



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS

Kívia Karla de Figueiredo Marinho

**JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS ADAPTADOS EM LIBRAS: A GAMIFICAÇÃO
NA EDUCAÇÃO DE SURDOS EM TEMPOS DE DISTANCIAMENTO SOCIAL**

CAMPINA GRANDE - PB
2022

Kívia Karla de Figueiredo Marinho

**JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS ADAPTADOS EM LIBRAS: A GAMIFICAÇÃO
NA EDUCAÇÃO DE SURDOS EM TEMPOS DE DISTANCIAMENTO SOCIAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso Licenciatura em Letras – Libras da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como requisito parcial à conclusão do curso.

Orientadora: Prof^ª. Ms. Conceição de Maria Costa Saúde.

CAMPINA GRANDE - PB
2022

M338j

Marinho, Kívia Karla de Figueiredo.

Jogos pedagógicos digitais adaptados em libras: a gamificação na educação de surdos em tempos de distanciamento social / Kívia Karla de Figueiredo Marinho. – Campina Grande, 2022.

35 f. : il. color.

Monografia (Licenciatura em Letras – Libras) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2022.

"Orientação: Profa. Ma. Conceição de Maria Costa Saúde".

Referências.

1. Jogos em Libras. 2. Libras. 3. Estudo e Ensino. 4. Gamificação – Educação de Surdos. 5. Pandemia – Distanciamento Social – Surdos. I. Saúde, Conceição de Maria Costa. II. Título.

CDU 81'221.24:37.091.33-027.22:796(043)

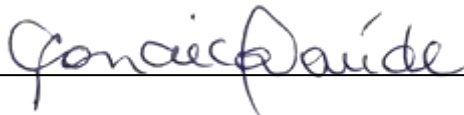
Kívia Karla de Figueiredo Marinho

**JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS ADAPTADOS EM LIBRAS: A GAMIFICAÇÃO
NA EDUCAÇÃO DE SURDOS EM TEMPOS DE DISTANCIAMENTO SOCIAL**

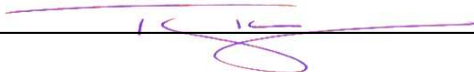
Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso Licenciatura em Letras – Libras da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como requisito parcial à conclusão do curso.

Aprovada em 30 de março de 2022.

Banca Examinadora:



Orientadora Prof^ª. Ms. Conceição de Maria Costa Saúde
CH/ UAL/ Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)



Examinador 1 - Prof^º. Me. José Tiago Ferreira Belo
CH/ UAL/ Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)



Examinadora 2 - Prof^ª. Dra. Andresa Costa Pereira
UACB/ CSTR/ Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

CAMPINA GRANDE - PB
2022

“Dedico este trabalho a Deus, ao meu esposo Saulo e ao meu filho Leonan que se dedicaram a mim durante todo esse processo.”

AGRADECIMENTOS

Ao longo da vida Tu já me deste muitas bênçãos meu Deus por isso, agradeço a Ti. O maior orientador da minha vida! Ele nunca me abandonou, nem mesmo nos momentos que mais precisei.

Ao amor da minha vida, Saulo Dantas Marinho. Muito obrigada por ser tão dedicado a mim, por sua ajuda em manter nosso lar em atividade operacional enquanto investia meu tempo, não só neste trabalho, mas em todo o curso almejando um futuro melhor para nossa família e que, ainda, foi capaz de suportar todos os meus momentos de estresse durante o processo. Sem você os resultados não seriam os mesmos. Te amo meu amor!

Ao meu filho, Leonan Victor de Figueiredo Marinho, que sempre me acompanhou na universidade desde bebê... que se sacrificou, ainda muito criança, para que hoje eu possa está concluindo esse trabalho... que sempre me esperou para dormir, mesmo sendo altas horas da noite, sabendo que no outro dia, bem cedo, iríamos estudar mais uma vez... tudo isso é por você meu filho! Você é a pessoa que eu mais amo neste mundo!

Aos meus pais, Telma Maria de Figueiredo Silva e José Pereira da Silva, que por muitas vezes madrugaram na fila da escola pra conseguir uma vaga, pois sempre estudei em escola pública e tenho muito orgulho disto, e por serem a mola propulsora que permitiu o meu avanço, mesmo durante os momentos mais difíceis, onde vocês se sacrificaram por mim. Agradeço do fundo do meu coração.

Aos meus avós maternos, João Celestino da Silva (in memoriam) e Severina de Figueiredo Silva (in memoriam), que me ensinaram a ser ética e justa. E, aos meus avós paternos, José Batista da Silva (in memoriam) e Maria Pereira da Silva que guardo lembranças de todas as vezes que me levaram à escola enquanto meus pais trabalhavam.

A minha família. Tios, tias, primos, primas, cunhados, sobrinhos e todos que são considerados da família que, direta ou indiretamente, torceram por mim com gestos, palavras e orações... minha gratidão!

Aos meus amigos de infância, dos trabalhos, das redes sociais, que ainda hoje me acompanham, torcem e aplaudem as minhas conquistas.

Aos meus amigos... melhor, aos irmãos (tendo em vista que eles, juntamente com suas famílias me adotaram) que a vida e a UFCG me presenteou, Carla Pereira (minha Magali - risos) e Wellington Viana (meu Alan Garner - risos). Obrigada por serem grandes companheiros de jornada, por terem me aceitado como sou e sempre aguentar minha austeridade (risos). Eu amo vocês e vou levá-los pra vida porque pessoas incríveis transformam lugares comuns em extraordinários, como em cada canto daquela UFCG.

Ah, Ceixa (suspiro)... nem sei por onde começar, começar. Criatura linda que Deus colocou no meu caminho. De início não entendi bem ao certo, mas hoje sei que você faz parte da minha vida, simplesmente, porque divide comigo todos os momentos. Todas as alegrias, tristezas, ganhos, perdas, me abraça quando faz falta um abraço e me dá uma dura quando preciso. Minha madrinha, minha segunda mãe, você é simplesmente alguém que me ensinou a ver a vida com outros olhos, deu um rumo às minhas perturbações, encheu de alegria meus dias, me ofereceu seu ombro amigo sem pedir nada, apenas minha amizade. Não cansarei de agradecer a Deus por sua vida. Te amo, minha mana do conta gotas! (rindo muito).

A família Saúde. Deus, obrigada por esta família tão linda que me acolheu e adotou como filha... mesmo com todos os meus defeitos (que não são poucos), me escolheram para dividir as suas vidas. Que sempre me ajuda nas horas que mais preciso. Amo vocês!

Agradeço à minha amiga Sonale Agra que nunca se negou a compartilhar seus conhecimentos comigo. Isso fez toda a diferença. Muito obrigada minha "branquela" (rsrsrs). Inclusive pelos momentos de bastidores das aulas, cursos e afins de forma virtual, onde sorrimos como se não houvesse amanhã e eternizamos com as famosas figurinhas. "Te lovo, xuxu!"

A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior.

Aos professores. Obrigada pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional ao longo do curso, por todos os conselhos, pela ajuda e pela paciência com a qual guiaram o meu aprendizado.

A minha orientadora profa. Ma. Conceição de Maria Costa Saúde, por ter sido

um verdadeiro farol durante a minha navegação nas águas turvas e que me manteve focada e na trilha certa para a conclusão desse trabalho, sempre com muita dedicação, paciência, carinho e amor.

A meus colegas de turma que sempre estiveram ao meu lado. Obrigada pela amizade e pelo apoio demonstrado ao longo de todo o percurso em que me dediquei a este trabalho.

Aos colegas surdos, que me permitiram emergir em seus mundos, me ensinando sua língua, com muita paciência (risos), para que eu pudesse alcançar os meus objetivos. Grata!

Ao Práticas Pedagógicas Inclusivas que me fez crescer, monstruosamente, no meio acadêmico. Que me apresentou ao Brasil e ao mundo (fui "parar" até na França...risos). Tenho orgulho de ter sido monitora voluntária desse projeto tão lindo que vou levar em meu coração para o resto de minha vida. S2!

À Pró - Reitoria de Assuntos Comunitários (PRAC) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), pela bolsa do Programa de auxílio financeiro que tanto contribuiu para a minha formação docente. Me tirou muitas vezes do sufoco (passagem de ônibus, alimentação, xerox...)!

Ao Sr. Olavo da lanchonete, ah seu Olavo... como precisei do senhor e do seu famoso café "cintura de moça" (quem tomou sabe), que tive o prazer de nomear entre os meus, e pelas inúmeras vezes me vendeu fiado para que eu pudesse passar o dia na UFCG estudando. Que Deus lhe abençoe!

À Associação de Juventude Cultura e Cidadania - AJURCC, essencial no meu processo de formação profissional. Foi o meu primeiro "emprego" como professora de Libras. Muito obrigada pela dedicação, por me receber de braços abertos e por tudo o que aprendi ao longo dos anos em que estive com vocês.

Às pessoas com quem convivi ao longo desses anos no curso, que me incentivaram e que certamente tiveram impacto na minha formação acadêmica.

Enfim, a todos que torceram e acreditaram em mim. O meu muitíssimo obrigada!

“Ao infinito...e além!”
(Buzz Lightyear - Toy Story - 1995)

RESUMO

Diante do atual cenário mundial, estamos vivenciando um momento histórico devido à crise sanitária que se instaurou devido a pandemia causada pela Covid-19, afetando assim as várias esferas sociais. Destarte, as instituições educacionais precisaram se reinventar e conseqüentemente aderir ao ensino remoto emergencial. Nesse contexto, as discussões sobre a educação foram ampliadas, envolvendo também a educação de surdos aqui no Brasil. Nesta concepção, este trabalho tem como objetivo geral expor a eficácia na habilidade dos jogos pedagógicos digitais adaptados em Libras para a educação de surdos, através da gamificação, para o ensino de Libras como primeira língua (L1) para alunos surdos. Para esse fim, discutimos a importância da gamificação no ensino de Libras na educação de sujeitos surdos, em uma perspectiva bilíngue, além da importância, desempenho e contribuições que os jogos adaptados em Libras podem proporcionar. Teoricamente, esta pesquisa está baseada em Strobel (2009) acerca da história da educação de surdos, Neves e Quadros (2018) com suas reflexões sobre o contato com a primeira e segunda língua (L1 e L2), Coscarelli (2009) sobre era digital, Fadel (2014) onde aborda sobre gamificação, entre outros. Vale ressaltar que esta pesquisa aponta meios favoráveis aos professores, que serão os usuários, e aos interessados em conhecer como ocorreu o processo de planejamento, elaboração e execução do jogo digital aplicado na modalidade remota, destacando a percepção que obtivemos onde o ensino de Libras como primeira língua (L1), através da gamificação, apresenta significativas contribuições na educação de surdos, além de oferecer recursos para que os professores possam trabalhar em suas aulas de uma forma mais atrativa e dinâmica, com o objetivo de construir cidadãos críticos. Finalizando esta pesquisa, criamos um jogo adaptado em Libras com o auxílio da gamificação para evidenciar tal conceito.

Palavras-chaves: Ensino; Libras; Jogos; Gamificação; Pandemia.

ABSTRACT/RESUMEN:

In the current global scenario, we are experiencing a historic moment due to the health crisis that arose due to the pandemic caused by Covid-19, thus affecting the various social spheres. Thus, educational institutions needed to reinvent themselves and consequently adhere to emergency remote education. In this context, discussions about education were expanded, also involving the education of the deaf here in Brazil. In this conception, this work has as a general objective to expose the effectiveness in the skill of digital pedagogical games adapted in Libras for deaf education, through gamification, for the teaching of Brazilian Sign Language as a first language (L1) for deaf students. To this end, we discuss the importance of gamification in teaching Brazilian Sign Language in the education of deaf subjects, in a bilingual perspective, in addition to the importance, performance and contributions that games adapted in Libras can provide. Theoretically, this research is based on Strobel (2009) about the history of deaf education, Neves and Quadros (2018) with their reflections on contact with the first and second language (L1 and L2), Coscarelli (2009) about the digital age, Fadel (2014) where he addresses gamification, among others. It is worth mentioning that this research points favorable means to teachers, who will be the users, and to those interested in knowing how the process of planning, development and implementation of the digital game applied in remote modality occurred, highlighting the perception that we obtained where the teaching of Brazilian Sign Language as a first language (L1), through gamification, presents significant contributions in deaf education, besides offering resources for teachers to work in their classes in a more attractive and dynamic way, aiming to build critical citizens. Finalizing this research, we created an adapted game in Libras with the help of gamification to highlight this concept.

Keywords: Teaching; Brazilian Sign Language; Games; Gamification; Pandemic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Quadro comparativo entre jogo e brincadeira.

Figura 02: Diagrama de Csikszentmihalyi - Flow.

Figura 03: Gráfico de satisfação.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EaD - Educação a Distância

EDAC - Escola de Audiocomunicação Demóstenes Cunha Lima

EJA - Educação de Jovens e Adultos

FENEIDA - Federação Nacional de Educação e Integração dos Deficientes Auditivos

FENEIS - Federação Nacional de Educação e Integração dos Surdos

INES - Instituto Nacional de Educação de Surdos

L1- Primeira língua

L2 - Segunda língua

LDB - Lei Brasileira de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais

LSF - Língua de Sinais Francesa

MEC - Ministério da Educação e Cultura

TDICs - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais

UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1. EDUCAÇÃO DE SURDOS E O BILINGUISMO	15
1.1 O start da educação de surdos no Brasil	15
1.2 A importância do ensino de Libras e o bilinguismo	17
2. ENSINO REMOTO E GAMIFICAÇÃO	20
2.1 Ensino remoto de Libras em tempos de pandemia	20
2.2 Gamificação: o clímax do ensino remoto	22
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICES	35

INTRODUÇÃO

A educação é um direito social de todos no Brasil e a Constituição Federal garante esse direito. Ela é fundamental para o desenvolvimento intelectual de cada cidadão, além de ser uma mola propulsora para a transformação de uma sociedade e, é através dela que podemos mudar a realidade de nosso país.

Em face do cenário atual, todas as áreas sociais vêm sofrendo infortúnios ocasionados pela pandemia causada pelo vírus Sars - Cov2, COVID-19. Logo, diante do exposto, todas as esferas sociais vêm se reinventando para suprir as necessidades de distanciamento social. E com a área educacional não é diferente!

Milhares de crianças e jovens, segundo indicadores sociais, têm se evadido da escola, onde um dos principais motivos é a forma como os conteúdos estão sendo ministrados.

Isso é o reflexo das metodologias, ainda tradicionalistas, utilizadas pelos professores durante as aulas remotas, que foram submetidos pela pandemia a seguir esse “padrão” de aula sem levar nenhum recurso pedagógico para os alunos, devido ambos não estarem presentes nas salas de aulas. E no que se refere a educação de surdos, como tem sido?

Nos últimos anos as discussões acerca da educação de surdos e as metodologias de ensino voltadas para utilização de recursos pedagógicos adaptados em Língua Brasileira de Sinais (Libras), métodos comunicacionais, gramaticais e abordagens bilíngues têm evoluído bastante. Por isso, é compreensível que essa educação voltada para a surdez, principalmente nesse contexto pandêmico onde o ensino remoto foi adotado objetivando o distanciamento social, tornou-se ainda mais trabalhosa, tendo em vista a escassez de materiais didáticos adaptados em Libras. E isso marca, mais uma vez, a educação de surdos.

É inegável a forte presença dos artefatos culturais e históricos dentro da comunidade surda, e nela, a que mais se destaca é a experiência visual sendo de suma importância pois, é das principais formas de captação de informação para a aprendizagem da pessoa surda e da sua aquisição referente ao conhecimento de mundo.

Nessa conjuntura, o ensino de Libras para surdos como primeira língua (L1), demanda um maior planejamento das aulas e técnicas adaptativas de materiais

pedagógicos, cujo trabalho não era feito com tanta frequência antes da pandemia, onde o objetivo é manter presa a atenção dos alunos para as aulas remotas.

Em suma, acreditamos que o caminho percorrido neste trabalho de pesquisa, alicerçado pelas práticas dos jogos pedagógicos digitais adaptados em Libras, sucedeu-se de forma bastante instigante, pois exigiu estratégias e criatividade que se encontravam adormecidas até então e que foram afloradas através dos ensinamentos e experiências acadêmicas adquiridas durante o curso de licenciatura em Letras Libras aplicados no estágio docência.

Por fim, nos concentraremos nessas discussões, subdivididas por capítulos, onde trataremos a história da educação dos surdos e a relevância do bilinguismo, além das estratégias gamificadas utilizadas durante o estágio no ensino remoto e os resultados obtidos nesta pesquisa que são extremamente relevantes para docentes e pesquisadores da educação de surdos.

1. EDUCAÇÃO DE SURDOS E O BILINGUISMO

Superar o atraso na história da educação de surdos tem sido, até os dias atuais, um árduo desafio para o sistema educacional inclusivo. Porém, nas últimas décadas esse cenário vem se transformando em algo mais relevante devido às lutas que a comunidade surda vem conquistando, ganhando assim, cada vez mais espaços e sendo assegurados por leis, causando um efeito positivo.

Ao contrário do que muitos acreditam, a luta da comunidade surda é diária. Para terem seus direitos respeitados no âmbito educacional, por exemplo, os surdos precisam defender a sua língua para que possam aprender de forma adequada. Mas, o que devemos fazer para promover o respeito linguístico e cultural do sujeito surdo?

1.1 O start da educação de surdos no Brasil

É de conhecimento majoritário que a educação de surdos no Brasil iniciou-se em 1855 quando Eduardo Huet, professor surdo e com um renomadíssimo título de mestre em Paris, fora convidado por D. Pedro II para fundar uma escola de surdos em solo brasileiro. Logo após, em 26 de setembro de 1857, é fundado no Brasil, o “Imperial Instituto dos Surdos-Mudos”, que, após um decreto de Lei nº 3.198 de 6 de julho de 1957, teve sua nomenclatura modificada para “Instituto Nacional de Educação de Surdos” – INES e perdura até os dias atuais. Neste instituto, havia

alguns surdos, de várias regiões do Brasil, que se comunicavam através de poucos sinais e, misturando com a Língua de Sinais Francesa (LSF), eis que surge a Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS (STROBEL 2009, p.24).

Após a partida de Ernest Huet, em 1861 para o México, o INES foi dirigido por um frei que, logo em 1862, largou o cargo. Então o Dr. Manoel Magalhães Couto, mesmo sem ter experiência na educação dos surdos, vira o diretor do INES. Por conseguinte, o INES passou a ser considerado um asilo, após uma inspeção governamental e o diretor da época fora desligado do seu cargo.

Mas, o INES, também obteve êxito, quando em 1875, destaca-se um ex-aluno chamado Flausino José da Gama, onde lança o primeiro dicionário de libras, o "*Iconografia dos Signaes dos Surdos-Mudos*", apoiado pelo então diretor Dr. Tobias Leite, motivo esse que encheu de orgulho a comunidade surda, por presenciarem os primeiros passos dessa língua visual, além de ser pioneiro nesse trabalho de grande relevância.

No mesmo período em que o INES era fundado e começava a ganhar espaço dentro do território brasileiro, no intuito de difundir a língua de sinais, em 1880 ela foi estagnada por meio de um congresso, com o tema surdo-mudez, em Milão - Itália, onde proibiu o uso da língua visual-gestual pelos surdos.

As pessoas presentes no congresso, votaram por uma educação de surdos pautada no oralismo/leitura labial e, dessa forma, os surdos foram proibidos de comunicar-se através das línguas de sinais. De acordo com NOGUEIRA (2010), o oralismo tinha por objetivo fazer com que os surdos se tornassem seres ouvintes, acreditando os estudiosos do tempo que, utilizando a metodologia da leitura labial, poderiam interagir com a sociedade. Para o Brasil, não restou outra alternativa a não ser adotar esse tipo de ensino para a educação de surdos.

Quase cem anos depois eis que, em 1977, surge no Brasil a Federação Nacional de Educação e Integração dos Deficientes Auditivos - FENEIDA, que 10 anos depois, teve seu nome alterado para atual Federação Nacional de Educação e Integração dos Surdos - FENEIS. Assim, pouco a pouco, alguns direitos começaram a ser conquistados pela comunidade surda, a prova disso é o Closed Caption que, traduzido do inglês significa legenda oculta, em 1997, começou aqui no Brasil.

Posteriormente, por intermédio de lutas e persistências, em 24 de abril de 2002, aconteceu um marco histórico. A lei 10.436 foi decretada como a Lei de Libras, uma conquista inigualável para a comunidade surda onde a Língua Brasileira de Sinais - Libras, “uma língua visual-espacial” (QUADROS, 2004, p.9), foi reconhecida, oficialmente, como a língua de comunicação utilizada pela comunidade surda, que perdura até os dias atuais.

Perante esse contexto de conquistas, dentro de pouco tempo, através de uma parceria entre o Ministério da Educação e Cultura - MEC e FENEIS, surge o "Libras em Contexto" que era uma forma totalmente diferente dentro da educação para surdos. O Libras em Contexto tratava-se de um curso básico, composto por materiais, que tinha como objetivo qualificar professores e habilitar instrutores para o uso da Libras em sala de aula, respeitando, assim, o direito linguístico dos alunos surdos.

Não demorou muito e, logo surgiu em 2006, o primeiro curso de Letras Libras do Brasil, EaD, pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, com 9 polos espalhados por todo o Brasil. A partir de então, o curso foi se difundindo, chegando a todas as regiões do Brasil. Hoje, são mais de 40 cursos de graduação em Letras Libras presencial e 15 de forma EaD e continua crescendo (STROBEL, 2009, p. 29).

1.2 A importância do ensino de Libras e o bilinguismo

As dificuldades encontradas pela comunidade surda vão além do seio familiar. Elas são encontradas nas diversas áreas sociais e o âmbito escolar é um deles. Mesmo quando a inclusão e a acessibilidade tornam-se assuntos pautados diariamente, ainda assim, não são suficientes para amenizar os prejuízos causados a um surdo que tem o aprendizado tardio, principalmente no fator essencial de sua vida que é a comunicação.

O propósito de ensinar Libras para os surdos, desde a infância, tem como finalidade promover o seu desenvolvimento linguístico, fazendo com que ele aprenda dentro de sua cultura surda e encontre sua identidade, além de comunicar-se com pessoas de seu convívio, adquirindo todos os benefícios já comprovados por grandes pesquisadores da área.

Segundo após coleta de dados com 861 surdos naturalizados brasileiros, com até 18 anos NEVES e QUADROS (2018), de idade, foi constatado que 65% desses surdos tiveram seu primeiro contato com a língua brasileira de sinais apenas na escola. Esse contato se deu através de professores e intérpretes de língua de sinais. Porém, para que a aquisição dessa língua seja benéfica, quanto mais o aprendizado for baseado em sua cultura, passada por um professor surdo, melhor será o desenvolvimento desse aluno no aprendizado de sua primeira língua (L1).

Todo esse contexto é de suma importância para o ensino da Libras como L1, tendo em vista que, a referência surda na vida de um aluno também surdo, fará toda a diferença no seu desenvolvimento como cidadão, pois ele terá seus discursos pautados em sua cultura e realidade de mundo, além de absorver as experiências surdas trazidas pelos professores e suas vivências trazidas do convívio com os ouvintes.

Sobretudo, vale salientar que, a escola é um dos pilares para a formação de cidadão, pois, este dever não é apenas do Estado e da família. É através dessa formação que serão passados valores éticos e morais aprimorando as habilidades dos alunos por meio do ensino aprendizagem preparando-os para a sociedade de uma forma que possam se posicionar criticamente, protagonizando o seu futuro, principalmente o surdo que já é rotulado, pela maioria da população, como incapaz. De acordo com SASSERON 20210:

“De modo geral, a escola tem o papel de formar cidadãos, não apenas com a oferta de conteúdos aos estudantes, mas proporcionando caminhos para o desenvolvimento de uma racionalidade crítica, de modo que esses estudantes sejam capazes de se incluírem socialmente e possam perceber e refletir sobre os problemas sociocientíficos e situações do seu entorno” (SASSERON, 2010 apud VIVIAN e LEONEL 2021).

Todas essas especificidades terão que ser levadas em consideração, para que possamos ter um ensino de qualidade, visando sempre o bem estar do aluno surdo. E como podemos ajudar neste processo?

Os surdos são os únicos usuários da Língua Brasileira de Sinais - Libras, como sua primeira língua (L1) durante toda sua vida e, também, o português como sua segunda língua (L2), onde é utilizada apenas na forma escrita. Mas, como fazer para

aprender essa segunda língua exigida, obrigatoriamente, pela sociedade sem passar por sua língua de origem? De certo, com a educação bilíngue.

O bilinguismo é ofertado como uma modalidade de ensino, assim como Educação de Jovens e Adultos - EJA, Educação a Distância - EaD, Educação profissional, educação do sistema prisional, entre outras. Já a educação bilíngue é ofertada na língua materna para ter acesso a outros conhecimentos e outras línguas que, no caso do surdo, seria o português como sua segunda língua (L2).

Há muito tempo, a educação bilíngue no Brasil está sendo requerida pela comunidade surda, mas foi em 2020 que, um projeto de lei, oriunda da PL nº 4.909/20, apresentado pelo senador Flávio Arns (Podemos-PR), contribuiu com esse processo em prol da educação bilíngue como modalidade de ensino.

Mas foi no dia 03 de agosto de 2021 que a lei 14.191 foi sancionada pelo presidente da República Federativa do Brasil, onde passa a considerar a Educação Bilíngue de Surdos como modalidade de ensino e onde a mesma foi incluída na Lei Brasileira de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEM - Lei nº 9.394/1996). Na qual afirma:

CAPÍTULO V-A. Art. 60-A. Entende-se por educação bilíngue de surdos, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar oferecida em Língua Brasileira de Sinais (Libras), como primeira língua, e em português escrito, como segunda língua, em escolas bilíngues de surdos, classes bilíngues de surdos, escolas comuns ou em polos de educação bilíngue de surdos, para educandos surdos, surdo-cegos, com deficiência auditiva sinalizantes, surdos com altas habilidades ou superdotação ou com outras deficiências associadas, optantes pela modalidade de educação bilíngue de surdos. § 2º A oferta de educação bilíngue de surdos terá início ao zero ano, na educação infantil, e se estenderá ao longo da vida. (BRASIL 2021).

Com esse reconhecimento por lei, a comunidade surda tem muito a ganhar justamente porque a educação inclusiva teve suas lacunas que deixaram a desejar na história da educação de surdos.

Isso de fato torna uma educação inclusiva quando temos, de fato, professores bilíngues, ensinando ao surdo em sua L1, Libras, com o apoio de materiais

pedagógicos adaptados em Libras para que o surdo se sinta confortável durante o aprendizado. Isso tudo promove o respeito linguístico e cultural do sujeito surdo.

2. ENSINO REMOTO E GAMIFICAÇÃO

É compreensível que a aplicabilidade da gamificação em sala de aula como recurso pedagógico, não seja considerado a invenção da roda. Porém, é importante ressaltar que ela não tinha tanta utilidade como nos tempos atuais. Este capítulo explana, justamente, essa demanda de acesso a esse tipo de recurso, no entanto com um olhar voltado para a educação de surdos e como a gamificação pode ser usada como estratégia no ensino remoto durante as aulas Libras como primeira língua para surdos.

2.1 Ensino remoto de Libras em tempos de pandemia

No final do ano de 2019, foi descoberto em Wuhan, na China, um vírus nomeado de novo Coronavírus *SARS-CoV-2 COVID 19* que se disseminou por todo o planeta, afetando a população mundial que, para se proteger, só tinha uma alternativa, o distanciamento social.

No Brasil, o agravo na educação foi instantâneo. Escolas fechadas e alunos em casa seria, na certa, um prejuízo enorme na área educacional. Através da portaria do Ministério da Educação (MEC) de nº 343 de 17 de março de 2020, em seguida revogada pela portaria nº 544 de 16 de junho de 2020, representada pelo então ministro da educação Abraham Weintraub, onde incentivava a substituição das aulas presenciais por aulas remotas, sugeriu a utilização as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no contexto escolar que foi muito bem quista.

É importante ressaltar que aulas remotas são diferentes das aulas EaD. Nesta modalidade, proposta pelo governo, os professores e alunos, de uma mesma turma, desfrutam de interações idênticas aos horários presenciais que, anteriormente, eram ofertadas pelas escolas. De uma forma bem sucinta, o objetivo era manter a rotina de uma sala presencial, dentro de uma sala virtual, através das diversas plataformas de

educação gratuitas fornecidas para professores e alunos, como por exemplo o *Google Meet*¹.

Art. 1º Autorizar, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação, nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017. (BRASIL 2020).

Assim, como em todo o mundo, as escolas também foram obrigadas a se reinventar de uma forma vertiginosa, mesmo a maioria não contendo estruturas adequadas ou ofertando aos professores os recursos apropriados para um ensino de qualidade. No entanto, como ficaria a educação para surdos, através dessas plataformas digitais?

Com a comunidade surda não foi diferente! “A experiência visual como artefato surdo é entendida como a forma de os sujeitos surdos perceberem o mundo de maneira diferente, a qual provoca reflexões de suas subjetividades” (STROBEL, 2008, p. 38). Tendo, o surdo, o visual como sua principal fonte de percepção do mundo, por consequência, o nível de aprendizado com as aulas remotas tornou o processo mais dificultoso justamente por utilizar a internet que, por sua vez, sofre *Delay*², e isso acaba prejudicando a absorção dos conteúdos pelos surdos.

Neste conjunto, o ensino de Libras para surdos diante da atual conjuntura, demanda um maior planejamento por parte dos professores na ministração de suas aulas e técnicas para a adaptação de recursos didáticos pedagógicos gamificados, cujos materiais não se trabalhavam com tanta frequência antes da pandemia. Posto isso, as mudanças se deram devido a necessidade de atrair a atenção de discentes surdos, produzindo uma maior interação entre os alunos e o professor durante as aulas remotas. Movidas por essas inquietações, buscaremos, através desta pesquisa, investigar como manter a atenção desses alunos surdos durante as aulas de Libras no ensino remoto.

Em virtude dos aspectos abordados, surge a urgência em buscar recursos para atender a necessidade de didatizar ludicamente a aula, tendo em vista que a

¹ *Google Meet*: palavra inglesa para "encontro".

² *Delay*: Ação do que trabalha numa velocidade inferior à esperada; atraso.

possibilidade da aplicação dos materiais físicos foi descartada por conta do distanciamento social. Surge então, o propósito de criar materiais adaptados em Libras e gamificados como meio alternativo para complementar as aulas e os conteúdos abordados que, logo após, iremos elucidar.

2.2 Gamificação: o clímax do ensino remoto.

Muito se tem discutido, recentemente, acerca da educação dos surdos e sobre os jogos adaptados em Libras, principalmente no momento de pandemia onde nos encontramos.

Mesmo antes do período pandêmico, com a universalidade da tecnologia e o avanço dos equipamentos portáteis voltados principalmente para a comunicação, as pessoas estão, cada dia mais, vinculadas às facilidades de conexão devido à grande demanda do dia a dia, sendo na área profissional ou pessoal, como afirma Coscarelli (2009):

“Vivemos o digital, somos o digital, fazemos o digital. Isso faz parte de nós, cidadãos inseridos no mundo contemporâneo, e se não faz, ainda, deveria fazer, ou vai fazer logo”. Coscarelli (2009, p. 13).

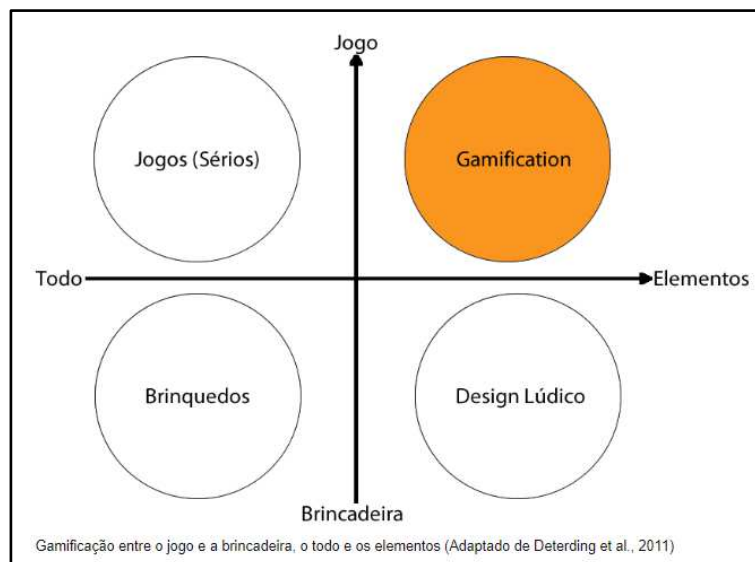
E isso proporcionou um grande salto quando o distanciamento social nos foi imposto com a chegada da covid 19 afetando também a área educacional e mudando as metodologias de ensino. E na educação dos surdos, como ocorreu essa mudança?

Antes disso vamos entender o que é gamificação e como ela auxiliou os professores e alunos, no ensino aprendizagem, que estão passando por esse momento, dentro da pandemia, em que o ensino remoto foi adotado para manter o distanciamento social, marcando assim, mais uma vez a educação dos surdos.

A gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento entre um público específico (VIANNA et al., 2013).

Logo, a gamificação relaciona-se com elementos de jogos mais formais, exibindo regras e promovendo competição direcionados a objetivos. Enquanto o brincar é algo mais amplo, expressivo e de certa forma improvisado provocando prazer e diversão, como mostra, na figura 01, o quadro adaptado por DETERDING et al., 2011.

Figura 01: Quadro comparativo entre jogo e brincadeira.



Fonte: <https://url.gratis/ORaPY7>

Os jogos e brincadeiras envolvem, acima de tudo, desafios e metas que provocam sentimentos e que estão conectados ao controle emocional e principalmente o foco. Por esse motivo, são várias as pesquisas sobre a gamificação no âmbito escolar e na educação como um todo.

Em contrapartida, a gamificação não pode ser o único meio de recurso utilizado durante uma sequência didática para com os alunos, é preciso ponderar esse processo para que o aluno não tenha a sensação de ineditismo com o resultado final da aula, pois, segundo FADEL 2014, p. 40:

Sendo possível provocar nesses sujeitos um sentimento de satisfação e bem estar, a “gamification” torna-se uma ferramenta capaz de engajar funcionários e motivar alunos na realização de atividades.

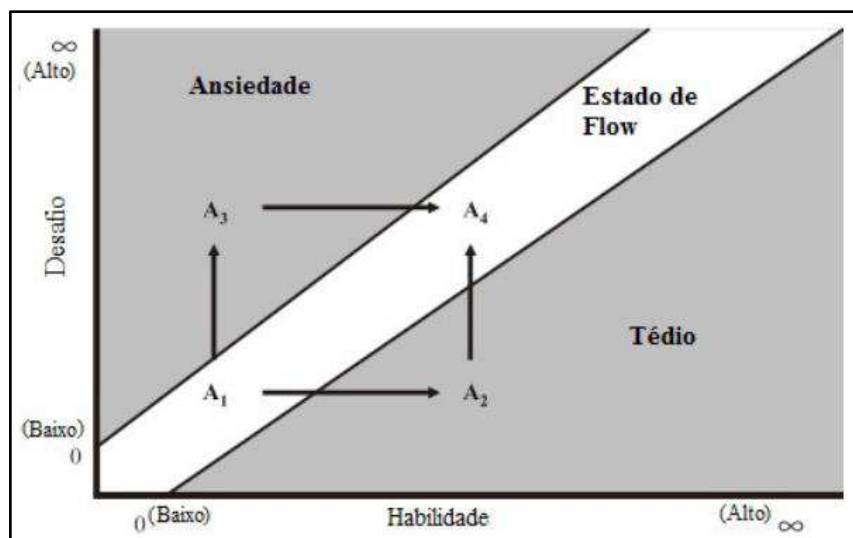
Além disso, em paralelo a gamificação, tem-se a teoria do Flow (fluxo/fluidez). Onde está comprovada no livro *“Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade”* de autoria do psicólogo croata que, na década de 90 teve como objetivo explicar o que torna a pessoa feliz.

Em sua pesquisa, ele relata que pessoas, de diferentes áreas, quando entram em estado de flow, elas estão com a atenção 100% envolvidas, pensamentos concentrados, os sentidos sensoriais interagindo com a situação que se torna natural,

onde se pegam conectados com a atividade de uma forma que não se veem separados daquilo que estão fazendo.

Sendo assim, CSIKSZENTMIHALYI (1990, p. 74) desenvolveu um diagrama onde evidencia que “é neste crescimento da personalidade que está a chave das atividades de flow”. Neste diagrama ele deixa claro como o estado de flow ocorre ou é atingido.

Figura 02: Diagrama de Csikszentmihalyi - Flow.



Fonte: Csikszentmihalyi, 1990, p. 74. Apud <https://url.gratis/ORaPY7>

Trazendo esse fato para o nosso contexto escolar em meio aos jogos gamificados, o estado de flow ocorre quando o aluno utiliza sua máxima atenção no que está fazendo. No caso do jogo, ele precisa ser desafiante a ponto que utilize sua habilidade mínima para cumprir o desafio ou regras. Ou seja, o estado de flow (fluxo/fluidez) acontece quando o jogo tem um nível no mínimo intermediário e exija o máximo da sua habilidade.

Perceba que, quando o aluno tem sua habilidade maior que o desafio, ele tende a ficar em um estado mais tranquilo, pois consegue dominar o jogo. Porém, quando o desafio é maior que sua habilidade, automaticamente ele ficará ansioso por não conter habilidades suficientes para cumprir o desafio.

Ora quando sua habilidade e desafio requerido é mais baixo do que o esperado, logo entra o estado de tédio, onde o jogo é passivo, não o desafia, consumindo apenas o seu tempo e não explorando todo seu potencial.

A comunicação professor-aluno pode ultrapassar o tradicionalismo e superar as expectativas esperadas dos objetivos específicos de uma determinada aula. Porque expandir esse distanciamento, podendo “aproximar” o aluno através de uma aula lúdica e, dependendo, totalmente prática, sem deixar a essência do conteúdo limitada? Assim, FADEL (2014, p.40) explica que, “Um ambiente educacional ou corporativo deve chamar a atenção e manter o foco dos participantes naquilo que é relevante, então é possível usar a gamification como alternativa de comunicação”.

Utilizar a gamificação como metodologia educacional exige bem mais do professor, ele precisa dominar um pouco a tecnologia para criar ou adaptar seus jogos, dinâmicas e atividades para que os mesmos se tornem digitais, sem perder a valorização do lúdico pois o aluno precisa aprender através do prazer.

Para SILVA (2016, pg. 48) o simples ato de brincar, fará com que o aluno surdo tenha a percepção de tudo o que está acontecendo ao seu redor de forma mais clara além de se expressar objetivamente e relatar o que está sentindo.

A gamificação em si ainda é um tema bastante novo, porém teve o seu clímax durante a pandemia, quando os professores se viram sem saída para elaboração de material para as aulas que, por sua vez, eram remotas. Então, como levar o jogo físico ao aluno e o mesmo interagir com os demais se estavam cumprindo o distanciamento social? Foi então que o digital chegou com força total no mercado e na área da educação sendo uma "mão na roda" para livrar alunos e professores da mesmice.

Através dessas estratégias lúdicas o aluno e professor tem uma maior interação e momentos de prazer dentro das aulas fazendo com que o aluno não deixe as aulas ou perca o interesse pelas mesmas.

Conseqüentemente, o professor como mentor do conhecimento às vezes se encontra em situações atípicas que exigem o máximo de criatividade e desenvoltura na hora de elaborar sua aula ou de repassar o conhecimento de uma forma mais "acessível aos olhos" dos surdos. Porém, nem sempre isso é uma tarefa fácil.

Nem todos os profissionais da área de educação possuem ou têm acesso a materiais pedagógicos adaptados prontos ou algum tipo de material que possa ser “reaproveitado”, principalmente quando se trata de situações em que encontramos alunos com alguma limitação linguística, por exemplo, que é o nosso caso de estudo.

Muitas vezes, além de elaborar seu planejamento, o professor precisa, também, criar esses materiais como um jogo pedagógico, tendo em vista, como dito acima, que não é fácil encontrar material pronto. Então, ele precisa esgotar seu nível

de conhecimento para adaptar o material, além de desafiar sua criatividade para que não faça nada entediante e acabe desprendendo a atenção do aluno para sua aula.

Para que isso aconteça, o professor precisa encontrar diferentes estratégias para saber como manusear esse conhecimento para que o conteúdo seja repassado e que o mesmo tenha o seu objetivo alcançado. E é nesse momento, em meio à pandemia que a gamificação pode ajudar na elaboração dos materiais didáticos, seja eles uma simples apresentação de slides ou um jogo digital adaptado em Libras através de sites, por exemplo.

Para a comunidade surda, que precisa de todos os elementos e ferramentas visuais possíveis, os jogos pedagógicos digitais se tornam viáveis tanto para o professor como para o aluno que pode aprender de uma forma diferente e prazerosa e, em contrapartida o professor consegue alcançar seu objetivo de forma mais simples por, neste momento, não poder estar fisicamente próximo ao aluno.

Sabemos que, tornar essa educação cada vez mais inclusiva é o nosso dever como formadores de opiniões e condutores do conhecimento. Se a educação é para todos, temos que dar acesso por igual a todos que a querem adquirir-la. Principalmente nesse momento em que a educação remota está limitada a muitos. Se temos a opção de fazer mais através dos jogos digitais adaptados, que seja feito para dar acessibilidade ao surdo que já tem tantas outras negadas diariamente pela sociedade.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Esse projeto buscou investigar a eficácia na habilidade dos jogos pedagógicos digitais adaptados em Libras para a educação de surdos. Teve uma abordagem qualitativa (TRIVIÑOS, 2009) de cunho bibliográfico e relato de experiência da intervenção pedagógica no ensino de Libras como L1, onde objetiva conceituar teóricos e métodos sobre os aspectos culturais e históricos dos surdos, bem como os jogos pedagógicos digitais voltados para o ensino de Libras como língua materna para surdos. Segundo PRODANOVE FREITAS (2013, p. 128), no que se trata acerca dessa abordagem, “o ambiente natural é fonte direta para coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados”.

Essa pesquisa foi realizada em três etapas. Na primeira, procedemos às pesquisas bibliográficas dos fundamentos teóricos que refletem acerca da problemática em questão. Em um segundo momento foram realizadas as intervenções

em sala de aula nas quais foram ministradas a aula e a aplicação dos recursos gamificados. E por fim, recolhemos os dados sobre a análise da aula, dos recursos e dos questionários aplicados.

Durante o período acadêmico muitas provocações nos foram apresentadas e todas superadas com o auxílio dos professores, porém para superá-las tivemos que buscar os melhores caminhos para que pudéssemos obter sucesso. Dessa forma surgiram os primeiros questionamentos de como resolver cada desafio que nos foi proposto através das pesquisas.

Tomando benefício desse pressuposto, desde logo, mergulhando no mundo da pesquisa, decidimos tomar como corpus de estudo os jogos pedagógicos digitais adaptados em Libras e quais os seus benefícios na educação para surdos nesse período de pandemia.

Sabemos que a pandemia pegou todo o mundo de surpresa, submetendo os componentes da área educativa a se adequar com à nova realidade e, de frente com esse enorme desafio, procurar meios para que a qualidade do ensino não tivesse um declive tão acentuado, assim como a abstinência de alunos por falta de métodos que se moldassem a sua realidade.

A coordenação da disciplina de estágio, conceituou que, para melhor resultado, essa etapa deveria ser realizada em dupla e assim foi consumada. Minha dupla foi uma pessoa ouvinte, estudante do curso de Letras Libras, do 8º período, da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG chamado Wellington da Silva Viana. Cada dupla deveria, da maneira que lhe fosse mais conveniente e, claro, acatando as decisões dos professores orientadores, elaborar todas as etapas para as aulas.

O instrumento de coleta de dados foi a Escola de Audiocomunicação Demóstenes Cunha Lima - EDAC, localizada na cidade de Campina Grande - PB. Acompanhamos as aulas de uma turma do 2º ano do ensino médio, supervisionado pelo professor Ricardo Manoel, onde assistimos algumas aulas, para poder entrar no contexto da turma e poder aplicar a metodologia escolhida por nós tomando o cuidado para que, ao assumirmos a turma como estagiários, não chegássemos a causar impacto e nem prejuízos aos alunos referente ao conteúdo que já estava sendo desenvolvido.

Para maior conforto dos alunos utilizamos os meios mais variáveis possíveis, dentro dos recursos ofertados pela disciplina do estágio para que os alunos se sentissem confortáveis não só em assistir às aulas, mas também para que eles pudessem interagir tendo em vista que o aprendizado é uma troca de conhecimento.

Durante o curso de Letras Libras, algumas disciplinas ofertadas nos ensinou e incentivou a criar o nosso próprio material didático para uso em sala de aula, foram elas elaboração de material didático e gênero em Libras II e com a experiência adquirida delas, logo colocamos em prática.

A partir de então começamos a elaborar um roteiro, respeitando o conteúdo, profissões, do professor da Edac e decidimos gravar um vídeo com o gênero diálogo utilizando o aplicativo do WhatsApp. O vídeo leva o nome "*Diálogo em Libras - Profissões, Comunicação e Informação*" e está alojado em um canal particular do Youtube.

A gravação desse material foi independente e de nossa autoria, desde a elaboração do roteiro até a edição final do vídeo. Através desse vídeo, foram planejadas as mais diversas estratégias para a construção dos materiais pedagógicos, como o jogo EmbaraLibras digital e algumas dinâmicas, sendo essas ações orientadas pelo professor Ewerton Mattos. Paralelo a criação desse material, elaboramos os planos de aulas e atividades que, posteriormente, foram enviados aos alunos para fixação do conteúdo.

Passado o período de planejamento, gravação e elaboração dos planos e atividades, começamos a montar um jogo pedagógico digital adaptado em Libras chamado EmbaraLibras digital. O jogo físico é uma adaptação da Grow chamado Soletrando que já havia sido adaptado para Libras durante a II Mostra de Conhecimentos em Libras, ocorrida no ano de 2019, evento esse organizado pela professora Ma. Conceição Saúde do curso de Letras Libras - UFCG.

Mas o que é o EmbaraLibras digital? Resumindo é um jogo de cartas digital com dicas de palavras, em datilologia (método utilizado na língua de sinais para sinalizar palavras) e língua portuguesa, imagens e sinais, em forma de gifs, para que os alunos possam desafiar uns aos outros de forma divertida e descontraída, sem perder o objetivo que é aprender de uma forma prazerosa, tendo em vista o "cansaço" do aluno de tantas aulas remotas apenas com teorias.

O EmbaraLibras foi criado dentro do pacote office, *PowerPoint*³, de uma forma simples e a forma final interativa do jogo foi graças às ações propostas pelo software onde utilizamos as famosas animações.

Primeiro gravamos todos os gifs dos sinais de profissões que seriam utilizados; em seguida pesquisamos as imagens na internet no site da google; para a escrita das palavras em datilologia (configurações de mãos), baixamos uma fonte em Libras chamada Libras 2020.

Após todo esse processo pronto, montamos o jogo colocando como dica 01: a datilologia, dica 02 a imagem, dica 03 a palavra em português e por último o gif com o sinal e para que o aluno não descobrisse, colocamos formas geométricas do próprio software para esconder as respostas.

As dicas foram abertas uma por vez, cada uma com uma pontuação diferente de forma decrescente. A primeira é a palavra "embaralhada" através das sílabas; A segunda dica é a imagem, para que o aluno possa associar; a terceira dica é o nome em português; caso essas dicas não sejam suficientes, é mostrado o sinal e o aluno não leva o ponto.

Assim, trabalhamos com todos os sinais exibidos no vídeo "Diálogo em Libras - Profissões, Comunicação e Informação", para que os alunos pudessem associar e aprender de forma contextualizada.

Em cada encontro, conseguimos, aos poucos, ir aprofundando o conteúdo e aprimorando o conhecimento dos alunos utilizando o gênero diálogo, tendo em vista que o vídeo foi exibido várias vezes para que eles pudessem entender bem o contexto para assim, extrairmos o máximo de cada um deles.

Esse jogo, mesmo sendo digital, foi bastante interativo e nos ajudou a realizar o acompanhamento individual dos alunos, tendo em vista que jogava um aluno por vez dentro do desafio, assim ficava mais fácil para sanar as dúvidas deles e também orientá-los durante o processo.

Avaliamos de forma contínua e contextualizada tendo como foco principal as sinalizações realizadas por eles no momento das aulas e também com as atividades de gravações de vídeos.

³ O PowerPoint é um famoso software de apresentações da Microsoft, sendo parte do Pacote Office 365 em conjunto com o Excel e o Word. A ferramenta dispõe de recursos de criação, edição e apresentações de slides, sendo assim uma referência tecnológica no assunto.

Diante do exposto, os alunos puderam aprender de uma forma confortável e lúdica o conteúdo proposto, saindo assim um pouco do tradicionalismo do ensino de vocábulos, além de ajudar professores na elaboração de material pedagógico digital voltado para os jogos, tendo em vista que os mesmos ainda não estão presentes em sala de aula e que eles servem como um atrativo a mais para que aconteça a desatenção do aluno durante a aula, porque terá algo novo para apresentar, e a desistência dos alunos das aulas.

As considerações acerca dos resultados obtidos da pesquisa, nos trouxe respostas relevantes que correspondem com os objetivos propostos para a realização deste estudo científico.

Inicialmente realizamos dois questionários, onde não repassamos para os alunos, colaboradores da pesquisa, o objetivo do mapeamento. Informamos apenas que os mesmos deveriam responder com o máximo de aproximação à realidade de seus sentimentos possível, em torno dos jogos digitais e que chegassem às suas próprias conclusões, estimulando assim, a sua opinião crítica e contribuindo com a ampliação de suas experiências sem a intervenção de terceiros.

O primeiro questionário girou em torno do jogo EmbaraLibras digital onde os alunos reagiram de forma positiva ao responderem que o jogo foi compreendido de uma forma transparente, tendo em vista os vídeos em Libras que o compunham. Nesse sentido, a sequência do jogo oferece tranquilidade quanto a transferência do aprendizado dos sinais para sua prática durante a utilização da língua, mesmo deparando-se com a diversidade encontrada nas palavras em português, a única dica do jogo que não faz parte dos seus artefatos culturais, sendo considerada sua L2. Com o segundo questionário, agora voltado para investigação relacionada à metodologia de utilização de recursos digitais, os alunos reagiram de forma otimista, quando um deles frisou que “A didática e a metodologia excelente” é o que vai de encontro com a fala de outro aluno quando explana que foi “Muito boa”. Nesse sentido, os alunos deixaram 100% claro que, como seres surdos e dependentes de sua experiência visual, os seus interesses e motivações no aprendizado são em aulas distante do habitual e corriqueiro explícita na figura a seguir.

Figura 03: Gráfico de satisfação.



Fonte: Própria da autora

Esses questionários contribuíram para o aperfeiçoamento desta pesquisa por meio das opiniões críticas dos alunos, fazendo com que pudéssemos refletir quanto a aplicabilidade do jogo durante as aulas com relação a facilidade do modo como foi posto e ainda com a dificuldade em se deparar com o português em alguns momentos do jogo. É importante ressaltar que a utilização do EmbaraLibras durante novas circunstâncias de investigação com outros participantes, pode comprovar os resultados aqui obtidos, além de apontar novas elucubrações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todo esse tempo, por décadas, dia após dia, a tecnologia vem avançando de forma vertiginosa principalmente com a chegada do período pandêmico. No nosso dia a dia, ela se tornou primordial, seja para trabalho, educação e até mesmo lazer.

Nesse fato, associa-se, com maior relevância, dentro da classe jovem, pois é a população que mais utiliza redes sociais e participa de grupos de jogos digitais. Logo a importância de introduzir novos recursos e ferramentas a educação que auxiliem no ensino aprendizagem.

Durante as discussões, percebemos que é de suma importância trabalhar novos conceitos educativos, principalmente com o surdo que é visual e, por esse motivo, sempre conecta o sinal à imagem durante o aprendizado, assim internalizando o significado.

Evidenciamos, então, que os jogos pedagógicos adaptados em Libras em forma gamificada, contribui significativamente para o aprendizado dos surdos e ainda ajuda o professor durante o ensino, pois atrai a atenção do surdo que já tem aprendizagem prejudicada devido aos fatores negativos provocados pelo delay, queda de internet, sinal quadriculado, entre outros.

Logo, podemos afirmar que esta pesquisa sanou o questionamento anteriormente apresentado, "Como manter a atenção desses alunos surdos durante as aulas de Libras?", assim como também a inserção da gamificação nas aulas de libras como L1 para surdos, uma vez que o jogo adaptado em Libras gamificado foi apresentado e testado pelos alunos.

É importante ressaltar que o jogo elaborado por nós, serve como uma alternativa, entre os milhares já presentes e outras milhares que ainda estão por vir.

Satisfatória, também, foi a metodologia aplicada, e podemos dizer que casou perfeitamente, pois nos possibilitou alcançar os objetivos mencionados nesta pesquisa, tendo em vista que seguimos, criteriosamente, passo a passo. Claro que não podemos deixar de fora o embasamento teórico que foi o bastante para que pudéssemos ter um norteamento para tal pesquisa.

Por conseguinte, apesar de conseguirmos atingir nossos objetivos de pesquisa, a discussão encontra-se aberta para novos complementos, tendo em vista que a pesquisa nunca para e estão abertos a aprimoramentos, isso porque o conhecimento é uma metamorfose.

REFERÊNCIAS

BARROS, Viviane Ferreira. Letramento digital no 7º ano do ensino fundamental: uma proposta de leitura com foco no gênero CHAT. 2021. 64f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa) - Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba, Brasil, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria n. 343, de 17 de março de 2020. Diário Oficial da União: Seção 01, 18 de março de 2020, ano 2020, p. 39. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em: 24 fev. 2022.

BRASIL. Senado. Lei n. 14.191, de 03 de agosto de 2021. Diário Judicial Eletrônico. Brasília, 03 de agosto de 2021. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/34639654/publicacao/34641242>. Acesso em: 17 ago. 2021.

COSCARELLI, Carla Viana. Linkando as ideias dos textos. In: ARAÚJO, Júlio César; DIEB, Messias (Org.). Letramentos na Web: Gêneros, Interação e Ensino. Fortaleza: Edições UFC, 2009. P. 13-20.

FADEL, L. Maria. **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Cap. 3, 74-97p.

FREIRE, Sofia. **Um olhar sobre a inclusão**. Revista da Educação, Vol. XVI, nº 1, 2008, pp. 5 - 20. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/5299/1/Um%20olhar%20sobre%20a%20Inclus%3%a3o.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2021

GESSER, Audrei. **LIBRAS? Que língua é essa?**: Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.

HILDEBRAND, Hermes Renato. Os Jogos Eletrônicos No Processo De Cognição De Surdos. Jorsen, Lisboa, v. 16, n. 1, p. 799-803, ago./2016. Disponível em: <https://nasenjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/1471-3802.12218>. Acesso em: 25 mai. 2021.

SANTOS, Geni Serrano dos. O papel da escola na formação de cidadãos. Brasil escola. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-papel-escola-na-formacao-cidadao.htm>. Acesso em: 24 fev. 2022

NOVA. lei inclui educação bilíngue de surdos como modalidade na LDB. Tribunal Regional Eleitoral - PR. Curitiba, 2021. Disponível em: <https://www.tre-pr.jus.br/imprensa/noticias-tre-pr/2021/Agosto/nova-lei-inclui-educacao-bilingue-de-surdos-como-modalidade-na-ldb>. Acesso em: 21 set. 2021.

QUADROS, R. M. D., NEVES, B. C., SCHIMITT, D., LOHN, J. T., & LUCHI, M. (2018). **Língua Brasileira de Sinais: patrimônio linguístico brasileiro**. Florianópolis: Editora Garapuvu.

QUADROS, Ronice Muller. **O Tradutor e Intérprete de Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa**. Brasília: Secretaria de Educação Especial, 2004.

QUADROS, Ronice. Muller de. **Ideias para ensinar português para alunos surdos** / Ronice Muller Quadros, Magali L. P. Schmiedt. – Brasília: MEC, SEESP, 2006.

QUADROS, Ronice. Muller. **Libras: Linguística para o ensino superior**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. p. 133-162.

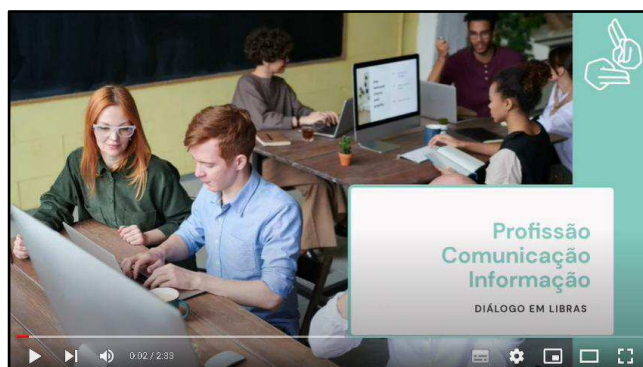
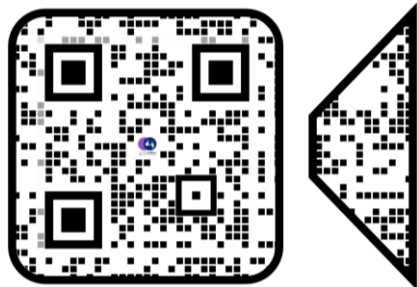
RODRIGUES, Jeanne J. Cardoso. **A gamificação como estratégia para o ensino: Um estudo sobre as aulas de língua inglesa em uma escola pública**. ICCAL - International Congress of Critical Applied Linguistics, Brasília, 19-21, p. (948-967), Outubro, 2015. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/u/6/folders/1NjJPDHxxCwrlIEsGICLYestKYr4NqML7>. Acesso em: 10, mai, 2021.

SANTOS, Thiffanne Pereira dos. **Educação especial: da segregação à inclusão?**. In: SEMANA DE INTEGRAÇÃO. 2015. IV. ed, Inhumas, 2015. p 113,119.

SILVA, Elma Felipe Araújo Ferreira. **As práticas de letramento para alunos surdos na educação básica**. Littera Online, Maranhão, v.9, Ed. Especial, p.322-331, 2018. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/littera/article/viewFile/10111/5894>. Acesso em: 25 mai. 2021

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Pesquisa Qualitativa em Educação - O Positivismo, A Fenomenologia, O Marxismo**. 5 ed. 18 reimpr. São Paulo: Atlas, 2009.

APÊNDICES



01 - Vídeo: Profissões, Comunicação e Informação

Gênero: Diálogo em Libras

Link: <https://youtu.be/KAVct9VOGdU>



02 - Vídeo: Demonstração do jogo EmbaraLibras

Conteúdo: Profissões

Link: <https://url.gratis/d8B6BW>