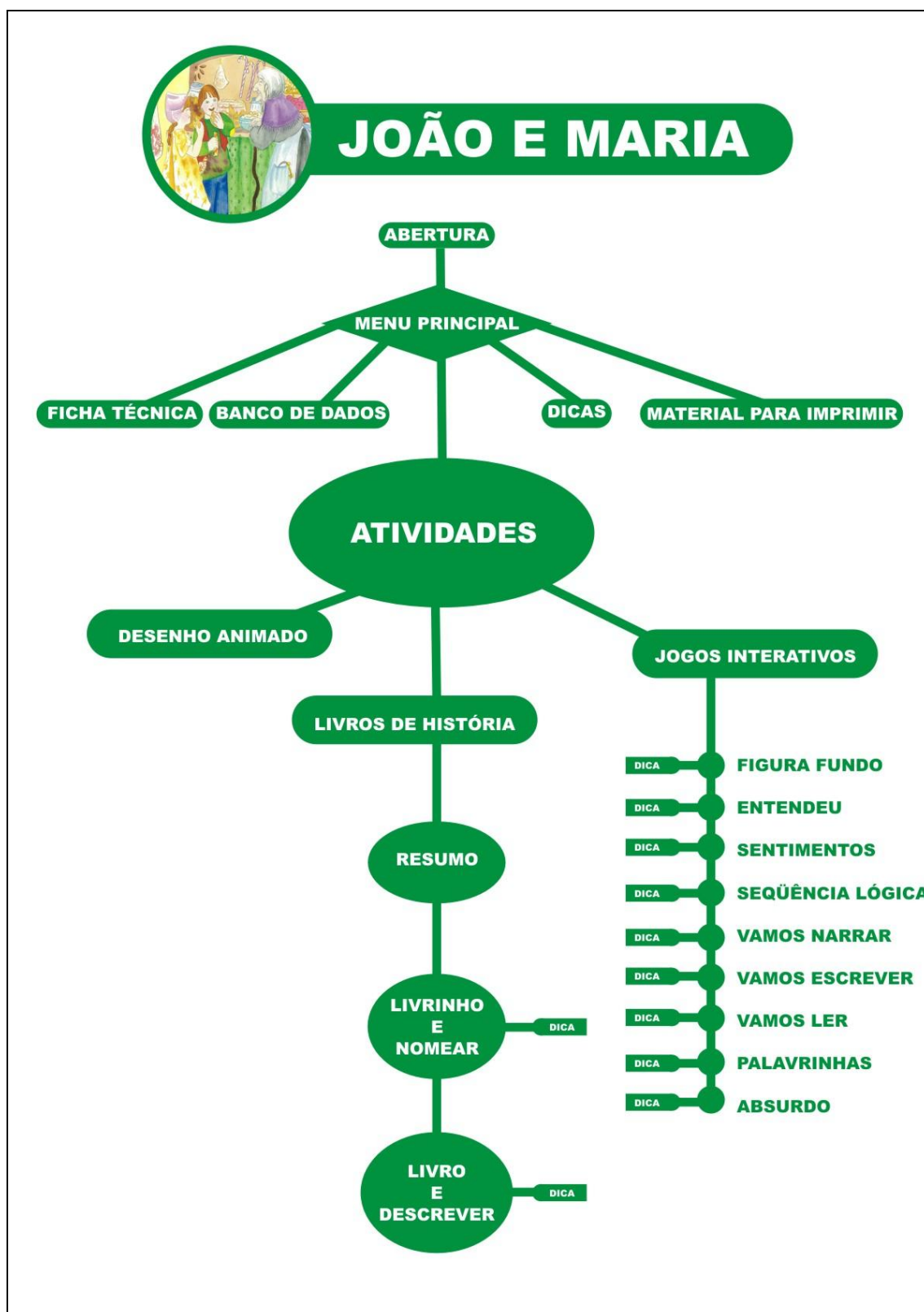
O resultado do presente trabalho consiste nos roteiros: desenho animado, livrinho, livro, nomear, descrever, jogos interativos, dicas, material para imprimir e banco de dados, que compõem o roteiro do DVD intitulado: “João e Maria roteiro de DVD interativo para crianças surdas”.

Inicialmente é apresentado o fluxograma, o qual mostra todos os componentes do DVD, depois uma tela com todos os comandos que serão utilizados, e todas as telas iniciais de cada atividade do DVD, para facilitar a visualização deste roteiro.

JOÃO E MARIA ROTEIRO DE DVD INTERATIVO PARA CRIANÇAS SURDAS



FLUXOGRAMA



COMANDOS

LEGENDA DOS COMANDOS

	ANTERIOR
	PRÓXIMO
	PAUSA
	MENU PRINCIPAL
	PARAR
	APAGAR
	SOM ON
	SOM OFF
	WEB CAM
	PLAYER
	REC
	LOCUTOR LÍNGUA DE SINAIS
	LOCUTOR PORTUGUÊS
	IMPRIMIR
	DICA
	LEGENDA ON
	LEGENDA OFF
	SAIR
	AJUDA

ABERTURA

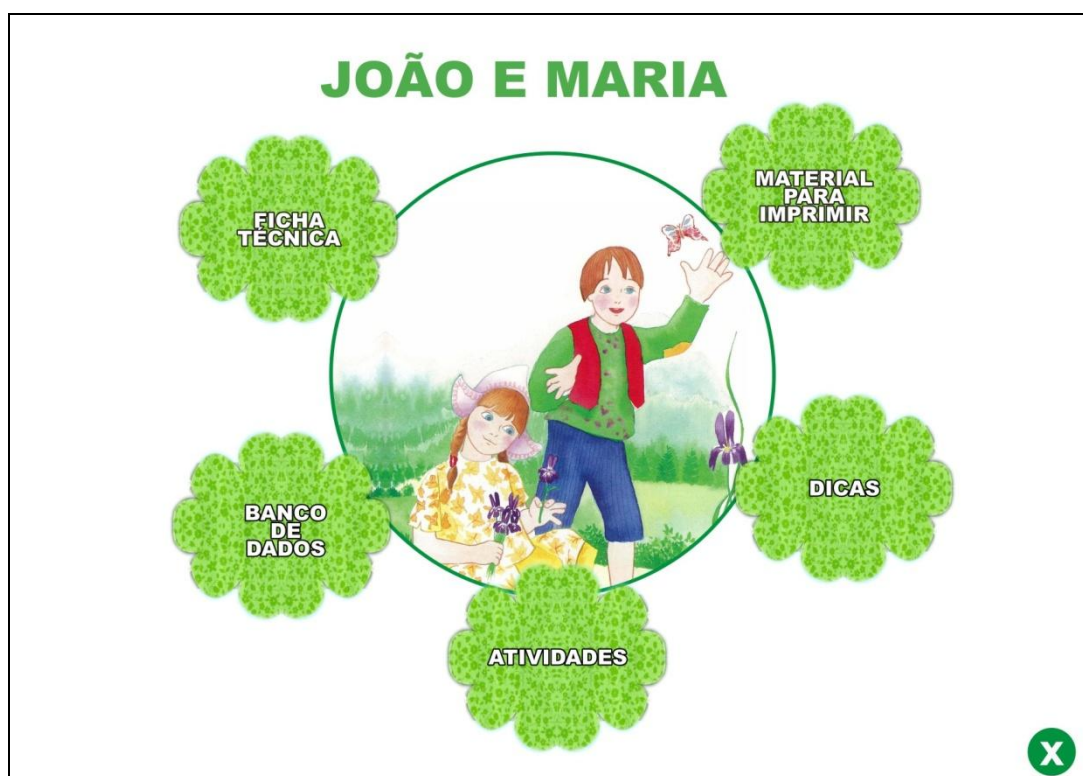
APRESENTAÇÃO DO DVD

TELA A1- EXT. CASA DA FAMÍLIA DE JOÃO E MARIA – DIA

João e Maria rindo, brincando e correndo. Tropeçam na raiz de uma árvore e caem no meio do menu principal.

TELA A2 - JOÃO E MARIA NO MEIO DA TELA: FICHA TÉCNICA, BANCO DE DADOS, ATIVIDADES, DICAS, MATERIAL PARA IMPRIMIR.

OPÇÃO DE COMANDO: SAIR. AO SE CLICAR NAS OPÇÕES APARECERÁ A TELA CORRESPONDENTE.



ATIVIDADES



TELA B – JOÃO E MARIA NO MEIO DA TELA COM A ESCRITA “JOÃO E MARIA”.

À ESQUERDA OPÇÃO DAS ATIVIDADES:

1. DESENHO ANIMADO;
2. LIVROS DE HISTÓRIA;
3. JOGOS INTERATIVOS.

Na produção do DVD observar se é necessário nesta tela colocar as opções de língua:

- Libras (Vídeo do locutor surdo), com opção de legenda em português e áudio em português em OFF.

- Português (Vídeo do locutor ouvinte), com opção de legenda em português.

OPÇÃO DE COMANDO: REPETIR, MENU PRINCIPAL, SAIR. CLICAR EM CIMA DA ATIVIDADE DESEJADA.

Na produção do DVD observar se é necessário em todo o DVD ter a opção das línguas em todas as telas das atividades para poder ser mudada sem precisar retornar ao menu principal.

1. DESENHO ANIMADO EM LIBRAS

“João e Maria”
Irmãos Grimm



1 – DESENHO ANIMADO:

ROTEIRO EM PORTUGUÊS A SER TRADUZIDO PARA LIBRAS

COMANDOS NECESSÁRIOS: INICIAR, PAUSA, ADIANTAR, VOLTAR, VOLTAR AO MENU PRINCIPAL, PARAR, LEGENDA, AUDIO E SAIR.

NA LEGENDA: PORTUGUÊS ESCRITO.

NO AUDIO: PORTUGUÊS EM OFF;
SONOPLASTIA.

TELA 1.1- EXT. CASA DE DOCES

João e Maria em frente à casa de doces. Ao passar o mouse no comando desejado, o braço do João e/ou da Maria acompanha para serem clicadas as opções. Iniciar para começar o desenho animado, e as legendas.

SEQUÊNCIA 1 – FLORESTA – ENTARDECER

O pai corta lenha com um machado, amarra o feixe de lenha com uma tira de folha e caminha por uma trilha até sua casa.

SEQUÊNCIA 2 – EXTERIOR DA CASA – ENTARDECER

Maria e João brincam na terra com pedras e gravetos.

SEQUÊNCIA 3 – EXTERIOR DA CASA – ENTARDECER

João e Maria correm ao encontro do pai e o abraçam.

O pai levanta os filhos no colo e os beija, entrando em casa.

SEQUÊNCIA 4 – INTERIOR DA CASA/COZINHA – NOITE

Madrasta em frente ao fogão à lenha mexendo uma sopa rala. Em cima da mesa há vasilhas vazias e pedaços de pão velho.

O pai e as crianças chegam à cozinha fazendo algazarra.

O pai coloca a lenha num espaço perto do fogão e abraça a mulher, desanimado.

Maria: - Estou com fome.

João: - Também estou com muita fome.

Madrasta: - Estou servindo o que temos para comer.

Madrasta serve a sopa rala com um pedaço de pão.

Acabam de comer.

SEQUÊNCIA 5 – INTERIOR DA CASA/QUARTO – NOITE

O pai acompanha João e Maria para a cama e os beija.

Pai: - Boa noite!

João: - Boa noite!

Maria: - Boa noite!

Pai: - Durmam bem.

SEQUÊNCIA 6a – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – NOITE

O pai senta à mesa com a mulher.

Madrasta: - Não temos mais comida em casa.

Pai (atormentado): - Como vamos fazer para alimentar as crianças?

SEQUÊNCIA 7a – INTERIOR DA CASA/ QUARTO COM PORTA ENTREABERTA – NOITE

João e Maria atrás da porta escutam a conversa do pai com a madrasta.

SEQUÊNCIA 6 b – INTERIOR DA CASA/COZINHA – NOITE

A madrasta chega bem perto do pai de maneira a confidenciar o que está pensando.

Madrasta: - Pensei em deixá-los na floresta!

Pai: - Nunca! Jamais abandonaria meus filhos na floresta com lobos e cobras!

Madrasta: - Então morreremos todos de fome! Talvez em vez de serem atacados por lobos e cobras, quem sabe não são recolhidos por alguma pessoa caridosa?

SEQUÊNCIA 7b – INTERIOR DA CASA/ QUARTO COM PORTA ENTRE ABERTA – NOITE

Maria: - Estamos perdidos!

João: - Não chore, Maria! Vou pensar em alguma solução para o nosso problema.

SEQUÊNCIA 6 c – INTERIOR DA CASA/COZINHA – NOITE

Pai desesperado: - Não temos outra solução!

Madrasta: - Amanhã bem cedo levaremos João e Maria até o meio da floresta e faremos com que fiquem nos esperando até terminarmos de cortar lenha.

Pai: - Mas não voltaremos para buscá-los...

Madrasta: - Pense que podem encontrar alguém para alimentá-los ou consigam descobrir um jeito de sobreviver.

Pai: - Coitadinhos... Não quero nem pensar nisso.

SEQUÊNCIA 8 – INTERIOR DA CASA/QUARTO COM PORTA ENTREABERTA / JANELA MOSTRANDO A LUA A ILUMINAR OS PEDREGULHOS DO CAMINHO – NOITE

João olha pela janela e vê os pedregulhos prateados pela iluminação da lua.

João: - Maria, já sei! Catarei muitas pedras e marcarei o caminho de volta à nossa casa. Não tenha medo, Maria.

Os dois adormecem.

SEQUÊNCIA 9 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO – AMANHECER

Madrasta: - Acordem! Nós vamos até a floresta.

Pai: - Cada um leve um pedaço de pão, mas não comam de uma vez, porque deve durar o dia todo.

SEQUÊNCIA 10 – EXTERIOR DA CASA – AMANHECER

João, com os bolsos cheios de pedras, deu seu pedaço de pão para Maria segurar.

Madrasta: - Vamos!

SEQUÊNCIA 11 – FLORESTA – MANHÃ

Todos caminham pela floresta.

Pai: - Que houve, João? Você sempre corre na frente e hoje está se arrastando...

João: - Ainda estou com sono.

João continua atrás de todos e deixa as pedras pelo caminho.

Chegam ao meio da floresta.

Madrasta: - Vocês fiquem aqui brincando enquanto vamos apanhar lenha. Voltamos mais tarde para buscá-los.

SEQUÊNCIA 12 – FLORESTA – TARDE

As crianças brincam de pular carniça, escravo de Jó ...

Maria: - Estou cansada.

João: - Eu também. Vamos sentar e comer o pão.

Sentam e comem o pão.

SEQUÊNCIA 13 – FLORESTA – NOITE

Barulhos de galhos na floresta.

Maria: - Estou com medo, João!

João: - Não tenha medo. Quando a lua aparecer, iluminará as pedras e iremos embora.

Maria: - Ah, meu irmão, te adoro!

Maria abraça João.

SEQUÊNCIA 14 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

João: - Vamos, Maria!

João pega Maria pela mão e eles seguem as pedras que João deixou no caminho iluminadas pela lua.

SEQUÊNCIA 15 – INTERIOR DA CASA/COZINHA – AMANHECENDO

João e Maria abrem a porta da casa. O pai vê os filhos e corre alegre para abraçá-los.

Pai: - Não dormi a noite toda, preocupado com vocês.

Madrasta finge se alegrar, mas na verdade está desapontada.

Madrasta: - Que bom ver vocês novamente.

João: - Estamos muito cansados.

Maria: - Caminhamos a noite toda.

Pai: - Meus queridos filhos!

Madrasta: - Vou preparar a cama para vocês descansarem.

SEQUÊNCIA 16 – EXTERIOR DA CASA – DIA

Pai: - Vamos tentar colher algumas frutas.

Madrasta: - Ou qualquer coisa para comermos.

SEQUÊNCIA 17 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA - ENTARDECER

Pai e madrastra entram na cozinha com a cesta vazia.

Pai: - Não conseguimos colher nenhuma fruta, nada.

Madrasta: - Estamos ameaçados de morrer de fome.

Pai: - Temos apenas dois pães em casa.

Madrasta: - Precisamos nos livrar das crianças.

Pai: - Deve haver algum outro jeito para vivermos juntos.

Madrasta: - Você viu como eles se resolveram bem quando ficaram perdidos na floresta. Eles podem encontrar alguma solução. Se nós ficarmos todos juntos, morreremos de fome.

Pai: - Coitados! Deixe-os comerem pelo menos os pães. Assim teremos mais tempo para arrumarmos uma solução.

Madrasta: - Quando já não tiverem o que comer, eles ficarão fracos e não conseguirão caminhar. Como os levaremos para a floresta?

SEQUÊNCIA 18 – INTERIOR DA CASA/ JANELA ENTREABERTA – ENTARDECER

As crianças percebem tudo como da primeira vez.

João: - Maria, não fique triste.

Maria: - Vou te ajudar a catar pedras.

SEQUÊNCIA 19 – INTERIOR DA CASA/QUARTO – NOITE.

Tentam sair do quarto, mas a porta está trancada.

João: - Não importa. Tenho outra ideia.

Maria: - Qual?

João: - Os pães! Pegaremos nossos pães e marcarei o caminho de volta, novamente.

Maria: - Então vamos dormir para descansar.

João: - Isso mesmo! Vamos descansar.

SEQUÊNCIA 20 – INTERIOR DA CASA/QUARTO – AMANHECENDO.

Madrasta: - Acordem! Nós vamos até a floresta.

Pai: - Cada um leve um pedaço de pão, mas não comam de uma vez, porque deve durar o dia todo.

SEQUÊNCIA 21 – EXTERIOR DA CASA – AMANHECER

João e Maria pegam seu pedaço de pão.

Madrasta: - Vamos!

SEQUÊNCIA 22 – FLORESTA – MANHÃ

Todos caminham pela floresta.

João é o último e deixa pedaços de pão pelo caminho.

Chegam ao meio da floresta.

Madrasta: - Vocês fiquem aqui brincando enquanto vamos tentar colher frutas.

Voltamos mais tarde para buscá-los.

SEQUÊNCIA 23 – FLORESTA - TARDE

As crianças brincam de pular carniça, escravo de Jó ...

Maria: - Estou cansada.

João: - Eu também. Vamos sentar e descansar um pouco.

SEQUÊNCIA 24 – FLORESTA – ENTARDECER

Barulhos na floresta.

Maria: - Estou com medo, João! Muito medo!

João: - Vamos achar as migalhas de pão e encontraremos o caminho de volta.

Maria: - Vamos!

João: - Maria! Os pássaros estão comendo as migalhas de pão.

Maria: - Vamos depressa! Antes que comam tudo!

João: - Maria! Os pássaros comeram tudo!

Maria: - E agora? O que vamos fazer?!

SEQUÊNCIA 25 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

Andam até se cansar.

João: - Estamos perdidos.

Maria: - O que vamos fazer agora?

João: - Vamos sentar e descansar.

Adormecem exaustos.

SEQUÊNCIA 26 – FLORESTA – AMANHECER.

Maria: - João, acorda!

João: - Estou com fome.

Maria: - Nosso pão ficou pelo caminho.

João: - E os pássaros comeram todinho.

Maria: - João! Olhe!

João: - Uma casa! Uma casa feita de doces!

Maria: - Vamos! Se apresse!

SEQUÊNCIA 27– EXTERIOR CASA DE DOCES – MANHÃ.

João: - Tome, irmãzinha.

Maria: - Que delícia! Hum! Chocolate!

João: - Biscoitos!

Maria: - Mashmellow!

SEQUÊNCIA 28– EXTERIOR CASA DE DOCES/PORTA – MANHÃ.

Velha assustadora (Bruxa):- Quem está comendo minha casa? Ah! Duas lindas crianças! Entrem, entrem, lá dentro tem muito mais para vocês.

João e Maria amedrontados deixam cair os doces.

Bruxa: - Venham! Entrem! Não tenham medo.

SEQUÊNCIA 29 – INTERIOR CASA DE DOCES/MESA COM MUITAS GULOSEIMAS – DIA.

Bruxa: - Em minha casa há muitas guloseimas. Entrem, meus filhos, e poderão comer á vontade!

João: - Que delícia! Coma, Maria, este pedaço de bolo.

Maria: - Toma, João, este pedaço de chocolate com morango.

SEQUÊNCIA 30 – INTERIOR CASA DE DOCES/QUARTO/DUAS CAMAS- NOITE.

Bruxa:- Venham! Aqui tem duas camas bem limpinhas para vocês.

Maria: - Obrigada!

João: - Muito obrigado! Vamos dormir.

Maria: - Até amanhã.

SEQUÊNCIA 31– INTERIOR CASA DE DOCES/QUARTO/DUAS CAMAS- DIA.

Bruxa: - Acordem!

A bruxa apalpa as crianças.

João (espreguiçando): - Bom dia!

Bruxa: - Vocês estão muito magros!

Maria (sentando na cama): - Bom dia!

Bruxa: - Vamos! Vamos preparar a comida.

SEQUÊNCIA 32 – INTERIOR DA CASA DA BRUXA/GAIOLA GRANDE – DIA.

Bruxa: - João! Pegue meu gato dentro desta gaiola!

SEQUÊNCIA 33 – INTERIOR DA GAIOLA - DIA.

João: - Venha, gatinho!

A bruxa tranca João dentro da gaiola.

Bruxa (mudando o tom da voz): - Vamos, sua preguiçosa, hora de trabalhar. Prepare o almoço.

Maria (assustada): - João, meu irmão, o que vamos fazer?

João(assustado): - Faça o que ela está mandando, Maria.

SEQUÊNCIA 34a – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – DIA.

Bruxa: - Prepare o almoço. Quando estiver pronto, leve um prato bem cheio para seu irmão. Quero que engorde, pois vou comê-lo.

Maria (chorando): - Sua bruxa malvada, (de joelhos) solte João, por favor.

Bruxa: - Deixa de fricote, menina. Vá já preparar a comida. Senão te como antes de comer seu irmão.

Maria (chorando): - Vou preparar o almoço.

SEQUÊNCIA 35a – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

Maria (com o prato de comida na mão): - João, a bruxa quer que você engorde para te comer.

João: - É, Maria, eu sei! Mas não se preocupe, vamos arrumar um jeito de sair daqui.

Maria: - Como, João?

João: - Obedeça a bruxa! Enquanto isso, pense em alguma solução.

Bruxa (aparecendo): - Anda menina! Está demorando muito!

Maria: - Já vou!

João (segredando): - Também pensarei em alguma coisa.

Bruxa: - Mostre o dedo, menino! (a bruxa segura o dedo do João avaliando sua espessura.) Esse menino come... Come e continua magro.

SEQUÊNCIA 34b – INTERIOR DA CASA/COZINHA

Maria cozinhando um frango no fogão à lenha.

Prepara o prato do João.

SEQUÊNCIA 35b – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

Maria: - Aqui está sua comida, João.

João: - Oba! Um frango, vou usar este ossinho para enganar a bruxa, dizendo que é meu dedo e que ainda estou magro.

Maria: - Isso, João! Boa ideia! Ela não enxerga bem mesmo!

João acaba de comer. Entra a bruxa.

Bruxa: - Deixe eu ver seu dedo!

João entrega o osso da galinha para a bruxa.

Bruxa: - Hum! Ainda está muito magro!

SEQUÊNCIA 34c – INTERIOR DA CASA/COZINHA

Maria fazendo comida.

Prepara o prato do João.

SEQUÊNCIA 35c – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

Maria: - Aqui está sua comida, João.

João: - Precisamos pegar a chave do bolso da bruxa para fugirmos.

Maria: - É, João! Não conseguiremos enganar a bruxa por muito tempo.

João acaba de comer. Entra a bruxa.

Bruxa: - Deixe eu ver seu dedo!

João estica o osso.

Bruxa: Hum! Ainda está muito magro! Que estranho... Esse menino come tanto e continua magro.

SEQUÊNCIA 34d – INTERIOR DA CASA/COZINHA.

Bruxa:- Amanhã é meu aniversário e quero comer um belo assado. Vou matar seu irmão, gordo ou magro. Também preciso de pão e quero que você esquente o forno e prepare a massa.

Maria (chorando): - Era melhor ter sido devorada por animais na floresta que ajudar esta bruxa horrorosa a preparar a morte do meu irmão!

Bruxa: - O que você falou?

Maria (disfarçando): - Não sei acender o forno.

Bruxa: - Menina imprestável... Não sabe nem acender um forno!

SEQUÊNCIA 36 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA/FORNO.

Maria: - Me ensine.

Bruxa: - Venha ver de perto!

Bruxa (pensando): - Uma menina assada... Seria apetitosa!

Maria (percebendo a intenção da bruxa): - Como vou subir no forno sendo tão pequena?

Bruxa:- Mas você é muito tonta mesmo! Vou ensinar.

A bruxa sobe numa cadeira, Maria puxa as chaves do bolso da bruxa, empurra a bruxa para dentro do forno e fecha a porta.

Bruxa: - Me tire daqui! Tire-me daqui! Sua tonta!(socando a porta). Vou te dar meu tesouro!

Vou soltar seu irmão! Vou deixar vocês irem embora! Me tire daqui!

Maria: - Não, sua bruxa malvada! Você vai ficar aí até torrar.

SEQUÊNCIA 37 – INTERIOR DA CASA/GAIOLA

Maria (abrindo a porta da gaiola):- Vamos João! Saia! Estamos livres.

João (abraçando-a): - Maria, vamos!

SEQUÊNCIA 38 – INTERIOR DA CASA/TESOURO

João: - Olhe, Maria! Um tesouro!

Maria: - João! Uma fortuna em ouro e pedras preciosas!

João: - Estamos ricos! Não passaremos mais fome!

Maria: - Vamos procurar o caminho de volta para nossa casa.

SEQUÊNCIA 39 – FLORESTA – DIA.

João: - Por aqui, Maria!

Maria:- Venha, João!

SEQUÊNCIA 40 – FLORESTA/RIO/CISNE- DIA.

Maria: - Veja, João, o rio perto da nossa casa.

João: - Como vamos atravessar? Não tem ponte nem barco.

Maria: - Vamos pedir ao cisne! Cisne, pode nos levar à outra margem, por favor?

O cisne leva Maria para o outro lado, volta e pega João.

João: - Obrigado, Cisne!

Maria: - Tchau! Obrigada!

SEQUÊNCIA 41 – FLORESTA – DIA

João e Maria correndo por um caminho conhecido.

João: - Veja Maria estamos perto de casa.

Maria: - Nossa casa!

SEQUÊNCIA 42 – EXTERIOR CASA – DIA.

João e Maria veem seu pai triste em frente à casa.

Maria: - Pai!!!

João: - Pai!!!

Pai (dá um forte e longo abraço nos filhos): - Perdoe-me, meus filhos, por ter aceitado os maus conselhos da sua madrasta.

Madrasta (aparece toda machucada: perna quebrada, usando muletas; braço engessado com atadura; cabeça enrolada em atadura e curativo com esparadrapo pelo rosto e corpo): - Perdoem-me por fazer vocês ficarem perdidos na floresta. Estou muito arrependida.

Maria (assustada): - O que houve com você?

Madrasta: - Depois que abandonamos vocês na floresta, caí dentro de um buraco muito fundo.

Pai (com satisfação):- E foi muito difícil retirá-la de lá.

FLASHBACK – FLORESTA/BURACO – ENTARDECER

Aparece a madrasta sendo resgatada do buraco (tipo uma armadilha para bichos) pelo pai com um cipó. O pai, visivelmente com raiva, a cada tentativa a empurra novamente para dentro. (Após duas tentativas, a retira do buraco).

FIM DO FLASHBACK

Maria: - Ah, coitada! Vamos esquecer tudo isto e vivermos todos juntos.

João: - Sentimos muita falta de vocês.

Pai e Madrasta: - Nós também.

João e Maria entregam o tesouro que trouxeram da bruxa.

SEQUÊNCIA 42 – EXTERIOR DA CASA/FLORESTA/A CÂMERA AFASTANDO – DIA

João e Maria contam toda a história para o pai e a madrasta.

2. LIVROS DE HISTÓRIA



LIVROS DE HISTÓRIA INTERATIVOS

Serão dois livros interativos e um resumo. Ao clicar no resumo aparecerão três opções de língua: escrita, oral e Libras. No livro interativo, cada página em uma tela, com desenho grande com a história escrita embaixo. Uma, com versão de 19 (dezenove) páginas, e outra com 35 (trinta e cinco) páginas. Ao ser clicada a história desejada, aparecerá a primeira página. Para passar para a página seguinte, será necessário clicar o comando próximo ou qualquer outro comando desejado. As três telas iniciais serão iguais nas duas versões.

COMANDOS: INICIAR, REPETIR, ANTERIOR, PRÓXIMO, MENU PRINCIPAL, SAIR E IMPRIMIR.

O LIVRINHO TAMBÉM TERÁ O COMANDO NOMEAR, QUE ACONTECERÁ AO SE CLICAR EM ALGUNS DESENHOS.

O LIVRO TAMBÉM TERÁ O COMANDO DESCREVER, QUE ACONTECERÁ AO SE CLICAR EM ALGUNS DESENHOS.

OPÇÃO DE LÍNGUA: LIBRAS E PORTUGUÊS (NARRADORES EM VÍDEO).
O NARRADOR ESTÁ SENTADO DEBAIXO DA ÁRVORE.

TELA 2. FLORESTA/ÁRVORE – ENTARDECER

NARRADOR

Vou contar uma história que aconteceu há muito tempo atrás.

TELA 2.1. O NARRADOR PEGA OS LIVRO DE HISTÓRIAS E ABRE.

NARRADOR

RESUMO

O nome da História é “João e Maria”.

Esta história conta a aventura dos irmãos João e Maria. Seu pai era um lenhador pobre, que concordou com sua mulher, madrasta das crianças, em abandoná-los na floresta porque a família não tinha mais condição de alimentá-los. Na procura do caminho de volta, as crianças primeiro marcaram o caminho com pedrinhas e depois com migalhas de pão. Os passarinhos comeram todas as migalhas de pão, as crianças ficaram perdidas e encontraram uma casa coberta de doces, balas e biscoitos e, com fome, começaram a comer. A casa era da bruxa, que mesmo acolhendo as crianças e dando de comer a elas, não tinha boa intenção e queria matá-las. Porém, espertas, as crianças é que acabam enganando a bruxa. Finalmente, João e Maria escaparam e encontraram o caminho de volta para casa, atravessaram o rio com ajuda do cisne levando todo o tesouro que encontraram na casa da bruxa.

Vocês querem que eu conte esta história?

TELA 2.2. O NARRADOR ABRE O LIVRO E APARECEM JOÃO E MARIA NO CENTRO DA TELA. DOIS LIVROS COM JOÃO E MARIA NA FRENTE DA CASA DE DOCES. EM UM ESTÁ ESCRITO LIVRINHO E NOMEAR: “JOÃO E MARIA”; E NO OUTRO LIVRO E DESCREVER: “JOÃO E MARIA”.

Escolha o resumo, livrinho ou o livro clicando na versão desejada.

RESUMO

OPÇÃO ESCRITA



JOÃO E MARIA

O nome da História é "João e Maria". Esta história conta a aventura dos irmãos João e Maria. Seu pai era um lenhador pobre, que concordou com sua esposa e madrasta das crianças, em abandoná-los na floresta porque a família não tinha mais condição de alimentá-los. Na procura do caminho de volta, as crianças primeiro marcaram o caminho com pedrinhas e depois com migalhas de pão. Os passarinhos comeram todas as migalhas de pão, as crianças ficaram perdidas e encontraram uma casa coberta de doces, balas e biscoitos e, com fome, começaram a comer. A casa era da bruxa e mesmo acolhendo as crianças e dando de comer a elas, a bruxa não tinha boa intenção e queria matá-los. Porém, espertas, as crianças é que acabam enganando a bruxa. Finalmente, João e Maria escaparam e encontraram o caminho de volta para casa, atravessaram o rio com ajuda do cisne levando todo o tesouro que encontraram na casa da bruxa.

Vocês querem que eu conte esta história?



RESUMO

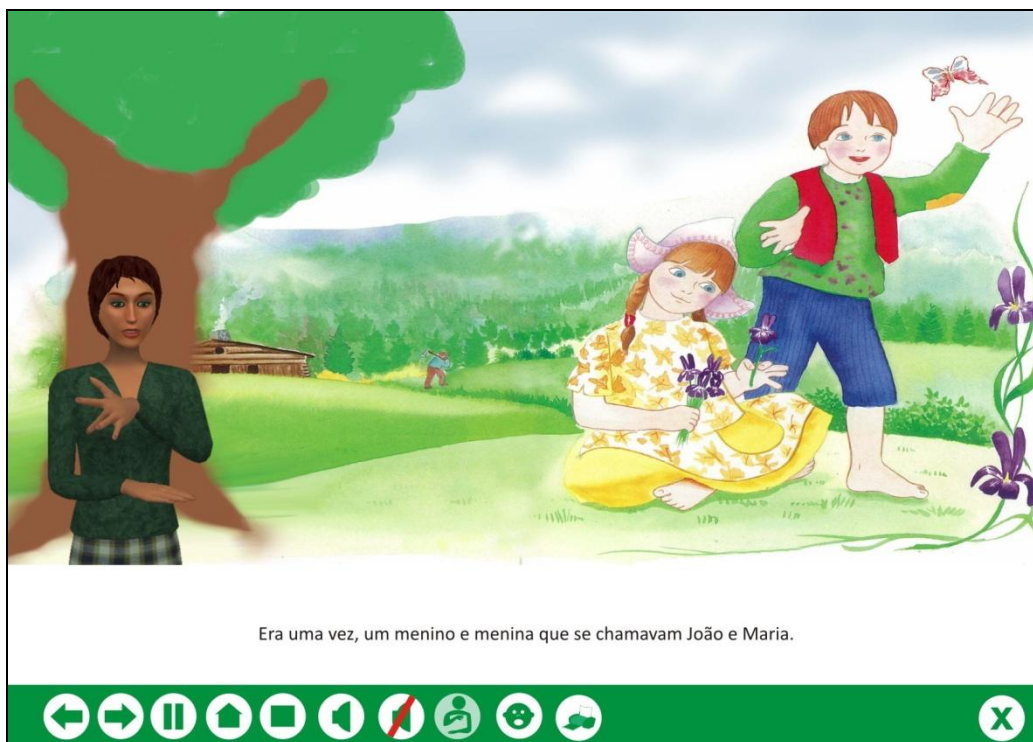
OPÇÃO LÍNGUA DE SINAIS



JOÃO E MARIA




ROTEIRO DO LIVRINHO DE HISTÓRIA “JOÃO E MARIA”



PÁGINA 1 – EXTERIOR DA CASA/ JANELA ABERTA – ENTARDECER
JOÃO E MARIA BRINCANDO COM PEDRAS E GRAVETOS DE JOGO DA VELHA.

NARRADOR

Era uma vez, um menino e uma menina que se chamavam João e Maria.

PÁGINA 2 – EXTERIOR DA CASA/ JANELA ABERTA – ENTARDECER
O PAI COM UM FEIXE DE LENHA AMARRADO COM UMA FOLHA, OS DOIS
FILHOS BRINCANDO COM PEDRAS E GRAVETOS, A MADRASTA
COZINHANDO DENTRO DA CASA SENDO VISTA PELA JANELA ABERTA.

NARRADOR

Eles eram muito pobres e moravam numa casa perto da floresta com seu pai, que era lenhador, e sua madrasta.

PÁGINA 3 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA / PORTA ENTREABERTA PARA
O QUARTO – NOITE
O PAI E A MADRASTA SENTADOS À MESA, E JOÃO E MARIA ATRÁS DA
PORTA.

NARRADOR

Um dia eles não tinham nada para comer e a madrasta teve a ideia de deixar João e Maria sozinhos na floresta. João, sem querer, ouviu a conversa.

PÁGINA 4 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO COM JANELA ABERTA – NOITE
JOÃO CATANDO PEDRAS NO QUINTAL E MARIA OBSERVANDO ELE PELA
JANELA.

NARRADOR

João teve uma ideia: - Vou marcar o caminho com pedras para poder achar o caminho de volta para casa. Então, ele foi ao quintal e encheu os bolsos de pedras.

PÁGINA 5 – FLORESTA – MANHÃ

O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO JOGANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

No dia seguinte, todos caminharam pela floresta. O lenhador observou que João estava sempre atrás e perguntou: - Que houve, João? Você sempre corre na frente e hoje está se arrastando... João respondeu disfarçando: - Ainda estou com sono. E continuou deixando pedra por pedra no caminho.

PÁGINA 6 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

JOÃO E MARIA CATANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

E assim, as crianças foram com o pai e a madraستا na floresta e lá foram abandonados. Mas como João marcou o caminho com as pedras, logo acharam o caminho de volta para casa.

PÁGINA 7 – INTERIOR DA CASA/COZINHA - AMANHECENDO

O PAI ABRAÇA JOÃO E MARIA E A MADRASTA FICA UM POUCO AFASTADA, MEIO ABORRECIDA. APARECE O PENSAMENTO DA MADRASTA TRANCANDO A PORTA DO QUARTO DAS CRIANÇAS COM ELAS DEITADAS NA CAMA.

NARRADOR

O pai ficou muito contente, mas a madraستا, que era malvada, ficou com muita raiva. Mandou as crianças dormirem e trancou a porta do quarto. Como ela era muito malvada, planejou levá-los ainda mais longe no dia seguinte. João e Maria não conseguiram sair do quarto e não puderam catar pedras, porque a porta do quarto estava trancada.

PÁGINA 8 – FLORESTA – AMANHECER

EM FILA O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO.

NARRADOR

Antes de saírem para floresta para catar lenha, o pai deu um pedaço de pão velho para eles comerem. João, em vez de comer o pão, foi jogando os pedaços pelo caminho, para marcar o caminho de volta.

PÁGINA 9 – FLORESTA – TARDE

CRIANÇAS BRINCANDO DE JOGO DA VELHA, PAI LONGE E MADRASTA SE AFASTANDO DAS CRIANÇAS.

NARRADOR

Quando chegaram ao meio da floresta, a madrastra pediu para eles esperarem enquanto ela ajudava o pai a catar lenha. Mas eles esperaram muito e perceberam que estavam abandonados.

PÁGINA 10 – FLORESTA – ENTARDECER

JOÃO E MARIA OLHANDO OS PÁSSAROS COMENDO AS MIGALHAS DE PÃO.

NARRADOR

Maria começou a chorar. -Não chore, Maria, disse João. Vamos seguir a trilha que marquei com os pedaços de pão. Assim, logo chegaremos em casa. Mas quando foram procurar o caminho de volta, viram que os passarinhos tinham comido todo o pão deixado pelo caminho.

PÁGINA 11– EXTERIOR CASA DE DOCES/PORTA – MANHÃ.

JOÃO E MARIA COMENDO DOCES DO LADO DE FORA DA CASA E A BRUXA APARECENDO NA PORTA.

NARRADOR

Então, as crianças andaram, andaram muito, até que chegaram a uma casa toda feita de doces, biscoitos e chocolates. Com muita fome, correram e começaram a comer um pouco de tudo. De repente, chegou uma velhinha e disse: - Entrem! Lá dentro tem muito mais comida.

PÁGINA 12 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – DIA.

JOÃO COM SEU DEDO PARA FORA DA GRADE DA GAIOLA E A BRUXA SEGURANDO SEU DEDO E MARIA CARREGANDO UM PRATO DE COMIDA.

NARRADOR

Mas a velhinha era uma bruxa. Prendeu João numa gaiola e deu-lhe muita comida, para deixá-lo bem gordo. Ela queria comer o João bem gordinho. E fez Maria trabalhar muito, fazendo comida e arrumando a casa.

PÁGINA 13 – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

JOÃO DENTRO DA GAIOLA COM O OSSINHO DA GALINHA PARA FORA DA GRADE, BRUXA SEGURANDO O OSSINHO E MARIA ATRÁS DA BRUXA.

NARRADOR

Todo dia, depois de comer, João tinha que mostrar o dedo para a bruxa sentir se ele estava engordando. O menino era muito esperto, percebendo que a bruxa não enxergava bem, mostrava um ossinho de galinha ao invés do seu dedo. A bruxa furiosa reclamava: - Esse menino não engorda! Vou comê-lo assim mesmo!

PÁGINA 14 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA/FORNO.

MARIA PEGANDO AS CHAVES DA BRUXA, AGACHADA NA PORTA DO FORNO ABERTA.

NARRADOR

A bruxa chamou Maria e pediu para preparar o forno, pois queria fazer pão. Maria percebeu que a bruxa queria jogá-la dentro do forno, ficou assustada e começou a chorar. Mas, logo teve uma ideia para os dois se livrarem da bruxa e disse: _ Eu não sei acender o forno. A bruxa logo respondeu: - Você não sabe acender o forno? Então vou comê-la também. Pegou uma escada, abriu a porta e acendeu o forno. Aí, Maria empurrou a bruxa para dentro do forno e trancou a porta.

PÁGINA 15 – INTERIOR DA CASA/GAIOLA

MARIA, COM AS CHAVES NA MÃO, A PORTA DA GAIOLA ABERTA E JOÃO DO LADO DE FORA, APARECENDO O TESOIRO DA BRUXA E DOCES E COMIDA.

NARRADOR

Maria libertou o irmão e antes de sair, pegaram muitos doces e o tesouro que a bruxa guardava.

PÁGINA 16 – FLORESTA/RIO/CISNE – DIA.

JOÃO EM CIMA DO CISNE E MARIA ESPERANDO JÁ DO OUTRO LADO DA MARGEM DO RIO.

NARRADOR

Quando João e Maria saíram da casa da bruxa, procuraram o caminho de volta e receberam a ajuda de um cisne. O cisne levou Maria para o outro lado, voltou e pegou João. João e Maria correram por um caminho conhecido e viram que estavam perto de casa.

PÁGINA 17 – EXTERIOR CASA – DIA.

PAI ABRAÇADO COM JOÃO E MARIA. A MADRASTA TODA MACHUCADA PERTO OLHANDO PARA ELES COM EXPRESSÃO DE ARREPENDIMENTO.

NARRADOR

João e Maria viram seu pai triste em frente à casa e correram ao seu encontro dando um forte e longo abraço. O pai pediu perdão aos filhos por ter aceitado os maus conselhos da madrasta. A madrasta, toda machucada, também falou que estava muito arrependida e implorou o perdão das crianças.

PÁGINA 18 – EXTERIOR CASA – DIA/ PENSAMENTO DO PAI NA FLORESTA /BURACO.

JOÃO E MARIA OLHANDO A MADRASTA TODA MACHUCADA E O PAI PENSANDO, RELEMBRANDO O RESGATE DA MADRASTA DE UM BURACO (TIPO UMA ARMADILHA PARA BICHOS) PELO PAI COM UM CIPÓ. O PAI VISIVELMENTE COM RAIVA.

NARRADOR

João e Maria ficaram com muita pena da madrasta quando a viram toda machucada. Então, Maria perguntou:- O que aconteceu que te deixou toda machucada? A madrasta contou que, quando estavam voltando da floresta, após os terem abandonado, ela caiu dentro de um buraco muito fundo e foi

muito difícil ser tirada lá de dentro. Mas que, depois de algumas tentativas, o lenhador conseguiu retirá-la de lá.

PÁGINA 19 – EXTERIOR DA CASA/FLORESTA
JOÃO, MARIA, LENHADOR E MADRASTA DO LADO DE FORA DA CASA,
SEGURANDO AS JÓIAS DO TESOURO.

NARRADOR

Maria e João perdoaram à madrastra, mostraram o tesouro que trouxeram e contaram tudo que passaram. E assim viveram todos juntos felizes para sempre.

ROTEIRO DO NOMEAR
COM O LIVRINHO DE HISTÓRIA “JOÃO E MARIA”

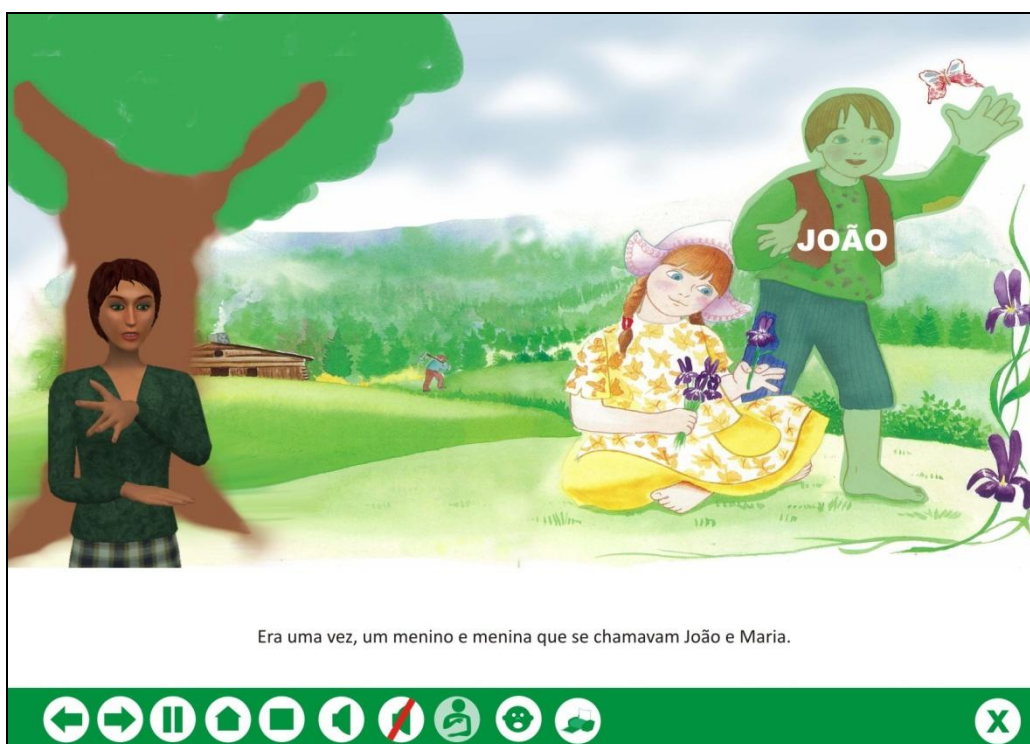
PÁGINA 1– EXTERIOR DA CASA/ JANELA ABERTA – ENTARDECER
JOÃO E MARIA BRINCANDO COM PEDRAS E GRAVETOS DE JOGO DA
VELHA.

NARRADOR

Era uma vez, um menino e menina que se chamavam João e Maria.

NOMEAR:

JOÃO, MARIA, PEDRA, GRAVETO E JOGO DA VELHA.



PÁGINA 2 – EXTERIOR DA CASA/ JANELA ABERTA – ENTARDECER
O PAI COM UM FEIXE DE LENHA AMARRADO COM UMA FOLHA, OS DOIS
FILHOS BRINCANDO COM PEDRAS E GRAVETOS, A MADRASTA
COZINHANDO DENTRO DE CASA SENDO VISTA PELA JANELA ABERTA.

NARRADOR

Eles eram muito pobres e moravam numa casa perto da floresta com seu pai,
que era lenhador, e sua madrasta.

NOMEAR:

PAI, LENHA, MADRASTA E FOGÃO.

PÁGINA 3 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA / PORTA ENTREABERTA PARA O QUARTO – NOITE
O PAI E A MADRASTA SENTADOS À MESA, E JOÃO E MARIA ATRÁS DA PORTA.

NARRADOR

Um dia eles não tinham nada para comer e a madraستا teve a ideia de deixar João e Maria sozinhos na floresta. João, sem querer, ouviu a conversa.

NOMEAR:

MESA,CADEIRA,SOPA E PÃO.

PÁGINA 4 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO COM JANELA ABERTA – NOITE
JOÃO CATANDO PEDRAS NO QUINTAL E MARIA OBSERVANDO ELE PELA JANELA.

NARRADOR

João teve uma ideia: - Vou marcar o caminho com pedras para poder achar o caminho de volta para casa. Então, ele foi ao quintal e encheu os bolsos de pedras.

NOMEAR:

LUA, PEDRAS, JANELAS E ÁRVORE.

PÁGINA 5 – FLORESTA – MANHÃ

O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO JOGANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

No dia seguinte, todos caminharam pela floresta. O lenhador observou que João estava sempre atrás e perguntou: - Que houve, João? Você sempre corre na frente e hoje está se arrastando... João respondeu disfarçando: - Ainda estou com sono. E continuou deixando pedra por pedra no caminho.

NOMEAR:

JOÃO, MARIA, PAI, MADRASTA E PEDRA.

PÁGINA 6 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

JOÃO E MARIA CATANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

E assim, as crianças foram com o pai e a madraستا na floresta e lá foram abandonados. Mas como João marcou o caminho com as pedras, logo acharam o caminho de volta para casa.

NOMEAR:

FLORESTA, CAMINHO, CÉU E ESTRELA.

PÁGINA 7 – INTERIOR DA CASA/COZINHA – AMANHECENDO

O PAI ABRAÇA JOÃO E MARIA E A MADRASTA FICA UM POUCO AFASTADA, MEIO ABORRECIDA. APARECE O PENSAMENTO DA MADRASTA TRANCANDO A PORTA DO QUARTO DAS CRIANÇAS COM ELAS DEITADAS NA CAMA.

NARRADOR

O pai ficou muito contente, mas a madrasta, que era malvada, ficou com muita raiva. Mandou as crianças dormirem e trancou a porta do quarto. Como ela era muito malvada, planejou levá-los ainda mais longe no dia seguinte. João e Maria não conseguiram sair do quarto e não puderam catar pedras, porque a porta do quarto estava trancada.

NOMEAR:

QUARTO, PORTA, CHAVE E CAMA.

PÁGINA 8 – FLORESTA – AMANHECER

EM FILA O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO.

NARRADOR

Antes de saírem para floresta para catar lenha, o pai deu um pedaço de pão velho para eles comerem. João, em vez de comer o pão, foi jogando os pedaços pelo caminho, para marcar o caminho de volta.

NOMEAR:

CAMINHO, PÃO, SOL E RIO.

PÁGINA 9 – FLORESTA – TARDE

CRIANÇAS BRINCANDO DE JOGO DA VELHA, PAI LONGE E MADRASTA SE AFASTANDO DAS CRIANÇAS.

NARRADOR

Quando chegaram ao meio da floresta, a madrasta pediu para eles esperarem enquanto ela ajudava o pai a catar lenha. Mas eles esperaram muito e perceberam que estavam abandonados.

NOMEAR:

JOGO DA VELHA, MATO, JOÃO E MARIA.

PÁGINA 10 – FLORESTA – ENTARDECER

JOÃO E MARIA OLHANDO OS PÁSSAROS COMENDO AS MIGALHAS DE PÃO.

NARRADOR

Maria começou a chorar. - Não chore Maria, disse João. Vamos seguir a trilha que marquei com os pedaços de pão. Assim, logo chegaremos em casa. Mas quando foram procurar o caminho de volta, viram que os passarinhos tinham comido todo o pão deixado pelo caminho.

NOMEAR:

PÃO, PASSARINHO, CÉU, SOL E CAMINHO.

PÁGINA 11 – EXTERIOR CASA DE DOCES/PORTA – MANHÃ.
JOÃO E MARIA COMENDO DOCES DO LADO DE FORA DA CASA E A
BRUXA APARECENDO NA PORTA.

NARRADOR

Então, as crianças andaram, andaram muito, até que chegaram a uma casa toda feita de doces, biscoitos e chocolates. Com muita fome, correram e começaram a comer um pouco de tudo. De repente, chegou uma velhinha e disse: - Entrem! Lá dentro tem muito mais comida.

NOMEAR:

CASA, DOCES, BRUXA E BISCOITO.

PÁGINA 12 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – DIA.
JOÃO COM SEU DEDO PARA FORA DA GRADE DA GAIOLA, A BRUXA
SEGURANDO SEU DEDO E MARIA CARREGANDO UM PRATO DE
COMIDA.

NARRADOR

Mas a velhinha era uma bruxa. Prendeu João numa gaiola e deu-lhe muita comida, para deixá-lo bem gordo. Ela queria comer o João bem gordinho. E fez Maria trabalhar muito, fazendo comida e arrumando a casa.

NOMEAR:

DEDO, PRATO, COMIDA E FORNO.

PÁGINA 13 – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.
JOÃO DENTRO DA GAIOLA COM O OSSINHO DA GALINHA PARA FORA
DA GRADE, BRUXA SEGURANDO O OSSINHO E MARIA ATRÁS DA
BRUXA.

NARRADOR

Todo dia, depois de comer, João tinha que mostrar o dedo para a bruxa sentir se ele estava engordando. O menino era muito esperto, percebendo que a bruxa não enxergava bem, mostrava um ossinho de galinha ao invés do seu dedo. A bruxa furiosa reclamava: - Esse menino não engorda! Vou comê-lo assim mesmo!

NOMEAR:

JOÃO, MARIA, BRUXA, OSSO E GAIOLA.

PÁGINA 14 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA/FORNO.
MARIA PEGANDO AS CHAVES DA BRUXA, AGACHADA NA PORTA DO
FORNO ABERTA.

NARRADOR

A bruxa chamou Maria e pediu para preparar o forno, pois queria fazer pão. Maria percebeu que a bruxa queria jogá-la dentro do forno, ficou assustada e começou a chorar. Mas logo teve uma ideia para os dois se livrarem da bruxa e disse: - Eu não sei acender o forno. A bruxa logo respondeu: - Você não sabe

acender o forno? Então vou comê-la também. Pegou uma escada, abriu a porta e acendeu o forno. Aí, Maria empurrou a bruxa para dentro do forno e trancou a porta.

NOMEAR:
FOGÃO, FORNO, ESCADA E CHAVEIRO.

PÁGINA 15 – INTERIOR DA CASA/GAIOLA
MARIA COM AS CHAVES NA MÃO, A PORTA DA GAIOLA ABERTA E JOÃO DO LADO DE FORA, APARECENDO O TESOURO DA BRUXA E DOCES E COMIDA.

NARRADOR
Maria libertou o irmão e, antes de saírem, pegaram muitos doces e o tesouro que a bruxa guardava.

NOMEAR:
TESOURO, DOCE, GAIOLA E CHAVE.

PÁGINA 16 – FLORESTA/RIO/CISNE- DIA.
JOÃO EM CIMA DO CISNE E MARIA ESPERANDO JÁ DO OUTRO LADO DA MARGEM DO RIO.

NARRADOR
Quando João e Maria saíram da casa da bruxa, procuraram o caminho de volta e receberam a ajuda de um cisne. O cisne levou Maria para o outro lado, voltou e pegou João. João e Maria correram por um caminho conhecido e viram que estavam perto de casa.

NOMEAR:
JOÃO, MARIA, CISNE E RIO.

PÁGINA 17 – EXTERIOR CASA – DIA.
PAI ABRAÇADO COM JOÃO E MARIA. A MADRASTA TODA MACHUCADA PERTO OLHANDO PARA ELES COM EXPRESSÃO DE ARREPENDIMENTO.

NARRADOR
João e Maria viram seu pai triste em frente à casa e correram ao seu encontro dando um forte e longo abraço. O pai pediu perdão aos filhos por ter aceitado os maus conselhos da madrasta. A madrasta, toda machucada, também falou que estava muito arrependida e implorou o perdão das crianças.

NOMEAR:
BANDAID, ESPARADRAPO, CASA E MULETA.

PÁGINA 18 – EXTERIOR CASA – DIA/ PENSAMENTO DO PAI NA FLORESTA /BURACO.
JOÃO E MARIA OLHANDO A MADRASTA TODA MACHUCADA E O PAI PENSANDO, RELEMBRANDO O RESGATE DA MADRASTA DE UM

BURACO (TIPO UMA ARMADILHA PARA BICHOS) PELO PAI COM UM CIPÓ. O PAI VISIVELMENTE COM RAIVA.

NARRADOR

João e Maria ficaram com muita pena da madraستا quando a viram toda machucada. Então, Maria perguntou:- O que aconteceu que te deixou toda machucada?A madraستا contou que, quando estavam voltando da floresta, após os terem abandonado, ela caiu dentro de um buraco muito fundo e foi muito difícil ser tirada lá de dentro. Mas que, depois de algumas tentativas, o lenhador conseguiu retirá-la de lá.

NOMEAR:

BURACO, CIPÓ, MADRASTA E PAI.

PÁGINA 19 – EXTERIOR DA CASA/FLORESTA

JOÃO, MARIA, LENHADOR E MADRASTA DO LADO DE FORA DA CASA, SEGURANDO AS JÓIAS DO TESOURO.

NARRADOR

Maria e João perdoaram à madraستا, mostraram o tesouro que trouxeram e contaram tudo que passaram. E assim viveram todos juntos felizes para sempre.

NOMEAR:

JOÃO, MARIA, TESOURO E JÓIAS.

ROTEIRO DO LIVRO DE HISTÓRIA “JOÃO E MARIA”



PÁGINA 1 – EXTERIOR DA CASA/ JANELA ABERTA – ENTARDECER
O PAI COM UM FEIXE DE LENHA AMARRADO COM UMA FOLHA, OS DOIS FILHOS BRINCANDO COM PEDRAS E GRAVETOS, A MADRASTA COZINHANDO DENTRO DE CASA SENDO VISTA PELA JANELA ABERTA.

NARRADOR

Era uma vez um lenhador muito pobre e seus dois filhos: João e Maria. A mãe da criança morreu quando eles eram pequeninhos e o pai se casou com outra mulher. Os quatro viviam numa casa pequena na floresta.

PÁGINA 2 - INTERIOR DA CASA/COZINHA – NOITE
PAI, MADRASTA, JOÃO E MARIA SENTADOS À MESA COM PRATOS DE SOPA RALA E PEDAÇOS DE PÃO VELHO.

NARRADOR

Numa noite, quando eles só tinham uma sopa aguada para comer, o pai ficou muito triste porque seus filhos estavam com fome.

PÁGINA 3 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA / PORTA ENTREABERTA PARA O QUARTO – NOITE
O PAI E A MADRASTA SENTADOS À MESA, E JOÃO E MARIA ATRÁS DA PORTA.

NARRADOR

Depois que os filhos foram dormir, o pai conversou com a mulher. Ele estava muito preocupado: - Como vamos fazer para alimentar as crianças? A

madrasta, que era malvada, disse:- Pensei em deixá-los na floresta!O pai exclamou: - Nunca! Jamais abandonaria meus filhos na floresta! Mas a madrasta insistiu muito dizendo que morreriam todos de fome e que talvez João e Maria fossem acolhidos por alguma pessoa caridosa. E assim acabou convencendo o pai a abandonar seus filhos na floresta.

PÁGINA 4 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO COM PORTA ENTRE ABERTA – NOITE

NARRADOR

O que eles não sabiam é que João e Maria estavam acordados atrás da porta ouvindo toda a conversa dos pais. Maria chorou e ficou com muito medo, mas João olhou pela janela, viu muitas pedras iluminadas pela lua e teve a ideia de catar pedras para marcar o caminho de volta para casa.

PÁGINA 5 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO – AMANHECER
CRIANÇAS DEITADAS, MADRASTA ACORDANDO ELAS E O PAI COM OS PÃES NA MÃO.

NARRADOR

No dia seguinte a madrasta acordou as crianças. O pai, após dar um pedaço de pão para cada um, falou: - Não comam de uma vez, comam bem devagar, porque o pão deve durar o dia todo. Como João estava com seus bolsos cheios de pedras, deu seu pedaço de pão para Maria segurar.

PÁGINA 6 – FLORESTA – MANHÃ
O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO JOGANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

E assim todos caminharam pela floresta. O lenhador observou que João estava sempre atrás e perguntou: - Que houve, João? Você sempre corre na frente e hoje está se arrastando... João respondeu disfarçando: - Ainda estou com sono. E continuou deixando pedra por pedra no caminho.

PÁGINA 7 – FLORESTA – TARDE
NUMA CLAREIRA DA FLORESTA, A MADRASTA PUXANDO O PAI. UM POUCO AFASTADAS, AS CRIANÇAS BRINCANDO.

NARRADOR

Chegando ao meio da floresta, a madrasta pediu que as crianças esperassem ali até que eles voltassem com a lenha.As crianças brincaram de pular carniça até se cansar.

PÁGINA 8 – FLORESTA COM LUA – NOITE.
JOÃO E MARIA CATANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

Vendo que o pai e a madrasta não voltavam, Maria disse ao irmão: - Estou com medo, João!

João, acalmando Maria, falou: - Não tenha medo. A lua está iluminando as pedras e iremos encontrar o caminho de volta.

PÁGINA 9 – INTERIOR DA CASA/COZINHA – AMANHECENDO
O PAI ABRAÇA JOÃO E MARIA E A MADRASTA FICA UM POUCO AFASTADA, COM CARA ABORRECIDA.

NARRADOR

João e Maria seguiram as pedras e conseguiram chegar à casa. O pai ficou feliz e os três se abraçaram. A madrasta fingiu que estava alegre, mas na verdade ficou muito decepcionada e irritada.

PÁGINA 10 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – ENTARDECER

NARRADOR

Como a madrasta era muito malvada, ela planejou levá-los para um lugar ainda mais longe, e convenceu o pai de que essa era a única solução, pois se ficassem juntos não teriam chance de sobreviver e todos morreriam de fome. O pai, muito triste, aceitou pensando ser o melhor para os filhos.

PÁGINA 11 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO – NOITE.
MARIA E JOÃO NO QUARTO CONVERSANDO.

NARRADOR

As crianças novamente perceberam tudo, ficaram tristes e tentaram sair do quarto para catar pedras, mas a porta estava trancada. Então João consolou sua irmã:- Maria, não fique triste. Tenho outra ideia. Maria perguntou:- Qual? João contou que eles poderiam marcar o caminho de volta com pedaços de pão. E, assim, foram descansar.

PÁGINA 12 – INTERIOR DA CASA/QUARTO – AMANHECENDO.
O PAI DANDO OS PÃES AOS FILHOS E A MADRASTA PERTO.

NARRADOR

No dia seguinte, a madrasta acordou as crianças e disse que todos precisavam ir novamente à floresta para tentar colher algumas frutas. O pai deu pão para os filhos e novamente falou para cada um comer o pão devagar, porque deveria durar o dia todo.

PÁGINA 13 – FLORESTA – AMANHECER
EM FILA O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO.

NARRADOR

Durante o caminho João deixou pedaços de pão pelo chão, marcando o caminho de volta para casa.

PÁGINA 14 – FLORESTA – TARDE
CRIANÇAS BRINCANDO DE JOGO DA VELHA, PAI LONGE E MADRASTA SE AFASTANDO DAS CRIANÇAS.

NARRADOR

Quando chegaram ao meio da floresta, a madrasta pediu para que as crianças esperassem enquanto ela e o pai iam colher frutas. Disse que voltariam mais tarde para buscá-los. As crianças brincaram de jogo da velha e amarelinha até se cansar.

PÁGINA 15 – FLORESTA – ENTARDECER

JOÃO E MARIA OLHANDO OS PÁSSAROS COMENDO AS MIGALHAS DE PÃO.

NARRADOR

Os pais, outra vez, não voltaram para buscar João e Maria, aí eles começaram a procurar o caminho de volta e perceberam que os pássaros estavam comendo todas as migalhas de pão. Maria chamou João:- Vamos depressa! Antes que comam tudo! João respondeu:- Maria! Os pássaros comeram tudo! Maria desesperada falou:- E agora? O que vamos fazer?

PÁGINA 16 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

JOÃO E MARIA CANSADOS ANDANDO NA FLORESTA COM LUA.

NARRADOR

Andaram até se cansar e perceberam que estavam perdidos, sentaram e adormeceram exaustos.

PÁGINA 17 – FLORESTA/ CASA AO LONGE – AMANHECER.

JOÃO E MARIA DEITADOS NA FLORESTA E UMA CASA AO LONGE.

NARRADOR

Ao amanhecer, Maria acordou João. Os dois estavam com muita fome quando, de repente, viram uma casa distante e correram até lá.

PÁGINA 18 – EXTERIOR CASA DE DOCES – MANHÃ.

JOÃO E MARIA DO LADO DE FORA DA CASA COM EXPRESSÃO DE SURPRESA.

NARRADOR

Quando chegaram perto da casa ficaram surpresos, porque viram que a casa era feita de doces. João falou maravilhado: - Uma casa! Uma casa feita de doces! E começaram a comer se deliciando com as guloseimas.

PÁGINA 19 – EXTERIOR CASA DE DOCES/PORTA – MANHÃ.

JOÃO E MARIA COMENDO DOCES DO LADO DE FORA DA CASA E A BRUXA APARECENDO NA PORTA.

NARRADOR

De repente aparece uma velha muito feia tentando ser gentil:- Quem está comendo minha casa?Ah! Duas lindas crianças! Entrem, entrem, lá dentro tem muito mais para vocês. João e Maria com medo deixaram cair os doces, mas mesmo assim acompanharam a bruxa para dentro da casa.

PÁGINA 20 – INTERIOR CASA DE DOCES/MESA COM MUITAS GULOSEIMAS – DIA.

A BRUXA DO LADO DA MESA DE DOCES. JOÃO COM UM BOLO NA MÃO E MARIA COM UM MORANGO COM CHOCOLATE.

NARRADOR

A bruxa ofereceu muitas guloseimas para as crianças e João disse:- Que delícia! Coma Maria este pedaço de bolo. Maria aceitou e lhe retribuiu com um pedaço de chocolate com morango.

PÁGINA 21 – INTERIOR CASA DE DOCES/QUARTO/DUAS CAMAS – NOITE.

JOÃO E MARIA OLHANDO AS CAMAS COM A BRUXA AO LADO.

NARRADOR

A bruxa, vendo que as crianças estavam cansadas, ofereceu-lhes duas camas arrumadas. Então, João e Maria foram dormir.

PÁGINA 22 – INTERIOR CASA DE DOCES/QUARTO/DUAS CAMAS – DIA.
CRIANÇAS DORMINDO E A BRUXA DO LADO DO JOÃO SEGURANDO SEU BRAÇO.

NARRADOR

Na manhã seguinte, a bruxa acordou João e Maria apalpando seus braços. Viu que estavam muito magros e falou que eles precisavam se alimentar muito bem.

PÁGINA 23 – INTERIOR DA CASA DA BRUXA/GAIOLA GRANDE – DIA.
JOÃO AGACHADO NA PORTA DA GAIOLA COM O GATO NO FUNDO, A BRUXA BEM PERTO DO JOÃO E MARIA OLHANDO PARA O GATO.

NARRADOR

A bruxa pediu para João pegar seu gato dentro da gaiola. Quando João se abaixou, ela jogou o menino lá dentro e trancou a porta.

PÁGINA 24 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA- DIA.
MARIA CARREGANDO UM PRATO DE COMIDA NA COZINHA COM A BRUXA DO LADO.

NARRADOR

Depois de prender João, a bruxa colocou Maria para arrumar a casa e fazer comida. Assim, Maria todos os dias preparava a comida e fazia o prato bem cheio para seu irmão, pois a bruxa queria engordá-lo para comê-lo.

PÁGINA 25 – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.
JOÃO COM SEU DEDO PARA FORA DA GRADE DA GAIOLA E A BRUXA SEGURANDO SEU DEDO.

NARRADOR

Todo dia, quando João acabava de comer, a bruxa pedia para ver seu dedo. João colocava seu dedo para fora da grade da gaiola e, como a bruxa não

enxergava bem, ela apalpava o dedo do menino para sentir se ele estava mais gordinho.

PÁGINA 26 – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

JOÃO DENTRO DA GAIOLA COM O OSSINHO DA GALINHA PARA FORA DA GRADE, BRUXA SEGURANDO O OSSINHO E MARIA ATRÁS DA BRUXA.

NARRADOR

Um dia, quando Maria entregou o prato de comida com um frango para João, ele teve uma ideia: - Oba! Um frango! Vou usar este ossinho para enganar a bruxa, dizendo que é meu dedo e assim ela vai pensar que ainda estou magro. Maria gostou da ideia e, quando a bruxa pedia para ver o seu dedo, João mostrava o osso da galinha. Até que um dia a bruxa desconfiada falou : - Hum! Ainda está muito magro! Que estranho... Esse menino come tanto e continua magro.

PÁGINA 27 – INTERIOR DA CASA/COZINHA.

MARIA E BRUXA NA COZINHA NA FRENTE DO FORNO.

NARRADOR

Até que em uma tarde de chuva, a bruxa estava furiosa e falou:- Amanhã é meu aniversário e quero comer um belo assado. Vou matar seu irmão, gordo ou magro. Também preciso de pão e quero que você esquente o forno e prepare a massa. Maria, chorando desesperada, falou que não sabia acender o forno, deixando a bruxa mais irritada:- Menina imprestável... Não sabe nem acender um forno!

PÁGINA 28 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA/FORNO.

MARIA PEGANDO AS CHAVES DA BRUXA, AGACHADA NA PORTA DO FORNO ABERTA.

NARRADOR

Maria, já percebendo a intenção da bruxa, pediu que ela lhe ensinasse. A bruxa subiu na cadeira e chamou Maria para ver de perto. Então, Maria puxou as chaves do bolso da bruxa, empurrou a bruxa dentro do forno e fechou a porta. A bruxa gritou:- Me tire daqui! Tire-me daqui! Sua tonta!E fez muitas promessas:- Vou soltar seu irmão! Vou deixar vocês irem embora! Te dou todo o meu tesouro! Mas Maria sabia que a bruxa estava mentindo e deixou a malvada no forno até torrar.

PÁGINA 29 – INTERIOR DA CASA/GAIOLA

MARIA COM AS CHAVES NA MÃO, A PORTA DA GAIOLA ABERTA E JOÃO DO LADO DE FORA.

NARRADOR

Maria abriu a porta da gaiola, soltou seu irmão e os dois se abraçaram felizes.

PÁGINA 30 – INTERIOR DA CASA/TESOURO

JOÃO E MARIA DENTRO DA CASA OLHANDO PARA O TESOURO NAS MÃOS DO JOÃO.

NARRADOR

Antes de sair, João pegou o tesouro da bruxa e Maria, vendo todas aquelas jóias, exclamou:

- João! Uma fortuna em ouro e pedras preciosas! Estamos ricos! Não passaremos mais fome! Vamos procurar o caminho de volta para nossa casa.

PÁGINA 31 – FLORESTA – DIA.

JOÃO E MARIA NA MARGEM DE UM RIO NA FLORESTA.

NARRADOR

João e Maria começaram a procurar o caminho de volta e avistaram um rio que ficava perto da sua casa.

PÁGINA 32 – FLORESTA/RIO/CISNE- DIA.

JOÃO EM CIMA DO CISNE E MARIA ESPERANDO JÁ DO OUTRO LADO DA MARGEM DO RIO.

NARRADOR

Maria chamou o cisne e pediu que os atravessasse para a outra margem. E assim o cisne levou Maria para o outro lado, voltou e pegou João. Eles correram por um caminho conhecido e viram que estavam perto de casa.

PÁGINA 33 - EXTERIOR CASA- DIA.

PAI ABRAÇADO COM JOÃO E MARIA E A MADRASTA TODA MACHUCADA PERTO OLHANDO PARA ELES COM EXPRESSÃO DE ARREPENDIMENTO.

NARRADOR

João e Maria viram seu pai triste em frente à casa e correram ao seu encontro dando um forte e longo abraço. O pai pediu perdão aos filhos por ter aceitado os maus conselhos da madrasta. A madrasta, toda machucada, também falou que estava muito arrependida e implorou o perdão das crianças.

PÁGINA 34 – EXTERIOR CASA- DIA/ PENSAMENTO DO PAI NA FLORESTA /BURACO.

JOÃO, MARIA OLHANDO A MADRASTA TODA MACHUCADA E O PAI PENSANDO, RELEMBRANDO O RESGATE DA MADRASTA DE UM BURACO (TIPO UMA ARMADILHA PARA BICHOS) PELO PAI COM UM CIPÓ. O PAI VISIVELMENTE COM RAIVA.

NARRADOR

João e Maria ficaram com muita pena da madrasta quando a viram toda machucada. Então, Maria perguntou:- O que aconteceu que te deixou toda machucada? A madrasta contou que, quando estavam voltando da floresta, após os terem abandonado, ela caiu dentro de um buraco muito fundo e foi muito difícil ser tirada lá de dentro. Mas que, depois de algumas tentativas, o lenhador conseguiu retirá-la de lá.

PÁGINA 35 – EXTERIOR DA CASA/FLORESTA
JOÃO, MARIA, LENHADOR E MADRASTA DO LADO DE FORA DA CASA,
SEGURANDO AS JÓIAS DO TESOURO.

NARRADOR

Maria e João perdoaram à madrasta, mostraram o tesouro que trouxeram e contaram tudo que passaram. E assim viveram todos juntos felizes para sempre.

ROTEIRO DO DESCREVER
COM O LIVRO DE HISTÓRIA “JOÃO E MARIA”



PÁGINA 1 – EXTERIOR DA CASA/ JANELA ABERTA – ENTARDECER
O PAI COM UM FEIXE DE LENHA AMARRADO COM UMA FOLHA, OS DOIS FILHOS BRINCANDO COM PEDRAS E GRAVETOS, A MADRASTA COZINHANDO DENTRO DA CASA SENDO VISTA PELA JANELA ABERTA.

NARRADOR

Era uma vez um lenhador muito pobre e seus dois filhos: João e Maria. A mãe da criança morreu quando eles eram pequeninhos e o pai se casou com outra mulher. Os quatro viviam numa casa pequena na floresta.

DESCREVER:

O PAI DE JOÃO E MARIA É LENHADOR.

JOÃO E MARIA SÃO IRMÃOS.

A MADRASTA ESTÁ COZINHANDO.

PÁGINA 2 – INTERIOR DA CASA/COZINHA – NOITE

PAI, MADRASTA, JOÃO E MARIA SENTADOS À MESA COM PRATOS DE SOPA RALA E PEDAÇOS DE PÃO VELHO.

NARRADOR

Numa noite, quando eles só tinham uma sopa aguada para comer, o pai ficou muito triste porque seus filhos estavam com fome.

DESCREVER:

TODOS ESTÃO COMENDO.

ESTA SOPA NÃO ALIMENTA.

O PÃO ESTÁ VELHO.

PÁGINA 3 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA / PORTA ENTREABERTA PARA O QUARTO – NOITE
O PAI E A MADRASTA SENTADOS À MESA, JOÃO E MARIA ATRÁS DA PORTA.

NARRADOR

Depois que os filhos foram dormir, o pai conversou com a mulher. Ele estava muito preocupado:- Como vamos fazer para alimentar as crianças?A madrasta, que era malvada, disse:- Pensei em deixá-los na floresta! O pai exclamou: - Nunca! Jamais abandonaria meus filhos na floresta! Mas a madrasta insistiu muito dizendo que morreriam todos de fome e que talvez João e Maria fossem acolhidos por alguma pessoa caridosa.

E assim acabou convencendo o pai a abandonar seus filhos na floresta.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA ESTÃO OUVINDO O PAI CONVERSAR COM A MADRASTA.
A MADRASTA CONVINCE O PAI A ABANDONAR SEUS FILHOS NA FLORESTA.

PÁGINA 4 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO COM PORTA ENTREABERTA – NOITE

NARRADOR

O que eles não sabiam é que João e Maria estavam acordados atrás da porta ouvindo toda a conversa dos pais. Maria chorou e ficou com muito medo, mas João olhou pela janela, viu muitas pedras iluminadas pela lua e teve a ideia de catar pedras para marcar o caminho de volta para casa.

DESCREVER:

A LUA ESTÁ ILUMINANDO AS PEDRAS.
JOÃO TEVE UMA IDEIA.

PÁGINA 5 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO – AMANHECER
CRIANÇAS DEITADAS, MADRASTA ACORDANDO ELAS E O PAI COM OS PÃES NA MÃO.

NARRADOR

No dia seguinte, a madrasta acordou as crianças. O pai, após dar um pedaço de pão para cada um, falou: - Não comam de uma vez, comam bem devagar, porque o pão deve durar o dia todo. Como João estava com seus bolsos cheios de pedras, deu seu pedaço de pão para Maria segurar.

DESCREVER:

A MADRASTA ACORDA AS CRIANÇAS.
O PAI ESTÁ SEGURANDO PÃO VELHO.

PÁGINA 6 – FLORESTA – MANHÃ

O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO JOGANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

E assim todos caminharam pela floresta. O lenhador observou que João estava sempre atrás e perguntou: - Que houve, João? Você sempre corre na frente e hoje está se arrastando... João respondeu disfarçando: - Ainda estou com sono. E continuou deixando pedra por pedra no caminho.

DESCREVER:

TODOS ESTÃO CAMINHANDO PELA FLORESTA.

JOÃO JOGA PEDRAS PELO CAMINHO.

PÁGINA 7 – FLORESTA – TARDE

NUMA CLAREIRA DA FLORESTA A MADRASTA PUXANDO O PAI. UM POUCO AFASTADAS, AS CRIANÇAS BRINCANDO.

NARRADOR

Chegando ao meio da floresta, a madraستا pediu que as crianças esperassem ali até que eles voltassem com a lenha. As crianças brincaram de pular carniça até se cansar.

DESCREVER:

O PAI FOI CORTAR LENHA.

A MADRASTA ABANDONOU AS CRIANÇAS NA FLORESTA.

JOÃO E MARIA BRINCAM DE PULAR CARNIÇA.

PÁGINA 8 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

JOÃO E MARIA CATANDO AS PEDRAS PELO CAMINHO.

NARRADOR

Vendo que o pai e a madraستا não voltavam, Maria disse ao irmão: - Estou com medo, João!

João, acalmando Maria, falou: - Não tenha medo. A lua está iluminando as pedras e iremos encontrar o caminho de volta.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA CATANDO AS PEDRAS.

PÁGINA 9 – INTERIOR DA CASA/COZINHA – AMANHECENDO

O PAI ABRAÇA JOÃO E MARIA E A MADRASTA FICA UM POUCO AFASTADA, COM CARA ABORRECIDA.

NARRADOR

João e Maria seguiram as pedras e conseguiram chegar à casa. O pai ficou feliz e os três se abraçaram. A madraستا fingiu que estava alegre, mas na verdade ficou muito decepcionada e irritada.

DESCREVER:

O PAI FELIZ ABRAÇA OS FILHOS.

A MADRASTA FICOU COM RAIVA.

PÁGINA 10 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – ENTARDECER

NARRADOR

Como a madrasta era muito malvada, ela planejou levá-los para um lugar ainda mais longe, e convenceu o pai que essa era a única solução, pois se ficassem juntos não teriam chance de sobreviver e todos morreriam de fome. O pai, muito triste, aceitou, pensando ser o melhor para os seus filhos.

DESCREVER:

O PAI E A MADRASTA ESTÃO CONVERSANDO.

PÁGINA 11 – INTERIOR DA CASA/ QUARTO – NOITE.

MARIA E JOÃO NO QUARTO CONVERSANDO.

NARRADOR

As crianças novamente perceberam tudo, ficaram tristes e tentaram sair do quarto para catar pedras, mas a porta estava trancada. Então João consolou sua irmã: - Maria, não fique triste. Tenho outra ideia. Maria perguntou: - Qual? João contou que eles poderiam marcar o caminho de volta com pedaços de pão. E, assim, foram descansar.

DESCREVER:

A PORTA ESTÁ TRANCADA.

AS CRIANÇAS ESTÃO TRISTES.

JOÃO TEVE OUTRA IDEIA.

PÁGINA 12 – INTERIOR DA CASA/QUARTO – AMANHECENDO.

O PAI DANDO OS PÃES AOS FILHOS E A MADRASTA PERTO.

NARRADOR

No dia seguinte, a madrasta acordou as crianças e disse que todos precisavam ir novamente à floresta para tentar colher algumas frutas. O pai deu pão para os filhos e novamente falou para cada um comer o pão devagar, porque deveria durar o dia todo.

DESCREVER:

O PAI DÁ PEDAÇOS DE PÃO AOS FILHOS.

PÁGINA 13 – FLORESTA – AMANHECER

EM FILA O LENHADOR, A MADRASTA, MARIA E JOÃO.

NARRADOR

Durante o caminho, João deixou pedaços de pão pelo chão, marcando o caminho de volta para casa.

DESCREVER:

TODOS ANDAM EM FILA PELA FLORESTA.

JOÃO JOGA PEDAÇOS DE PÃO PELO CHÃO.

PÁGINA 14 – FLORESTA – TARDE

CRIANÇAS BRINCANDO DE JOGO DA VELHA, PAI LONGE E MADRASTA SE AFASTANDO DAS CRIANÇAS.

NARRADOR

Quando chegaram ao meio da floresta, a madrasta pediu para que as crianças esperassem enquanto ela e o pai iam colher frutas. Disse que voltariam mais tarde para buscá-los. As crianças brincaram de jogo da velha e amarelinha até se cansar.

DESCREVER:

AS CRIANÇAS SOZINHAS BRINCAM NA FLORESTA.

PÁGINA 15 – FLORESTA – ENTARDECER

JOÃO E MARIA OLHANDO OS PÁSSAROS COMENDO AS MIGALHAS DE PÃO.

NARRADOR

Os pais, outra vez, não voltaram para buscar João e Maria, aí eles começaram a procurar o caminho de volta e perceberam que os pássaros estavam comendo todas as migalhas de pão. Maria chamou João:- Vamos depressa! Antes que comam tudo! João responde: - Maria! Os pássaros comeram tudo! Maria desesperada falou: - E agora? O que vamos fazer?

DESCREVER:

OS PÁSSAROS ESTÃO COMENDO AS MIGALHAS DE PÃO.

PÁGINA 16 – FLORESTA COM LUA – NOITE.

JOÃO E MARIA CANSADOS ANDANDO NA FLORESTA COM LUA.

NARRADOR

Andaram até se cansar e perceberam que estavam perdidos, sentaram e adormeceram exaustos.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA DORMEM.

PÁGINA 17 – FLORESTA/ CASA AO LONGE – AMANHECER.

JOÃO E MARIA DEITADOS NA FLORESTA E UMA CASA AO LONGE.

NARRADOR

Ao amanhecer Maria acordou João. Os dois estavam com muita fome quando, de repente, viram uma casa distante e correram até lá.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA VIRAM UMA CASA.

PÁGINA 18 – EXTERIOR CASA DE DOCES– MANHÃ.

JOÃO E MARIA DO LADO DE FORA DA CASA COM EXPRESSÃO DE SURPRESA.

NARRADOR

Quando chegaram perto da casa, ficaram surpresos, porque viram que a casa era feita de doces. João falou maravilhado:- Uma casa!Uma casa feita de doces!E começaram a comer se deliciando com as guloseimas.

DESCREVER:
A CASA É FEITA DE DOCES.

PÁGINA 19 – EXTERIOR CASA DE DOCES/PORTA – MANHÃ.
JOÃO E MARIA COMENDO DOCES DO LADO DE FORA DA CASA E A
BRUXA APARECENDO NA PORTA.

NARRADOR

De repente aparece uma velha muito feia tentando ser gentil:- Quem está comendo minha casa? Ah! Duas lindas crianças! Entrem, entrem, lá dentro tem muito mais para vocês. João e Maria com medo deixaram cair os doces, mas mesmo assim acompanharam a bruxa para dentro da casa.

DESCREVER:
A BRUXA CHAMA AS CRIANÇAS PARA ENTRAR NA CASA.

PÁGINA 20 – INTERIOR CASA DE DOCES/MESA COM MUITAS
GULOSEIMAS- DIA.
A BRUXA DO LADO DA MESA DE DOCES. JOÃO COM UM BOLO NA MÃO E
MARIA COM UM MORANGO COM CHOCOLATE.

NARRADOR

A bruxa ofereceu muitas guloseimas para as crianças e João disse:- Que delícia! Coma, Maria, este pedaço de bolo. Maria aceitou e lhe retribuiu com um pedaço de chocolate com morango.

DESCREVER:
A BRUXA OFERECE BOLO PARA AS CRIANÇAS.
JOÃO E MARIA COMEM MUITO.

PÁGINA 21 – INTERIOR CASA DE DOCES/QUARTO/DUAS CAMAS- NOITE.
JOÃO E MARIA OLHANDO AS CAMAS COM A BRUXA AO LADO.

NARRADOR

A bruxa, vendo que as crianças estavam cansadas, ofereceu-lhes duas camas arrumadas. Então, João e Maria foram dormir.

DESCREVER:
JOÃO E MARIA FORAM DORMIR.

PÁGINA 22 – INTERIOR CASA DE DOCES/QUARTO/DUAS CAMAS – DIA.
CRIANÇAS DORMINDO E A BRUXA DO LADO DO JOÃO SEGURANDO SEU
BRAÇO.

NARRADOR

Na manhã seguinte, a bruxa acordou João e Maria apalpando seus braços. Viu que estavam muito magros e falou que eles precisavam se alimentar muito bem.

DESCREVER:

A BRUXA SEGURA O BRAÇO DO JOÃO.

PÁGINA 23 – INTERIOR DA CASA DA BRUXA/GAIOLA GRANDE – DIA.

JOÃO AGACHADO NA PORTA DA GAIOLA COM O GATO NO FUNDO, A BRUXA BEM PERTO DO JOÃO E MARIA OLHANDO PARA O GATO.

NARRADOR

A bruxa pediu para João pegar seu gato dentro da gaiola. Quando João se abaixou, ela jogou o menino lá dentro e trancou a porta.

DESCREVER:

O GATO ESTÁ DENTRO DA GAIOLA.

A BRUXA TRANCOU JOÃO NA GAIOLA.

PÁGINA 24 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA – DIA.

MARIA CARREGANDO UM PRATO DE COMIDA NA COZINHA COM A BRUXA DO LADO.

NARRADOR

Depois de prender João, a bruxa colocou Maria para arrumar a casa e fazer comida. Assim, Maria todos os dias preparava a comida e fazia o prato bem cheio para seu irmão, pois a bruxa queria engordá-lo para comê-lo.

DESCREVER:

MARIA ESTÁ CARREGANDO O PRATO COM COMIDA.

PÁGINA 25 – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

JOÃO COM SEU DEDO PARA FORA DA GRADE DA GAIOLA E A BRUXA SEGURANDO SEU DEDO.

NARRADOR

Todo dia, quando João acabava de comer, a bruxa pedia para ver seu dedo. João colocava seu dedo para fora da grade da gaiola e, como a bruxa não enxergava bem, ela apalpava o dedo do menino para sentir se ele estava mais gordinho.

DESCREVER:

JOÃO MOSTRA O DEDO PARA A BRUXA.

PÁGINA 26 – INTERIOR DA CASA/ GAIOLA.

JOÃO DENTRO DA GAIOLA COM O OSSINHO DA GALINHA PARA FORA DA GRADE, BRUXA SEGURANDO O OSSINHO E MARIA ATRÁS DA BRUXA.

NARRADOR

Um dia, quando Maria entregou o prato de comida com um frango para João, ele teve uma ideia: - Oba! Um frango! Vou usar este ossinho para enganar a bruxa, dizendo que é meu dedo e assim ela vai pensar que ainda estou magro. Maria gostou da ideia e, quando a bruxa pedia para ver o seu dedo, João mostrava o osso da galinha. Até que um dia a bruxa desconfiada falou : - Hum!

Ainda está muito magro! Que estranho... Esse menino come tanto e continua magro.

DESCREVER:

JOÃO MOSTRA O OSSINHO PARA A BRUXA.

A BRUXA SEGURA O OSSINHO.

MARIA ESTÁ ATRÁS DA BRUXA.

PÁGINA 27 – INTERIOR DA CASA/COZINHA.

MARIA E BRUXA NA COZINHA NA FRENTE DO FORNO.

NARRADOR

Até que em uma tarde de chuva, a bruxa estava furiosa e falou:- Amanhã é meu aniversário e quero comer um belo assado. Vou matar seu irmão, gordo ou magro. Também preciso de pão e quero que você esquente o forno e prepare a massa. Maria, chorando desesperada, falou que não sabia acender o forno, deixando a bruxa mais irritada:- Menina imprestável... Não sabe nem acender um forno!

DESCREVER:

A BRUXA MANDA MARIA ACENDER O FORNO.

MARIA ESTÁ CHORANDO.

PÁGINA 28 – INTERIOR DA CASA/ COZINHA/FORNO.

MARIA PEGANDO AS CHAVES DA BRUXA, AGACHADA NA PORTA DO FORNO ABERTA.

NARRADOR

Maria, já percebendo a intenção da bruxa, pediu que ela lhe ensinasse. A bruxa subiu na cadeira e chamou Maria para ver de perto. Então, Maria puxou as chaves do bolso da bruxa, empurrou a bruxa dentro do forno e fechou a porta. A bruxa gritou:- Me tire daqui! Tire-me daqui! Sua tonta!E fez muitas promessas: - Vou soltar seu irmão! Vou deixar vocês irem embora! Te dou todo o meu tesouro! Mas Maria sabia que a bruxa estava mentindo e deixou a malvada no forno até torrar.

DESCREVER:

MARIA PEGA AS CHAVES.

MARIA EMPURRA A BRUXA PARA DENTRO DO FORNO.

PÁGINA 29 – INTERIOR DA CASA/GAIOLA

MARIA COM AS CHAVES NA MÃO, A PORTA DA GAIOLA ABERTA E JOÃO DO LADO DE FORA.

NARRADOR

Maria abriu a porta da gaiola, soltou seu irmão e os dois se abraçaram felizes.

DESCREVER:

MARIA ABRE A GAIOLA.

PÁGINA 30 – INTERIOR DA CASA/TESOURO

JOÃO E MARIA DENTRO DA CASA OLHANDO PARA O TESOURO NAS MÃOS DO JOÃO.

NARRADOR

Antes de sair, João pegou o tesouro da bruxa e Maria, vendo todas aquelas jóias, exclamou:

- João! Uma fortuna em ouro e pedras preciosas! Estamos ricos! Não passaremos mais fome! Vamos procurar o caminho de volta para nossa casa.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA PEGAM O TESOURO.

PÁGINA 31 – FLORESTA- DIA.

JOÃO E MARIA NA MARGEM DE UM RIO NA FLORESTA.

NARRADOR

João e Maria começaram a procurar o caminho de volta e avistaram um rio que ficava perto da sua casa.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA AVISTAM UM RIO.

PÁGINA 32 – FLORESTA/RIO/CISNE- DIA.

JOÃO EM CIMA DO CISNE E MARIA ESPERANDO JÁ DO OUTRO LADO DA MARGEM DO RIO.

NARRADOR

Maria chamou o cisne e pediu que os atravessasse para a outra margem. E assim o cisne levou Maria para o outro lado, voltou e pegou João. Eles correram por um caminho conhecido e viram que estavam perto de casa.

DESCREVER:

JOÃO ESTÁ EM CIMA DO CISNE.

MARIA ESTÁ NA MARGEM DO RIO.

PÁGINA 33 – EXTERIOR CASA – DIA.

PAI ABRAÇADO COM JOÃO E MARIA E A MADRASTA TODA MACHUCADA PERTO OLHANDO PARA ELES COM EXPRESSÃO DE ARREPENDIMENTO.

NARRADOR

João e Maria viram seu pai triste em frente à casa e correram ao seu encontro dando um forte e longo abraço. O pai pediu perdão aos filhos por ter aceitado os maus conselhos da madrasta. A madrasta, toda machucada, também falou que estava muito arrependida e implorou o perdão das crianças.

DESCREVER:

O PAI ABRAÇA JOÃO E MARIA.

A MADRASTA ESTÁ MACHUCADA.

A MADRASTA ESTÁ ARREPENDIDA.

PÁGINA 34 - EXTERIOR CASA- DIA/ PENSAMENTO DO PAI NA FLORESTA /BURACO.

JOÃO E MARIA OLHANDO A MADRASTA TODA MACHUCADA E O PAI PENSANDO, RELEMBRANDO O RESGATE DA MADRASTA DE UM BURACO (TIPO UMA ARMADILHA PARA BICHOS) PELO PAI COM UM CIPÓ. O PAI VISIVELMENTE COM RAIVA.

NARRADOR

João e Maria ficaram com muita pena da madraستا quando a viram toda machucada. Então, Maria perguntou: - O que aconteceu que te deixou toda machucada? A madraستا contou que, quando estavam voltando da floresta, após os terem abandonado, ela caiu dentro de um buraco muito fundo e foi muito difícil ser tirada lá de dentro. Mas que, depois de algumas tentativas, o lenhador conseguiu retirá-la de lá.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA ESTÃO VENDENDO A MADRASTA MACHUCADA.
A MADRASTA CAIU NO BURACO.

PÁGINA 35 – EXTERIOR DA CASA/FLORESTA

JOÃO, MARIA, LENHADOR E MADRASTA DO LADO DE FORA DA CASA, SEGURANDO AS JÓIAS DO TESOURO.

NARRADOR

Maria e João perdoaram à madraستا, mostraram o tesouro que trouxeram e contaram tudo que passaram. E assim viveram todos juntos felizes para sempre.

DESCREVER:

JOÃO E MARIA MOSTRAM O TESOURO.
JOÃO E MARIA PERDOAM A MADRASTA.
TODOS ESTÃO FELIZES.

3. JOGOS INTERATIVOS



TELA 3 – JOGOS INTERATIVOS

FIGURA-FUNDO, ENTENDEU?, SENTIMENTOS, SEQUÊNCIA LÓGICA, VAMOS NARRAR?, VAMOS ESCREVER?, VAMOS LER?, ABSURDO, PALAVRINHAS.

AO SELECIONAR OS JOGOS INTERATIVOS, APARECERÃO NA TELA AS OPÇÕES QUE PODERÃO SER ESCOLHIDAS.

OPÇÃO DE COMANDOS EM TODAS AS TELAS:

INICIAR, REPETIR, ANTERIOR, PRÓXIMO, MENU PRINCIPAL, SAIR, LÍNGUA, DESENHO.

OPÇÃO DE LÍNGUA:

- PORTUGUÊS (VÍDEO E ÁUDIO DO LOCUTOR OUVINTE.)

▪ LEGENDA: PORTUGUÊS.

- Libras (VÍDEO DO LOCUTOR SURDO)

▪ LEGENDA: PORTUGUÊS.

▪ ÁUDIO (PORTUGUÊS EM OFF).

FIGURA-FUNDO



Um mapa com os locais da história: CASA DO LENHADOR; FLORESTA; CASA DA BRUXA; RIO.

Ao clicar no local desejado, aparece uma cena da história de 35 cenas, com 5 objetos ou personagens da cena em desenhos do mesmo tamanho abaixo da tela. Dois desenhos são relevantes na cena e três fazem parte do fundo para compor a cena. A criança deve escolher os dois desenhos relevantes. Ao acertar, aparece a frase correspondente à cena.

Esta atividade deverá ter como opção um cronômetro marcando o tempo que a criança faz em cada tela e aparecer um incentivo para melhorar o tempo em que faz mostrando os tempos obtidos para melhorar o rendimento nas próximas vezes, ganhando moedas de ouro e enchendo o baú do tesouro.

OPÇÃO DE COMANDOS EM TODAS AS TELAS:

INICIAR, REPETIR, ANTERIOR, PRÓXIMO, MENU PRINCIPAL, SAIR.

OPÇÃO DE LÍNGUA PARA A TELA 1 :

- PORTUGUÊS (VÍDEO E ÁUDIO DO LOCUTOR OUVINTE.)
- Libras (VÍDEO DO LOCUTOR SURDO)
- ÁUDIO (PORTUGUÊS EM OFF).

TELA 1 – ESCOLHA O JOGADOR

O DESENHO DOS PERSONAGENS DA HISTÓRIA

OUTROS COMANDOS: NOVO, EXCLUIR, OK.

TELA 2 – NOME DO JOGADOR

O JOGADOR ESCRVE SEU NOME OU CRIA OUTRO NOME.

OUTROS COMANDOS: NOVO, EXCLUIR, OK.

TELA 3 – MAPA COM AS CENAS DA HISTÓRIA

APARECERÁ O NARRADOR EXPLICANDO O JOGO, DANDO DICAS:

Escolha e clique aonde você deseja ir.

Depois ache dois objetos ou personagens importantes, clicando nos desenhos que estão abaixo da cena.

Quanto mais rápido você achar, mais moedas você vai ganhar.

O cronômetro vai marcar seu tempo, para que você possa melhorar.

Vamos começar?

TELA 4 – CASA DO LENHADOR:

TELA 4.1 – EXEMPLO: DESENHO DA PÁGINA 2 DA HISTÓRIA. DESENHOS EMBAIXO DA CENA: O PRATO COM SOPA RALA, OS PERSONAGENS (PAI, MADRASTA, JOÃO E MARIA), UM QUADRO, A JANELA, A MESA.

NARRADOR CLICA NO DESENHO DO PRATO E DOS PERSONAGENS, APARECE A FRASE:

O pai está triste porque seus filhos estão com fome.

APARECE O CRONÔMETRO MARCANDO O TEMPO RECORDE E AS MOEDAS CAINDO NO TESOURO.

NARRADOR INCENTIVANDO: - PARABÉNS!

TELA 4.2 – DESENHO DA PÁGINA 3. DESENHOS: JOÃO E MARIA ATRÁS DA PORTA, O PAI E A MADRASTA CONVERSANDO, O FOGÃO, A PIA, A SOPA. AO CLICAR NO DESENHO DOS PERSONAGENS, APARECE A FRASE:

João e Maria estão ouvindo a conversa do pai com a madraستا.

TELA 5 – FLORESTA:

TELA 5.1 – DESENHO DA PÁGINA 6. DESENHOS: JOÃO, SACO COM PEDRAS, SOL, NUVEM, PASSARINHO. AO CLICAR NO DESENHO DO JOÃO E SACO DE PEDRAS, APARECE A FRASE:
João está marcando o caminho com pedras.



TELA 5.2 – DESENHO DA PÁGINA 15. DESENHOS: PASSARINHO, PÃO, ÁRVORE, PEDRA, FLOR. AO CLICAR O DESENHO DO PASSARINHO E DO PÃO, APARECE A FRASE:
O passarinho está comendo o pão.

TELA 6 - CASA DA BRUXA:

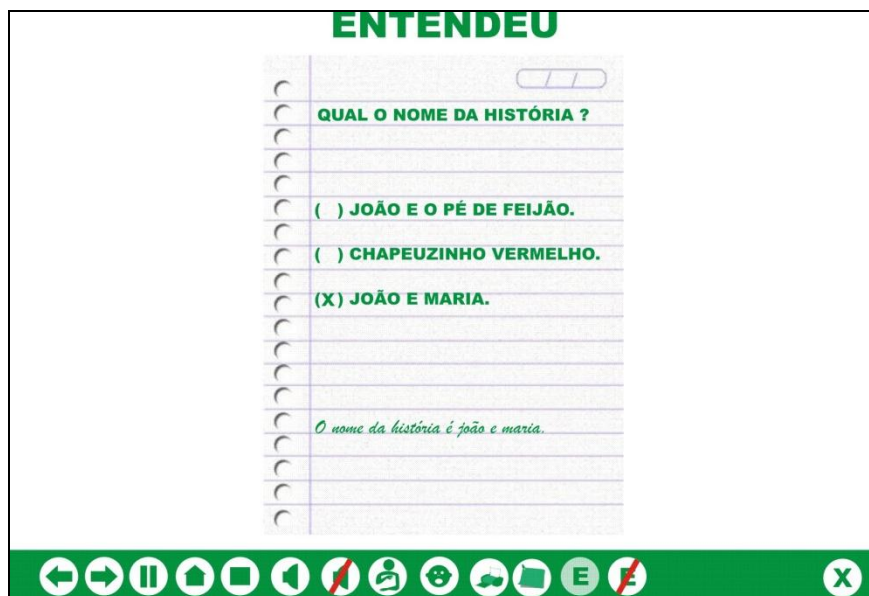
TELA 6.1 – PÁGINA 18. DESENHOS: CASA DE DOCES, JOÃO E MARIA SURPRESOS, JOÃO E MARIA CHORANDO, GAIOLA, PRATO COM COMIDA. AO CLICAR O DESENHO DA CASA E DO JOÃO E MARIA SURPRESOS, APARECE A FRASE:
João e Maria estão surpresos em frente à casa feita de doces.

TELA 6.2 – PÁGINA 23. DESENHOS: GAIOLA, JOÃO, OSSO DE GALINHA, TÊNIS, GATO, CHAVEIRO. AO CLICAR O DESENHO DO JOÃO E DA GAIOLA, APARECE A FRASE:
João está preso na gaiola.

TELA 7 - RIO:

TELA 7.1- PÁGINA 32. DESENHOS: CISNE, RIO, SOL, ÁRVORE, TESOURO, BORBOLETA. AO CLICAR NO DESENHO DO CISNE E DO RIO, APARECE A FRASE:
O cisne ajudou Maria e João a atravessar o rio.

ROTEIRO DO “ENTENDEU?”



OPÇÃO DE COMANDOS EM TODAS AS TELAS:

INICIAR, REPETIR, ANTERIOR, PRÓXIMO, MENU PRINCIPAL, SAIR, LÍNGUA, DESENHO.

4 Opções:

- Português (Vídeo e áudio do locutor ouvinte, com legenda em português.)
- Libras (vídeo do locutor surdo, com legenda em português.)
- Desenho (a pergunta em português ou Libras)
- Escrita.

Incentivo de erro e acerto:

Ao ser clicada a resposta errada ou certa, João e/ou Maria aparecem com expressão correspondente e dizem: - Que pena você errou! Tente outra vez! Para a resposta certa: - Viva! (batendo palmas para surdos/ braços e mãos levantados com as palmas das mãos vibrando).

TELA 1 – APARECE JOÃO E MARIA SUGERINDO AS TRÊS OPÇÕES: NARRADOR SURDO, NARRADOR OUVINTE, DESENHO E ESCRITA. O JOGADOR DEVE CLICAR NA OPÇÃO DESEJADA.

TELA 2 – NARRADOR
Você entendeu a história?
Procure a resposta certa.
Vamos começar?

TELA 4 – NARRADOR
Qual o nome da história?
Opções de resposta:
A- João e o pé de feijão.

B- João e Maria.

C- Chapeuzinho Vermelho.

Resposta certa:
O nome da história é “João e Maria”.

TELA 5 - NARRADOR
Quem são os personagens da história?
Opções de resposta:
A – João, Maria, lenhador, madrasta, bruxa, pássaro e cisne.
B – Chapeuzinho Vermelho, vovó, lobo e caçador.
C – A galinha ruiva, o pato, o porco, o gato e o cachorro.

Resposta certa:
Os personagens da história são: João, Maria, lenhador, madrasta, bruxa, pássaro e cisne

TELA 6 - NARRADOR
Onde João e Maria moram?
Opções de resposta:
A – Floresta.
B – Cidade.
C – Praia.
Resposta certa:
João e Maria moram na floresta.

TELA 7 - NARRADOR
Qual a profissão do pai do João e Maria?
Opções de resposta:
A – Lenhador.
B – Bombeiro.
C – Médico.
Resposta certa:
A profissão do pai de João e Maria é lenhador.

TELA 8 - NARRADOR
O que o pai e a madrasta fizeram com João e Maria?

Opções de resposta:

A – Passearam no shopping.

B – Levaram na praia.

C – Abandonaram na floresta.

Resposta certa:

O pai e a madrasta abandonaram João e Maria na floresta.

TELA 9 - NARRADOR

O que João fez para voltar para casa?

Opções de resposta:

A – Marcou o caminho com pedrinhas.

B – Pegou moedas.

C – Catou gravetos para fazer fogueira.

Resposta certa:

João marcou o caminho com pedrinhas.

TELA 10 - NARRADOR

Quantas vezes a madrasta abandonou João e Maria na floresta?

Opções de resposta:

A – 2 (duas vezes).

B – 5 (cinco vezes).

C – 7 (sete vezes).

Resposta certa:

A madrasta abandonou duas vezes João e Maria na floresta.

TELA 11 - NARRADOR

Quem comeu as migalhas de pão que João jogou pelo caminho?

Opções de resposta:

A – O macaco.

B – Os passarinhos.

C – O coelho.

Resposta certa:

Os passarinhos comeram as migalhas de pão que João jogou pelo caminho.

TELA 12 - NARRADOR

O que João e Maria encontraram na floresta?

Opções de resposta:

A – Um castelo.

B – Uma cabana de palha.

C – Uma casa de doces.

Resposta certa:

João e Maria encontraram na floresta uma casa de doces.

TELA 13 - NARRADOR

Quem morava na casa feita de doces?

Opções de resposta:

A – A bruxa.

B – Uma família de ratinhos.

C – Uma fada.

Resposta certa:

A bruxa morava na casa feita de doces.

TELA 14 - NARRADOR

O que a bruxa fez com João?

Opções de resposta:

A – Voaram juntos na vassoura.

B – Prendeu João na gaiola.

C – Cozinhou João no caldeirão.

Resposta certa:

A bruxa prendeu João na gaiola

TELA 15 - NARRADOR

O que Maria fazia na casa da bruxa?

Opções de resposta:

A – Cozinhava e arrumava a casa.

B – Via televisão.

C – Brincava.

Resposta certa:

Maria cozinhava e arrumava a casa da bruxa.

TELA 16 - NARRADOR

O que a bruxa fazia para ver se João estava gordo?

Opções de resposta:

A – Segurava o dedo do João.

B – Pesava João.

C – Colocava João no colo.

Resposta certa:

A bruxa segurava o dedo do João para ver se ele estava gordo.

TELA 17 - NARRADOR

O que João dava para a bruxa para fingir que estava magro?

Opção de resposta:

A – Um ossinho de galinha.

B – Uma chave.

C – Um graveto.

Resposta certa:

João dava um ossinho de galinha para a bruxa para fingir que estava magro.

TELA 18 - NARRADOR

O que Maria fez para fugir da casa da bruxa?

Opções de resposta:

A – Amarrou a bruxa na cadeira.

B – Empurrou a bruxa para dentro do forno.

C – Trancou a bruxa na gaiola.

Resposta certa:

Maria empurrou a bruxa para dentro do forno.

TELA 19 - NARRADOR

Quem soltou João da gaiola?

Opções de resposta:

A – A Maria.

B – A bruxa.

C – O lenhador.

Resposta certa:

A Maria soltou João da gaiola.

TELA 20 - NARRADOR

O que João e Maria pegaram da casa da bruxa?

Opções de resposta:

A – A vassoura da bruxa.

B – O caldeirão com sapo e aranha.

C – O tesouro, doces e balas.

Resposta certa:

João e Maria pegaram o tesouro, doces e balas da casa da bruxa.

TELA 21 - NARRADOR

Quem ajudou João e Maria a atravessar o rio?

Opções de resposta:

A – O cisne.

B – O jacaré.

C – O peixe.

Resposta certa:

O cisne ajudou João e Maria a atravessar o rio.

TELA 22 - NARRADOR

O que aconteceu com a madrasta após abandonar João e Maria na floresta?

Opções de resposta:

A – Foi dançar com o lenhador e quebrou o pé.

B – Foi nadar no lago e se afogou.

C – Caiu numa armadilha e se machucou muito.

Resposta certa:

A madrasta, após abandonar João e Maria na floresta, caiu numa armadilha e se machucou muito.

TELA 23 - NARRADOR

Como acabou a história?

Opções de resposta:

A – João e Maria chegando à casa felizes com o tesouro.

B – João e Maria chorando, presos na casa da bruxa.

C – João e Maria nadando com o cisne no lago.

Resposta certa:

A história acabou com João e Maria chegando a casa com o tesouro e todos felizes.

ROTEIRO (JOGO DOS) SENTIMENTOS



OPÇÃO DE RESPOSTAS: SENTIMENTOS DOS PERSONAGENS ALEGRIA, TRISTEZA, MEDO E RAIVA. OS SENTIMENTOS SERÃO REPRESENTADOS POR BONECOS INTEIROS OU CARINHAS. OPÇÃO DE COMANDOS EM TODAS AS TELAS: INICIAR, REPETIR, ANTERIOR, PRÓXIMO, MENU PRINCIPAL, SAIR, LÍNGUA, DESENHO.

4 Opções:

- Português (Vídeo e áudio do locutor ouvinte, com legenda em português.);
- Libras (vídeo do locutor surdo, com legenda em português.);
- Desenho;
- Escrita.

Incentivo de erro e acerto:

Ao ser clicado o sentimento correspondente do personagem na cena, João e/ou Maria aparecem dizendo: - Que pena, você errou! Tente outra vez! Para a resposta certa: - Viva! (batendo palmas para surdos/ braços e mãos levantados com as palmas das mãos vibrando).

TELA 1 – APARECEM JOÃO E MARIA SUGERINDO AS QUATRO OPÇÕES: NARRADOR SURDO, NARRADOR OUVINTE, DESENHO E ESCRITA. O JOGADOR DEVE CLICAR NA OPÇÃO DESEJADA.

TELA 2 – NARRADOR

Você percebeu os sentimentos dos personagens da história?
Procure o sentimento dos personagens nas cenas.
Vamos começar?

TELA 3 - O que o pai sentia quando estava perto dos filhos?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.
- C – Raiva.
- D – Medo.

Resposta certa: O pai de João e Maria sentia alegria.

TELA 4 – O que o pai sentiu quando não tinha o que comer?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.
- C – Raiva.
- D – Medo.

Resposta certa: O pai sentiu tristeza.

TELA 5 – O que João e Maria sentiram quando ouviram a conversa do pai com a madrasta?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.
- C – Raiva.
- D – Medo.

Resposta certa: João e Maria sentiram medo.

TELA 6 – O que João e Maria sentiram quando foram abandonados na floresta?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.
- C – Raiva.
- D – Medo.

Resposta certa: João e Maria sentiram medo.

TELA 7 – O que a madrasta sentiu quando João e Maria conseguiram voltar para casa marcando o caminho com pedras?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.
- C – Raiva.
- D – Medo.

Resposta certa: A madrasta sentiu raiva.

TELA 8 – O que João e Maria sentiram quando encontraram uma casa feita de doces?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.
- C – Raiva.
- D – Medo.

Resposta certa: João e Maria sentiram alegria.

TELA 9 – O que a bruxa sentiu ao ver João e Maria comendo os doces da sua casa?

- A – Alegria.
- B – Tristeza.

C – Raiva.

D – Medo.

Resposta certa: A bruxa sentiu alegria.

TELA 10 – O que a bruxa sentiu quando ficou presa no forno?

A – Alegria.

B – Tristeza.

C – Raiva.

D – Medo.

Resposta certa: A bruxa sentiu medo.

TELA 11 – O que o lenhador sentiu quando abandonou João e Maria na floresta?

A – Alegria.

B – Tristeza.

C – Raiva.

D – Medo.

Resposta certa: O lenhador sentiu tristeza.

TELA 12 – O que o lenhador sentiu pela madrasta após ter concordado com ela?

A – Alegria.

B – Tristeza.

C – Raiva.

D – Medo.

Resposta certa: O lenhador sentiu raiva.

TELA 13 – Quando o pai, a madrasta, João e Maria se encontraram, o que todos sentiram?

A – Alegria.

B – Tristeza.

C – Raiva.

D – Medo.

Resposta certa: Todos sentiram alegria.

VAMOS ARRUMAR A HISTÓRIA NA SEQUÊNCIA CERTA?
SEQUÊNCIA LÓGICA



O MENU MOSTRA DEZ CENAS EM MINIATURA DA HISTÓRIA DE TRINTA E CINCO CENAS (PÁGINAS: 3, 7, 8, 15, 18, 26, 28, 30, 32, 33).

A QUANTIDADE E AS CENAS PODERÃO SER ORDENADAS DE DUAS A DEZ CENAS.

APARECERÃO ABAIXO DA TELA AS CENAS PARA A CRIANÇA ORDENAR E O NÚMERO DE TELAS ESCOLHIDO. PARA CONFIRMAR, APERTAR O COMANDO PLAYER E A PRÓXIMA TELA MOSTRARÁ AS CENAS ESCOLHIDAS. SE A CRIANÇA DESEJAR MAIS CENAS, DEVERÁ CLICAR NO COMANDO EXCLUIR E ASSIM PODERÁ RECOMEÇAR ESTA ATIVIDADE .

VAMOS NARRAR?

Contação da história



Narração da história “João e Maria”

A criança seleciona quantas cenas desejar no menu que mostra dez cenas em miniatura da história de trinta e cinco cenas (Páginas: 3, 7, 8, 15, 18, 26, 28, 30, 32, 33). A escolha poderá ser de uma até 10 cenas da história deste DVD. Depois das cenas escolhidas, a criança ou o adulto confirma se as cenas estão de acordo com sua escolha, que aparecerá em miniatura na parte inferior da tela. No centro aparece uma pergunta estímulo para a iniciação da história: - Vamos contar a história? Quando a criança está selecionando as cenas, só dará início se ela escolher a primeira cena correta, aparecendo a cena em tamanho maior no centro da tela, tendo como opção gravar a fala da criança com a webcam. Se ela selecionar a cena incorreta, aparecerão estímulos com mensagens diferentes para a escolha correta. Depois que a criança tiver sua imagem e/ou voz gravada, nomeando, descrevendo, contando ou repetindo e criando diálogos da história de “João e Maria”, o adulto terá a opção de incluir a gravação da criança na cena correspondente no local do narrador, bem como colocar a escrita correspondente. Então, será criado um banco de dados do desenvolvimento da narração da história de “João e Maria” da criança para o profissional armazenar no seu computador, para ter o acompanhamento da narrativa da criança.

VAMOS ESCREVER?



ORDENAR AS LETRAS PARA FORMAR O NOME

Esta atividade é para a criança ordenar as letras para formar as palavras.

A criança escolhe um dos desenhos que aparecerão embaixo da tela: PAI, MADRASTA, JOÃO, MARIA, LENHADOR, BRUXA, PASSARINHO, CISNE, PEDRINHAS, PÃO, CASA, DOCES, FLORESTA, RIO. Clica em cima de um dos desenhos. O desenho aparece grande na tela com as letras da palavra correspondente misturadas. A criança deverá formar a palavra ordenando as letras. Do lado esquerdo da tela, aparecerá a palavra “Ajuda”, para as crianças copiarem a palavra quando ainda não souberem escrever.

VAMOS LER?

VAMOS LER

JOÃO E MARIA

O nome da História é “João e Maria”.

Esta história conta a aventura dos irmãos João e Maria. Seu pai era um lenhador pobre, que concordou com sua esposa e madrasta das crianças, em abandoná-los na floresta porque a família não tinha mais condição de alimentá-los. Na procura do caminho de volta, as crianças primeiro marcaram o caminho com pedrinhas e depois com migalhas de pão. Os passarinhos comeram todas as migalhas de pão, as crianças ficaram perdidas e encontraram uma casa coberta de doces, balas e biscoitos e, com fome, começaram a comer. A casa era da bruxa e mesmo acolhendo as crianças e dando de comer a elas, a bruxa não tinha boa intenção e queria matá-los. Porém, espertas, as crianças é que acabam enganando a bruxa. Finalmente, João e Maria escaparam e encontraram o caminho de volta para casa, atravessaram o rio com ajuda do cisne levando todo o tesouro que encontraram na casa da bruxa.

Vocês querem que eu conte esta história?

RESUMO SIMPLES DA HISTÓRIA ESCRITO.

“João e Maria”

Esta história conta a aventura dos irmãos João e Maria. Seu pai era um lenhador pobre, que concordou com sua mulher, madrasta das crianças, em abandoná-los na floresta porque a família não tinha mais condição de alimentá-los. Na procura do caminho de volta, as crianças primeiro marcaram o caminho com pedrinhas e, depois, com migalhas de pão. Os passarinhos comeram todas as migalhas de pão, as crianças ficaram perdidas e encontraram uma casa coberta de doces, balas e biscoitos e, com fome, começaram a comer. A casa era da bruxa, que, mesmo acolhendo as crianças e dando de comer a elas, não tinha boa intenção e queria matá-las. Porém, espertas, as crianças é que acabam enganando a bruxa. Finalmente, João e Maria escaparam e encontraram o caminho de volta para casa, atravessaram o rio com ajuda do cisne levando todo o tesouro que encontraram na casa da bruxa.

EMBAIXO DO TEXTO DESENHOS: PAI, MADRASTA, JOÃO, MARIA, TESOURO, BRUXA, PASSARINHOS, CISNE, PEDRINHAS, PÃO, CASA, DOCES, FLORESTA, RIO.

A CRIANÇA DEVE ARRASTAR A ESCRITA ATÉ OS DESENHOS, RELACIONANDO, ASSIM, O SIGNIFICADO AO SIGNIFICANTE. QUANDO A CRIANÇA ACERTA, APARECE EXPLOSÃO DE FOGOS DE ARTIFÍCIO.

ABSURDO



NARRADOR

CLIQUE NO QUE ESTÁ ERRADO NA CENA.

TELA 1 - A CASA DO LENHADOR CHEIA DE COMIDA.

TELA 2 - O PASSARINHO COMENDO PEDRA DO CAMINHO.

TELA 3 - O LENHADOR RINDO NA CENA QUE NÃO TEM COMIDA.

TELA 4 - A BRUXA CHORANDO QUANDO ENCONTRA OS MENINOS NA PARTE EXTERNA DA CASA.

TELA 5 - JOÃO E MARIA FAZENDO UMA CABANA NO MEIO DA FLORESTA.

TELA 6 - A MADRASTA FELIZ NA CENA EM QUE OS MENINOS VOLTAM PARA CASA.

TELA 7 - JOÃO ALEGRE NA GAIOLA.

TELA 8 - MARIA CANTANDO FAZENDO COMIDA.

TELA 9 - A CASA DO LENHADOR TODA ALAGADA.

TELA10 - TODOS OS PERSONAGENS CHORANDO EM VOLTA DO TESOURO DA BRUXA.

PALAVRINHAS



ESTA ATIVIDADE É PARA A CRIANÇA FIXAR O VOCABULÁRIO. CONTÉM DUAS TELAS COM O VOCABULÁRIO BÁSICO DA HISTÓRIA ESCRITO DO LADO ESQUERDO DA TELA. PODERÁ SER TROCADO O NARRADOR DA LÍNGUA QUANDO SE DESEJAR. QUANDO A CRIANÇA CLICAR NO NOME, APARECE O DESENHO CORRESPONDENTE. PODE CLICAR QUANTAS VEZES QUISER PARA REPETIR ESTA ATIVIDADE.

TELA 1 – NARRADOR:

Vamos lembrar o vocabulário?

Você clica no nome e aparece o desenho.

Pode repetir quantas vezes desejar.

Clique no narrador sempre que quiser trocar a língua.

Vamos começar?

TELA 2 – VOCABULÁRIO DO LADO ESQUERDO DA TELA: JOÃO, MARIA, PAI, LENHADOR, MADRASTA, BRUXA, PÁSSARO, CISNE, PEDRA, PÃO, TESOURO, CASA.

OS SÍMBOLOS DOS NARRADORES PARA TROCA DA LÍNGUA ESTÃO NO CANTO DIREITO DA TELA.

TELA 3 - VOCABULÁRIO DO LADO ESQUERDO DA TELA: DOCES, FLORESTA, RIO, CASA DE DOCES, GAIOLA, FORNO, FOGÃO, CHAVEIRO, CHAVE, GATO, OSSO, ÁRVORE.

OS SÍMBOLOS DOS NARRADORES PARA TROCA DA LÍNGUA ESTÃO NO CANTO DIREITO DA TELA.

MATERIAL PARA IMPRIMIR

PARA IMPRIMIR TUDO EM PRETO E BRANCO

- AS DUAS HISTÓRIAS. COM OPÇÃO DE IMPRIMIR DE UMA A SEIS CENAS EM CADA PÁGINA. PODE-SE ESCOLHER APENAS AS PÁGINAS QUE DESEJAR.
- TODOS OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA INDIVIDUALMENTE EM TAMANHO GRANDE.
- TODOS OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA NA MESMA PÁGINA.
- AS SEIS CENAS COMPLETAS DA SEQUÊNCIA LÓGICA.
- AS SEIS CENAS DA SEQUÊNCIA LÓGICA SEM OS PERSONAGENS. OS PERSONAGENS SEPARADOS PARA COMPLETAR AS CENAS.
- SENTIMENTOS (VERSÃO ESCRITA).
- CARINHAS DOS SENTIMENTOS (ALEGRIA, TRISTEZA, RAIVA E MEDO).
- FIGURA-FUNDO.
- ENTENDEU? (VERSÃO ESCRITA).
- VAMOS ESCREVER?
- QUAL É O NOME?
- AS DEZ TELAS DO ABSURDO.

DICAS PARA PAIS E PROFISSIONAIS.



Gravação em Libras e Português de algumas dicas para mediações que o adulto pode fazer com a criança, para estimular o desenvolvimento da narrativa.

Estas dicas devem ser pequenas e de acordo com cada fase de desenvolvimento da criança. Aparecerá a opção “Dica” no canto da tela podendo ser acessada pelo adulto.

DICAS:

NOMEAR:

Nomear é o início do processo da aquisição da linguagem.

DESCREVER:

A descrição ocorre depois da nomeação e antes da narração.

FIGURA-FUNDO:

Ajuda a criança a perceber as partes principais da história.

ENTENDEU?:

Faz perguntas para a criança, ajudando a desenvolver a narrativa.

SENTIMENTOS:

Ajuda a criança a analisar os sentimentos dos outros.

SEQUÊNCIA LÓGICA:

Saber as sequências dos fatos promove o desenvolvimento das relações temporais.

VAMOS NARRAR?:

É narrando que se aprende a narrar.

Experimente!

VAMOS ESCREVER?:

Reconhecer e ordenar as letras formando um significado faz parte das atividades necessárias para o desenvolvimento da escrita.

VAMOS LER?:

O reconhecimento global de palavras (leitura logográfica) é o primeiro estágio do processo de aprendizado da leitura.

PALAVRINHAS:

Faça quantas vezes quiser.

Vamos fixar o vocabulário!

ABSURDO

Ajuda a criança a discriminar dados da realidade dos absurdos.

BANCO DE DADOS



BANCO DE DADOS

NOME:

DN: IDADE:

ESCOLARIDADE:

PROFISSIONAL: DATA:

ATIVIDADES: LÍNGUA:

AASI: SIM ☐ NÃO ☐ MODELO:

MARCA:

TIPO E GRAU DE SURDEZ:

ANOTAÇÕES:

EXISTEM TRÊS PROPOSTAS PARA O BANCO DE DADOS: A, B e C.

PROPOSTA A:

Banco de Dados na Internet, para o pesquisador receber todos os dados e gravações para continuar a pesquisa sobre narrativa.

PROPOSTA B:

Banco de Dados local, para o profissional que desejar ter um banco de dados para acompanhar o desenvolvimento da criança.

PROPOSTA C:

Propostas A e B juntas. Banco de Dados no desktop e na Internet. Pode-se, assim, fazer inclusões e alterações de informações no Banco de Dados que ficará no micro.

Para enviar a gravação da narrativa da criança via Internet, será necessária uma autorização do responsável.

BANCO DE DADOS:

NOME DO PACIENTE:

DATA DE NASCIMENTO:

IDADE ATUAL:

ESCOLARIDADE:

DATA DO CADASTRO:

TIPO E GRAU DE SURDEZ:

USO DE PRÓTESE: () SIM () NÃO

TIPO DE PRÓTESE:

MODELO:

MARCA:

NOME DO AVALIADOR:

PROFISSÃO: PROFESSOR/FONOAUDIÓLOGO/OUTROS E ESPECIFICAR

GRAU DE PARENTESCO: PAI/MÃE/OUTROS E ESPECIFICAR

AVALIAÇÃO/ATIVIDADE :

NOMEAR / DESCRIVER / NARRAR / FIGURA-FUNDO
/ENTENDEU/SENTIMENTOS/SEQUENCIA LÓGICA / ESCREVER / LER /
ABSURDO PARA OS IDIOMAS Libras/PORTUGUES ORAL/PORTUGUES
ESCRITO E TODOS

LAUDO: É UM ESPAÇO LIVRE PARA DIGITAÇÃO.

6 - DISCUSSÃO:

Esta discussão visa a esclarecer a relação entre a fundamentação teórica adotada e as escolhas realizadas para a elaboração do roteiro no item anterior.

A elaboração de um roteiro para DVD, enfocando a construção da narrativa no início da aquisição da linguagem, foi idealizada para ser um material didático e lúdico com o máximo de informações e estratégias necessárias, para que o desenvolvimento da narrativa, através do conto de fada “João e Maria” em desenho animado, de histórias e atividades, possa contribuir e facilitar a mediação do adulto no desenvolvimento da linguagem do surdo.

O roteiro foi criado para facilitar uma futura produção do DVD, sendo elaborado com base nas estruturas dos roteiros cinematográficos, e ampliado seguindo o conceito de Moss (2002) e Field (2009) de que os roteiros devem ser claros e objetivos, e que devem conter todos os dados necessários para elaboração do material, ou seja, tudo que o espectador verá no produto finalizado precisa ser descrito. No caso do DVD, tudo que o adulto e a criança veem na tela do computador, incluindo os comandos desejados para várias possibilidades de interação.

O **conto de fada** foi escolhido por ter uma estrutura que encaminha a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação e sugere experiências necessárias para desenvolver o seu caráter. É um recurso didático que desenvolve a narrativa, a criatividade e o espírito crítico da criança (BETTELHEIM, 2006). Este trabalho vai ao encontro de uma tendência educacional. Na APADA (Associação de Pais e Amigos de Deficientes Auditivos) de Niterói, por exemplo, na década de 80, já era realizado trabalho com teatro e contação de história com surdos adultos, crianças e familiares, reforçada por conhecimentos dos estudos de David Schleper (1985), nos EUA, onde a valorização de histórias na educação de surdos iniciou mais precocemente. A partir dos anos 90 houve uma preocupação crescente em oferecer este importante recurso didático, que é a contação de história em língua de sinais brasileira, para o desenvolvimento da criança surda.

A escolha das **línguas** utilizadas no roteiro deste DVD foi baseada na filosofia bilíngue, a qual entende que o surdo deve se desenvolver linguisticamente na língua de sinais e dominar a língua de seu país de origem,

tornando-se bilíngues, biculturais na forma de ser, pensar e agir (GOLDFELD, 2003). No DVD, as atividades são realizadas nas duas línguas separadamente, língua de sinais e língua portuguesa, além da possibilidade da comunicação através do desenho. O desenho se caracteriza, enquanto imagem visual, pela sua globalidade e possibilidade de percepção imediata. O signo visual é icônico e imediato, o qual mantém relações de semelhança com o objeto representado. Contrapõe-se ao signo verbal, que se caracteriza pela arbitrariedade em relação ao objeto referido (KATZ, DORIA, LIMA, 1971). O signo icônico abarca os grafismos pictográficos e os pictogramas figurativos que representam objetos e pessoas para se comunicar. No caso da educação voltada para a criança surda, o desenho é muito utilizado como estímulo e compreensão da linguagem, pois é comum a criança surda sofrer atraso de linguagem e, assim, ter mais facilidade na compreensão de símbolos icônicos por sua semelhança e relação explícita com o referente. Neste trabalho, especificamente, o desenho é visto como um precursor da fala e da escrita como uma forma de desenvolver sistemas simbólicos de representação que podem auxiliar no processo de construção da linguagem. A mediação, que pode ocorrer através do desenho, possibilitará que a criança através da linguagem não-verbal inicie a utilização de uma língua (Libras ou Português), que servirá para a construção de conhecimentos, que serão generalizados para novos contextos, internalizados, podendo ser utilizados de forma autônoma posteriormente, se aprimorando através de novas interações (LACERDA, 1995).

A estrutura da narrativa do desenho animado e das versões do livro tem todos os componentes essenciais da narrativa: resumo, orientação, ação complicadora, resolução, avaliação e coda (LABOV, 1997). O RESUMO, como exemplo: “- Era uma vez um menino e uma menina que se chamavam João e Maria. Eles eram muito pobres e moravam numa casa perto da floresta com seu pai que era lenhador, e sua madrasta.” (livrinho, pág. 20), ou “Era uma vez um lenhador muito pobre e seus dois filhos: João e Maria. A mãe das crianças morreu quando eles eram pequeninhos e o pai se casou com outra mulher. Os quatro viviam numa casa pequena na floresta.” (livro, pág. 31); ORIENTAÇÃO, como exemplo: “Vou contar uma história que aconteceu há muito tempo atrás.” (tela anterior dos livros, pág. 19); AÇÃO COMPLICADORA, como exemplo: o momento em que o pássaro come as

migalhas de pão (livrinho, pág. 21 e livro, pág. 34) ou quando João e Maria encontram a casa de doces da bruxa (livrinho, pág. 22 e livro, pág. 34); RESOLUÇÃO, como o exemplo: a bruxa dentro do forno (livrinho pág.23 e livro, pág. 36); AVALIAÇÃO, como exemplo: “...mas a madrasta, que era malvada, ficou com muita raiva (livrinho, pág. 21) ou “... uma velha muito feia tentando ser gentil” livro, pág. 34); CODA, como exemplo “e assim viveram todos juntos felizes para sempre.” (livro, pág. 38). A coda também pode conter comentários morais, tais como: “A madrasta ficou arrependida, pois viu que não se deve fazer ao outro o que não gostaria que fizessem a ela”, que optamos por não constar neste roteiro. Enfim, toda esta estrutura da narrativa com todos estes componentes possibilita que as crianças tenham um modelo complexo com muitos elementos servindo para construir suas narrativas (LABOV, 1997).

O uso do **desenho animado** permite à criança assistir à história em ação, viva, ativa e em constante movimento em um contexto pronto. É um recurso multimídia que permite que a criança veja o personagem agindo e falando em discurso direto. Este tipo de atividade diminui a necessidade de mediação do adulto, já que a atividade de assistir ao desenho em si é bastante simples e atrativa. O roteiro do desenho animado em língua de sinais visa a possibilitar um material que ofereça o desenvolvimento da narrativa do surdo na sua língua natural, cumprindo a função linguística no sentido de direcionar a atenção e a cognição (TOMASELLO, 2003). Além disso, os desenhos animados são líderes de preferência entre crianças de diferentes faixas etárias (CARVALHO, 2010) e são parte cruciais do desenvolvimento infantil, com sua forma clara de narração, a qual facilita a compreensão das crianças que encontram uma fonte de diversão, medo, aventura, vivendo de forma imaginária os seus conflitos, fazendo assim com que seu amadurecimento seja gradual, diferente para cada criança de acordo com suas bases educativas (SILVA e GOMES, 2009). Em todo o material pesquisado em língua de sinais brasileira, língua de sinais americana e língua de sinais francesa, não foi encontrada oferta de desenho animado em língua de sinais. Então, este roteiro a ser produzido tem um caráter pioneiro que poderá servir como estímulo desta nova tecnologia.

As duas versões dos **livros** e todos os **jogos interativos** propostos foram criados para incitar o conhecimento gerado a partir da utilização das línguas (Libras e Português) de forma prazerosa com seus pares em interação multimídia, dentro de um contexto, os quais facilitam a exploração dos objetos, personagens e eventos, proporcionando material a ser compartilhado quantas vezes necessário entre o adulto e a criança. Foram criados para que a criança veja a imagem, possa falar sobre cada imagem de cada página, possa “ouvir” a história inteira, possa rever página por página, fazendo perguntas, nomeando, descrevendo ou narrando.

Os **livros**, nas duas versões, foram criados pensando na importância de se contar histórias, pois além de introduzir a criança no contexto imaginativo, são um recurso didático que desenvolve a narrativa, a criatividade, o espírito crítico (Bettelheim, 2006). Então, nas duas versões dos **livros** com gravuras grandes e coloridas com escrita abaixo, como nos livros infantis, o desenho comunica através da própria imagem e facilita a compreensão tanto da língua de sinais quanto da língua oral e língua escrita. Esta exposição da criança a duas versões da mesma história vem reforçar as diferentes fases da aquisição da narrativa, já que esta é um processo que leva um tempo considerável e que o surdo permanece mais tempo na aquisição da narrativa por ser pouco exposto à língua de sinais em atividades que geram a construção da narrativa (LACERDA, 2004).

As duas versões dos **livros (livrinho e livro)** foram criadas com base teórica exposta a seguir:

A atividade de **nomear** está inserida em cada página na versão do “livrinho”, priorizando a fase em que a criança está conhecendo e adquirindo o vocabulário no início do processo de aquisição da linguagem (TOMASELLO, 1995). O adulto e a criança, ao manusearem o livrinho, poderão passar o mouse sobre algumas imagens, e aparecerá um vídeo com a língua escolhida. Poderão repetir quantas vezes desejar cada nome de cada imagem. Esta repetição possibilitará o conhecimento e domínio do vocabulário, com um material lúdico dentro do contexto da história.

A atividade de **descrever** está incluída em cada página na versão do “livro”, que é o livro com mais páginas. Assim como a atividade de nomear, a atividade de descrever aparecerá ao se passar o mouse sobre algumas

ações. É uma atividade que possibilita ser repetida a quantidade de vezes que se desejar, sendo um atrativo a mais em cada página desta versão, pois descrever é uma etapa posterior da nomeação. Esta repetição possibilitará o conhecimento de algumas frases no contexto da história, que poderão servir de referência no cotidiano da criança.

O **resumo** da história faz parte da estrutura da narrativa no início da história (LABOV, 1997), como citado anteriormente e, também, é oferecido como resumo completo de toda a história separadamente como opção no início das telas das duas versões dos livros. O objetivo desta opção serve como um recurso facilitador para o adulto interagir com a criança antes e depois da leitura da história (DICKSON e SMITH, 1994).

A estrutura dos **livros** de história contém comandos em todas as páginas/telas para que o adulto selecione durante a mediação com cada criança ou grupo, possibilitando a duração do tempo necessário facilitando a abordagem orientada para o desempenho. Assim, o adulto poderá optar por contar a história toda sem interrupção, como também pausar para explorar a introdução da história, o tema e todos os eventos. Durante a leitura, o adulto poderá encorajar as crianças a fazerem previsões acerca do que irá acontecer na história, a estabelecer conexões entre os eventos da história e as suas experiências pessoais e a acrescentar informações relevantes para a compreensão da mesma. A discussão também pode ocorrer após a leitura, e ser conduzida tanto com o adulto reconstruindo a história com a participação das crianças ou procurando fazer um elo entre a história e as experiências de vida das crianças (DICKINSON e SMITH, 1994).

Os **jogos interativos** desenvolvidos neste roteiro foram propostas visando a facilitar cada fase do desenvolvimento da narrativa (MACCARTNEY, 2006), para que a criança faça uso de outras estratégias (MOUSINHO, 2003), que não só ouvir histórias, para desenvolver sua narrativa, onde as telas assim como nas histórias terão comandos para facilitar e propiciar as mediações do adulto e ser possível repetir quantas vezes for necessário todo seu conteúdo (DICKINSON e SMITH, 1994), para reforçar e expandir o vocabulário, fazer perguntas correlacionadas à história, montar a sequência lógica demonstrando o conhecimento da sequência dos eventos e previsão dos eventos futuros (MARCHUSI 1983; SPINILLO, 1991; Perroni, 1992), os

sentimentos envolvidos e análise dos personagens, a análise dos eventos destacando as partes principais da história, conceituando o que é figura e o que é fundo (Hopper, 1979), noções da realidade e de absurdo, assim como estabelecer comparações com eventos do dia a dia da sua própria experiência pessoal (KISHIMOT, SANTOS e BASÍLIO, 2007).

O jogo interativo intitulado “**Palavrinhas**” foi criado com o intuito de fixar e automatizar o vocabulário, possibilitando que a criança em todas as fases dos processos de aquisição da linguagem e em momentos diferentes, possa automatizar este vocabulário inserindo-o no seu dia a dia (TOMASELLO, 1995).

O jogo interativo “**Entendeu?**” constitui-se de perguntas eliciadoras que ajudam a criança na compreensão da história (MACCARTNEY, 2006).

O jogo interativo “**Figura-Fundo**” ajuda na percepção das partes principais da história, enfatizando o que é a base, estrutura da narrativa da história, e diferenciando-a do que é o complemento, o fundo (HOPPER, 1994).

O jogo interativo “**Sentimentos**” reforça os sentimentos e intenções dos personagens, possibilitando que a criança reconheça os mesmos sentimentos no seu cotidiano, ou seja, ajuda na construção da Teoria da Mente (TOMASELLO, 1995).

O jogo interativo “**Absurdo**” é uma proposta para que o surdo realize julgamentos e perceba a falta de adequação de sentimentos e intenções dos personagens. Este tipo de atividade precisa ser muito realizado com os surdos, pois a falta de acesso linguístico torna comum que o surdo permaneça um tempo prolongado e com dificuldade neste tipo de julgamento e percepção (PEREIRA e NAKASATO, 2001; LACERDA, 2004; SOARES e CHIARI, 2006; KISHIMOTO, SANTOS e BASÍLIO, 2007).

“**Vamos ler?**” é um jogo interativo criado para facilitar o reconhecimento global de algumas palavras, ajudando a criança a fazer a leitura logográfica, que é o primeiro estágio do processo de aprendizagem da leitura (LACERDA, 1995; MOUSINHO, 2003).

A atividade “**Vamos escrever?**” é um jogo interativo criado para que a criança reconheça as letras e forme algumas palavras da história. Ajuda a criança a reconhecer e ordenar as letras chegando a um significado. Faz parte

da estratégia básica para apropriação do sistema escrito. Utiliza a estratégia ascendente (da parte para o todo), construindo o significado a partir da análise e síntese do significado das partes (MOUSINHO, 2003).

A “**Sequência lógica**” ajuda a promover o desenvolvimento das relações temporais (MAcCARTNEY, 2006).

“**Vamos narrar?**” é um jogo criado para incentivar a criança a narrar ajudando-a na construção do texto. Nesta atividade o adulto poderá filmar para registrar as fases narrativas da criança e estimulá-la a acrescentar fatos (MAcCARTNEY, 2006).

Em cada jogo interativo o adulto poderá ver as **dicas**, que são lembretes criados para propiciar e divulgar o conhecimento e importância de cada atividade no desenvolvimento da narrativa para o adulto.

O “**Banco de dados**” foi criado com o propósito de registrar as informações e registros do desenvolvimento das crianças com a finalidade de acompanhar o desenvolvimento da narrativa de cada criança, assim como para pesquisas na área da narrativa.

O “**material para imprimir**” é para que a criança possa manusear algumas atividades livremente ou elaborar um caderno como um material a mais no desenvolvimento da linguagem.

Todos os materiais descritos no capítulo “tecnologia aplicada ao desenvolvimento da narrativa” são produtos que proporcionam o desenvolvimento da narrativa para crianças surdas através da contação de histórias infantis, jornais ou temas do cotidiano abrangendo diversas faixas etárias. A grande maioria (INES, Arara Azul, LSB e todos os materiais em inglês) prioriza aquisição da língua de sinais, alguns valorizam as duas línguas (“Arca de Noé” e “Cá entre nós”) e um (“Construindo a Linguagem”) oferece a aquisição e estrutura da linguagem em português.

A coleção “Clássicos da Literatura” (RAMOS, C.R. – Arara Azul - 2005), direcionada ao público infanto-juvenil, apresenta um formato de livro, com a escrita de um lado e o locutor surdo do outro. Abrange um público que já domina a língua de sinais e o português escrito, diferente deste roteiro, que é direcionado para o início do desenvolvimento da narrativa propondo a construção lingüística, oferecendo a princípio o desenho para facilitar a

compreensão tanto da língua de sinais quanto do português escrito e falado, para depois retirá-lo enfocando a linguagem verbal, valorizando a mediação do adulto.

O jogo Multi-Trilhas (COUTO - PUC-Rio, 2007) é um jogo multimídia e com versão concreta no jogo de tabuleiro. Apesar de oferecer material nas duas línguas, difere em muitos pontos do roteiro do DVD deste trabalho. Um dos pontos relevantes é que o adulto precisa conhecer o material e aprender a manuseá-lo, para depois utilizá-lo com a criança, como todos os jogos, podendo ser dificultada a sua utilização. No roteiro deste DVD, todas as atividades são fáceis de serem usadas e podem ser cada vez mais enriquecidas com a utilização e ajuda das dicas.

A coleção “Contando história em Libras” (Instituto Nacional de Educação de Surdos – INES – 2000, 2003, 2005, 2007) propõe a contação de histórias valorizando a língua de sinais e o português escrito com auxílio do desenho ou dramatização. Sua utilização e interações do adulto com a criança dependerá do conhecimento do adulto, diferente da proposta deste roteiro que incentiva e valoriza atividades que promovem o desenvolvimento da narrativa, valoriza a língua de sinais, valoriza o português escrito e falado para leitura labial, facilita ao requisitar a mediação do adulto, suas interações com a criança e informa aos adultos dando dicas facilitando o conhecimento e fases de desenvolvimento da narrativa.

O livro “Um mistério a resolver: o mundo das bocas mexedeiras”, além da história, oferece sugestões de trabalho com alunos surdos (contar história, fazer dramatização, fazer redação, ensinar sinais, ensinar configurações de mãos, soletrar, ler e escrever palavras dentre outras). Mostra a importância da língua de sinais. O roteiro deste trabalho não sugere atividades, e sim apresenta atividades para serem realizadas nas duas línguas.

O CD “Arca de Noé” (RUDE, T. INES/Ministério da Educação/ Governo Federal- Dezembro, 2005). Sua proposta é desenvolver a comunicação bilíngue Libras/Português entre surdos, familiares e profissionais dentro do contexto da história “Arca de Noé”. Apesar de ter áudio em português e o vídeo do narrador surdo, se detém mais no vocabulário e construção de pequenas

frases. Difere da proposta deste DVD, o qual oferece muitas atividades para o desenvolvimento da narrativa.

O DVD “Cá Entre Nós” (RUDE, T. - INES/Ministério da Educação/Governo Federal – 2008) foi criado para estimular o desenvolvimento da linguagem através de histórias e músicas em Libras e português oral e escrito. Ao propor perguntas eliciadoras, se aproxima da proposta deste roteiro. Mas ao apresentar diversidade de conteúdo, difere deste trabalho, o qual propõe, exclusivamente através do mesmo tema, formas diferentes para desenvolver a narrativa.

O CD “Construindo a Linguagem” (PRASS LEME) apresenta conteúdo para aquisição e estruturação do português, para criança com surdez leve e moderada, que estuda em escola regular. Difere deste roteiro que tem como foco a criança com surdez severa e profunda, que estuda em escola especial, mesmo podendo ser usado por criança com surdez leve e ouvinte. Os dois produtos são para o desenvolvimento da linguagem, mas diferem na apresentação da língua a ser desenvolvida com a criança surda e na forma de apresentar o conteúdo, pois o roteiro prioriza a aprendizagem da língua em um contexto, no caso o contexto do conto infantil “João e Maria”.

Os produtos relevantes para esta pesquisa encontrados na Web em inglês, pertencem a Gaulladet University, Washington D.C no Laurence Clerc Nacional Deaf Education Center. Tanto o “I like dialogue journals, but...” (SCHLEPER, 2000), quanto o “Individual SRP Book Bags”(RICASSA, 2002) são materiais que diferem bastante entre si em suas propostas, sendo que o enfoque também é na narrativa. O primeiro enfoca perguntas para facilitar a compreensão de leitura de jornais e revistas, atividade que não é contemplada neste roteiro. O segundo valoriza, assim como neste trabalho, a participação do adulto, focando na orientação dos pais. No entanto, o DVD contempla apenas a contação de histórias em ASL (American Sign Language), sendo as demais atividades em material impresso.

Nenhum material encontrado apresenta a estrutura deste roteiro para DVD, mesmo tendo como foco o desenvolvimento da linguagem e da narrativa. Demonstra ser um produto pioneiro para o desenvolvimento da narrativa de crianças, enfatizando a mediação de adulto com a criança na fase inicial da construção da narrativa. É um material de fácil uso, que instiga o adulto a

conhecer as fases de desenvolvimento em que se encontra a criança, ao oferecer duas versões de livros digitais da mesma história e as dicas nos jogos interativos. Não foi encontrado nenhum desenho animado em Libras no Brasil e nem em outros países, podendo a produção deste roteiro vir a ser um produto pioneiro inclusive internacionalmente. Talvez seja o primeiro material com a preocupação de registrar a narrativa e criar um banco de dados para acompanhar o desenvolvimento da criança, facilitando futuras pesquisas. É também um DVD em que o adulto poderá optar pela língua a ser trabalhada com a criança, incluindo a opção do português oral para o desenvolvimento da leitura facial.

Portanto, este roteiro difere dos materiais citados, pois se propõe a oferecer, no mesmo DVD, o maior número possível de atividades que possam ajudar e facilitar a mediação do adulto com a criança, na língua de sinais com modelo de surdo adulto e português oral e escrito com modelo de ouvinte adulto, para desenvolvimento e acompanhamento da fase inicial da narrativa das crianças surdas.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O roteiro oferece diversas atividades com o tema da história infantil “João e Maria”: desenho animado, resumo da história contada por locutor surdo e ouvinte, duas versões de livro digital, jogos interativos com dicas para o adulto, material para imprimir, podendo servir para o desenvolvimento da narrativa. A narração da criança poderá ser gravada e registrada no banco de dados para acompanhamento do desenvolvimento linguístico de cada criança, podendo servir de material para novas pesquisas nesta área.

A produção deste DVD será possibilitada pelo Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) e em breve ele será distribuído nacionalmente. O seu conteúdo poderá ser validado na utilização por profissionais surdos e ouvintes com a criança e, assim, observar sua real contribuição para o desenvolvimento da narrativa através de cada atividade proposta.

REFERÊNCIAS

BAILES, C. N. Dialogue Journals: Fellowship conversation, and English modeling. *Perspectives in Education and Deafness*, 17(5), May/June, 1999.

BAKER, C.; PADDEN, C. Focusing on the nonmanual components of American Sign Language. In: SIPLE, P. (ed.) *Understanding language through sign language research*. New York: Academic Press, 1978, p. 57.

BARROSO, C.F.; RUDE, T.C.S. Produção de material de apoio ao ensino de Libras e língua portuguesa para deficientes auditivos. *Revista FORUM*, RJ, INES, Semestral ISSN 1518-2509, vol. 19/20, pag. 44, jan/dez 2009.

BASTOS, L. Contando histórias em contextos espontâneos e institucionais – uma introdução ao estudo da narrativa. *Calidoscópio*, V.3, n.2, p.74-87, maio/ago 2005.

BELLUGI, U.; Van-HOEK, K.; LILLO-MARTIN, D.; O'GRADY, L. The acquisition of syntax and space in young deaf signers. In: BISHOP, D.; MOGFORD, K. (eds.) *Language development in exceptional circumstances*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1993, p.132-149.

CARVALHO C. C. N. de O. “A ideologia dos desenhos animados”
<http://www.filologia.org.br/viicnlf/anais/caderno12-02.html> 10/06/2010

COUTO, R.M. de S. Processo de Projeto do jogo Multi-Trilhas: um exemplo de Design Participativo. *Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. ISBN 978-85-60186-03-7. São Paulo, 2008.

BETTELHEIM, B.; tradução CAETANO, A. *A psicanálise dos contos de fada*, 20ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

DICKINSON, D.K. & SMITH, M.W. Long-term effects of preschool teachers' book readings on low-income children's vocabulary and story comprehension. *Reading research Quarterly*, April/May/June 1994, 29/2.

FIELD, S.; tradução LEAL, A. *Roteiro: os fundamentos do roteirismo*, Curitiba: Arte & Letra, 2009.

FONTES, M.J.O.; MARTINS, C.C. Efeitos da Leitura de Histórias no Desenvolvimento da Linguagem de Crianças de Nível Sócio-econômico Baixo. *Psicologia Reflexão e Crítica*, 2004, (17)1, pp.83-94

GOLDFELD, M. Surdez, In: GOLDFELD, M. (Org) *Fundamentos em Fonoaudiologia Linguagem*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003, p. 97-112.

HALLAU, M. *Creating partnerships with families*. Odyssey, Washington, D.C. USA, v. 3 issue 1, 2002.

HOPPER P. J.; THOMPSON S.A. Transitivity in Grammar and Discourse. In: Language. Baltimore: Linguistic Society of America, 1980, volume 56.

KATZ, C. S.; DORIA, F. A.; LIMA, L. C. Dicionário Crítico de Comunicação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1971.

KISHIMOTO, T. M., SANTOS M.L.R., BASÍLIO D.R., Narrativas Infantis: um estudo de caso em uma Instituição Infantil. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.33, n.3, p. 427-444, set./dez. 2007.

LABOV, W. Some Further Steps in Narrative Analysis. *Journal of Narrative and Life History*, 1997 - *Narrative Theory- Title* Disponível em: <http://www.ling.upenn.edu/~wlabov/sfs.html>

LACERDA, C.B.F. de. O desenvolvimento do narrar em crianças surdas: focalizando as primeiras produções em sinais. Rev. Soc. Bras. Fonoaudiol. V.9, N. 2, p. 65-72, 2004.

LACERDA, C. B. F. de. Inter-relações entre oralidade, desenho e escrita o processo de construção do conhecimento. São Paulo: CABRAL Editora, 1995.

LEBEDEFF, T.B. Análise das Estratégias e Recursos “Surdos” utilizados por uma Professora Surda para o ensino de língua escrita – UPF – RS – GT Educação Especial/ n.15 Agência Financiadora: FAPERGS.

LÚRIA, A. R. Pensamento e Linguagem, Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO (Org) Gêneros Textuais e Ensino. Editora Lucerna, RJ, 2002.

MCCARTNEY, E. Principles of oral narrative development: for teacher. University of Strathclyde, Southbrae Drive, Glasgow G 13 1PP, 2006.

MRECH, L. M. A Criança e o Computador. In: SANTOS, S. M. P. (ORG). O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ, Vozes, 3ª Edição, 1999.

MOSS, H. Como Formatar o seu Roteiro: um pequeno guia de máster scenes, Rio de Janeiro, 2002.

MOUSINHO, R.; STAROSKY, P. Análise linguística de Figura-Fundo na compreensão de narrativas - validação da proposta de avaliação. Fono Atual (São Paulo), v. 21, p. 40-46, 2002.

MOUSINHO, R. Desenvolvimento de leitura e escrita e seus transtornos. In: GOLDFELD, M. (Org.). Fundamentos em Fonoaudiologia Linguagem. 2ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003, v. , p. 39-59.

NEVES J. V. M. “Pictografia”
 Portaldasartesgraficas.com/ficheiros/pictografia.pdf-Similares

PEREIRA, M.C.; NAKASATO, R. Aquisição de Narrativas em língua de Sinais Brasileira. Letras de Hoje. Porto Alegre, v. 36, n. 3, p. 355-363, setembro, 2001.

PERRONI, M. C. Desenvolvimento do discurso narrativo. 1992.

PETERSON, C. Narrative Skills and Social Class. Canadian Journal of Education 19:3 1994

PETERSON, C.; McCABE, A. Echoing our Parents: Parental Influences on Children's Narrations. (From: M. W. Pratt, & B. E. Fiese (Eds), Family stories and the lifecourse: Across time and generations (pp. 27-54). Allyn & Bacon, 2004.

PETERSON, C. C.; WELLMAN H. M.; LIU D. Steps in Theory-of-Mind Development for Children With Deafness or Autism. March/April 2005, Volume 76, Number 2, Pages 502 – 517.

PEYTON, J.K. Students and Teachers Writing Together: Perspectives and Journals Writing. Alexandria, VA: Teachers of English to Speakers of Other Language, 1999.

PRASS LEME, V. Construindo a Linguagem. Rio de Janeiro: ERA, s/d. CD-ROM.

SCHLEPER D.R. Principles for Reading to Deaf Children. Pre-College National Mission Programs, Gallaudet University. Washington, D. C. Used by permission. 1996.

_____. Dialogue journals... for students, teachers, and parents. Odyssey, 1(2), Spring, 11-14, 2000.

RAMOS, C.R. Projeto Coleção "Clássicos da Literatura em Libras/Português em CD-ROM" *Projeto da Editora Arara Azul apoiado pela IBM*
Relatório final do projeto – Jan 2004 a Dez 2005
www.editora-arara-azul.com.br
editora@uninet.com.br

RICASSA, R.M. Learning at Home Reading with Children. Odyssey, v.3, 2002.

RUDE, T.C.S. Arca de Noé. Instituto Nacional de Educação de Surdos, Secretaria de Educação Especial, Ministério da Saúde. EXEMPLUS, Dez, 2005. CD-ROM.

RUDE, T.C.S. Cá entre nós. Instituto Nacional de Educação de Surdos, Secretaria de Educação Especial, Ministério da Saúde. SM PRODUÇÕES, 2008. DVD ROM

SOARES, A.D. & CHIARI, B.M. Caracterização da narrativa oral de deficientes auditivos. Rev. Soc. Bras. Fonoaudiol., v.11, n.4, p. 272-8, 2006.

SILVA, A.C. As teorias do signo e as significações linguísticas.
[HTTP://WWW.PARTES.COM.BR/ED39/TEORIASSIGNOSREFLEXAOED39.HTM](http://www.partes.com.br/ED39/TEORIASSIGNOSREFLEXAOED39.HTM) 21/06/2010

SPINILLO, A.G. O uso de coesivos por crianças com diferentes níveis de domínio de um esquema narrativo. Em M.G.B.B. Dias & A.G. SPINILLO (Eds.), Tópicos em Psicologia Cognitiva. Recife, Editora da UFPE, p. 84 – 119, 1996.

TOMASELLO, M. Origens Culturais da Aquisição do Conhecimento Humano, São Paulo: Martins Fontes, 2003 .