



## Aerobrel e a Construção da Prosa em L2: Da Sintaxe Visual da Libras à Jornada Modernista

Este plano é estruturado para **duas aulas de 50 minutos** e será aplicado pelo **Professor do AEE/Bilíngue** com o estudante surdo. O foco é ligar a experiência visual do jogo à produção textual em Língua Portuguesa (L2), usando o Modernismo como tema de fundo.

### Informações Básicas

Seção	Detalhamento
Tema	Linguagens da Autonomia: Do Jogo à Prosa Literária (Modernismo e Cotidiano)
Disciplina (Foco)	Língua Portuguesa (Gramática, Coesão e Literatura – Terceiro Ano do Ensino Médio)
Público-Alvo	Estudante surdo (AEE/SRM)
Duração	2 Aulas de 50 minutos (Total: 100 minutos)
Recursos	Jogo Aerobrel disponível para download em <a href="http://mundobrel.com.br/aerobrel">mundobrel.com.br/aerobrel</a> , Quadro Branco/Tela, Materiais de escrita/Registro (Computador ou Caderno).

### Objetivos

- **Geral:** Transpor a experiência lúdica e visual do Aerobrel para a produção de um texto literário coeso, aplicando as regras gramaticais da Língua Portuguesa e incorporando o estilo modernista de prosa.
- **Específicos:**
  1. Desenvolver a **estrutura frasal** (SVO - Sujeito, Verbo, Objeto) do Português escrito, contrastando-a com a estrutura visual da Libras.
  2. Introduzir conceitos básicos da **prosa modernista** (linguagem do cotidiano, foco na narrativa pessoal e crítica).

3. Aprimorar a **autonomia** e o **raciocínio lógico** do estudante no contexto financeiro do jogo.

#### Habilidades da BNCC de Língua Portuguesa

##### I. Competência Específica 3: Produção de Textos e Coesão

Habilidade	Descrição e Foco	Relação com o Jogo na SRM
<b>EM13LGG301</b>	<i>Analisar criticamente os diferentes gêneros textuais... identificando efeitos de sentido e posições sociais expressas.</i>	O estudante está produzindo um texto no gênero <b>prosa/crônica</b> , simulando a prática modernista, usando as ações do jogo como matéria-prima para a narrativa.
<b>EM13LGG304</b>	<i>Analisar e produzir textos em diversas linguagens (verbal, não verbal, visual-motora, corporal, etc.), articulando os diferentes semiodes.</i>	O aluno transcodifica a experiência <b>visual-motora</b> (Libras/Ação do Jogo) para a linguagem <b>verbal escrita</b> (Português), desenvolvendo a articulação entre as línguas.

##### II. Competência Específica 4: Linguagens em Contexto (Gramática e Variação)

Habilidade	Descrição e Foco	Relação com o Jogo na SRM
<b>EM13LGG402</b>	<i>Analisar criticamente o funcionamento de diferentes gêneros e tipos textuais, seus usos e funções, em diferentes contextos.</i>	O aluno pratica ativamente a <b>estrutura da frase</b> do Português (SVO) e o uso de <b>conectivos e tempos verbais</b> (Pretérito) para garantir a função narrativa e a gramática formal.

<b>EM13LGG403</b>	<i>Analisar os diferentes usos da modalidade oral e da modalidade escrita da língua... de modo a adequar a linguagem à situação comunicativa.</i>	O trabalho na SRM reforça o domínio da <b>modalidade escrita</b> do Português (L2 do estudante surdo), aplicando regras gramaticais de maneira contextualizada (as ações do jogo).
-------------------	---	--

### Metodologia (Dividida em 2 Aulas)

#### 1. Aula 1: Jogo, Gramática e Construção de Frases (50 minutos)

**Foco: Estrutura Frasal (SVO) e Verbos no Passado**

Tempo	Etapa	Atividade do Professor e Foco Gramatical
10 min	<b>Aquecimento e Revisão</b>	Apresentar o jogo Aerobrel e revisar os sinais específicos (B\$, ganho, perda, avanço, dívida). Focar na <b>ordem sintática da Libras</b> (muitas vezes, Tempo-Tópico-Comentário), preparando o contraste com o Português.
30 min	<b>Ação e Geração de Frases</b>	<b>Professor e aluno jogam o Aerobrel</b> por algumas rodadas. <b>A cada ação do jogo</b> , o estudante é incentivado a descrever a situação em Libras. O professor bilíngue guia a <b>tradução para o Português Escrito</b> focando na <b>estrutura SVO</b> (Sujeito, Verbo, Objeto). (Ex: "Eu <b>ganhei</b> 500 Breleais." "O banco <b>cobrou</b>

		a dívida.").
10 min	<b>Estrutura e Fichamento</b>	Finalizar com uma lista de 10 a 15 frases criadas. O professor revisa os <b>tempos verbais</b> (pretérito perfeito para as ações concluídas) e o uso correto de <b>artigos e preposições</b> (ex: <i>a dívida, com o banco</i> ).

## 2. Aula 2: Literatura e Construção do Texto (50 minutos)

Foco: Coesão, Modernismo e Narrativa

Tempo	Etapa	Atividade do Professor e Foco Literário/Gramatical
10 min	<b>Introdução à Prosa</b>	Apresentar de forma visual (imagens, exemplos de textos curtos) os <b>princípios do Modernismo Brasileiro</b> (Primeira Geração): <b>linguagem do dia a dia, foco na experiência pessoal, narrativa de viagem/aventura</b> . Explicar que o texto será uma "crônica" sobre a viagem no Aerobrel.
35 min	<b>Produção Textual e Coesão</b>	O estudante utiliza as frases criadas na Aula 1 como base. O professor auxilia a <b>conectar</b> essas frases para formar um texto coeso. <b>Foco em Coesão:</b> Introduzir e usar <b>conectivos e</b>

		<b>articuladores</b> (ex: <i>portanto, logo, entretanto, após, mas</i> ), que são essenciais para a estrutura do Português. O aluno finaliza dando um <b>título</b> ao seu texto.
5 min	<b>Revisão e Encerramento</b>	O professor faz a leitura final do texto, revisando a coerência e a estrutura. O texto finalizado se torna o <b>registro do aprendizado</b> , ligando autonomia, Libras, Gramática e Literatura.

Exemplo de texto de Gabriel Medeiros que pode ser utilizado:

### Azar no Amor, Sorte em Jogo

Gabriel Medeiros

Não sou um homem muito romântico, mas há amores que são uma viagem. Uma moça me **fez** querer viajar, mesmo sem dinheiro. A vida é um jogo onde algumas casas te **fazem** sorrir e outras chorar.

**Entrei** no jogo como um peão no tabuleiro e **avancei** três casas. Nada mal: **quatrocentos Breleais** para começar. Eu me **senti** no papel de rico, sendo rico de papel. Afinal, algo não pode ter tanto valor se **pode** ser rasgado.

Uma carta de pergunta me **fez** soletrar D-Í-V-I-D-A. **Foi** isso o que **contraí** ao avançar uma casa, gastando mais do que cabia em meus bolsos. **Naquele momento**, eu **fui** ao shopping comprar calças novas, caras, das melhores. **Esperava** conseguir colocar mais papéis em meus novos bolsos.

**Logo depois**, eu **caminhei** mais devagar. Vagando pelas ruas, **tentei** fazer dinheiro. **No entanto**, de nada **adiantou**. Assim como a ideia de ver meu amor, a de ser rico se **apagou**.

### Análise Pedagógica da Crônica (Para uso em Aula)

Foco Gramatical (Aula 1: Estrutura Frasal SVO e Verbos no Passado)

Critério	Aplicação na Crônica do Aluno	Comentário e Destaque para o Professor
<b>Estrutura Frasal (SVO)</b>	"Eu me senti no papel de rico..." / "Uma moça me fez querer viajar..." / "Eu fui ao shopping..."	A crônica demonstra um domínio claro da ordem <b>Sujeito + Verbo + Objeto/Complemento</b> , que é o foco principal para contrastar com a Libras.
<b>Verbos no Passado</b>	Uso correto e majoritário de verbos no <b>Pretérito Perfeito</b> ( <i>Entrei, avancei, senti, fez, foi, contraí, caminhei, tentei, adiantou, apagou</i> ).	O texto cumpre o foco de descrever ações <i>concluídas</i> do jogo. O professor pode destacar a diferença entre <i>ganhei</i> (ganho de Breleais) e <i>contraí</i> (dívida), que foi ajustada para maior precisão semântica.

## II. Foco Literário e Coesão (Aula 2: Modernismo e Conectivos)

Critério	Aplicação na Crônica do Aluno	Comentário e Destaque para o Professor
<b>Gênero Crônica / Estilo Modernista</b>	"A vida é um jogo onde algumas casas te fazem sorrir e outras chorar." / "Eu me senti no papel de rico, sendo rico de papel."	O texto utiliza a experiência do jogo Aerobrel para fazer uma <b>reflexão pessoal e cotidiana</b> sobre amor e finanças. Isso é a essência da crônica modernista (linguagem do dia a dia e reflexão filosófica/pessoal).
<b>Coerência Narrativa</b>	A crônica liga o jogo (avanço, Breleais, Dívida) a uma temática pessoal (o amor e a decepção financeira/sentimental).	O texto cumpre o objetivo de <b>transpor a experiência lúdica</b> para uma narrativa coesa e coerente, dando significado às ações do jogo.

## Avaliação

A avaliação será **contínua** e focada no processo de transposição linguística e na aplicação

gramatical.

Critério de Avaliação	Método e Foco
Aula 1 (Gramática/Estrutura)	Observação da capacidade do estudante de transformar a ação visual do jogo em uma frase <b>SVO</b> correta, com uso adequado de <b>verbos no passado</b> e pontuação básica.
Aula 2 (Cognitiva/Literatura)	Análise do texto final, verificando a <b>coesão</b> (uso de conectivos), a <b>coerência narrativa</b> e a aplicação do <b>vocabulário</b> trabalhado, demonstrando a compreensão da estrutura da prosa.
Autonomia/Interação	Observação do <b>raciocínio lógico</b> e da <b>tomada de decisão</b> do estudante no contexto financeiro do jogo, refletindo o desenvolvimento da Vida Autônoma.

Este plano demonstra como o Aerobrel atua como um recurso de **alta relevância** na Sala de Recursos Multifuncional, não apenas reforçando a autonomia e a matemática, mas por transformar a experiência visual e lúdica do jogo em produção de prosa, garantimos que o estudante surdo desenvolva a **competência escrita** de forma contextualizada e significativa.



