

LUDICIDADE E GAMIFICAÇÃO: APRENDENDO LIBRAS COM O JOGO “ADIVINHE O SINAL”

I Congresso Nacional de Práticas de Ensino na Educação Inclusiva, 1ª edição, de 01/08/2024 a 02/08/2024
ISBN dos Anais: 978-65-5465-106-6

ZAHLUTH; Sophia Cristina Rayol¹, FERREIRA; Rayra de Cristo², CRUZ; Ingrid Rodrigues da Rosa³

RESUMO

INTRODUÇÃO: A língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), e uma língua de modalidade gestual-visual onde é possível se comunicar através de sinais, expressões faciais e corporais. É reconhecida como meio legal de comunicação e expressão desde 24 de abril de 2002, através da Lei 10.436 (Brasil, 2002). A libras é muito utilizada na comunicação com pessoas surdas, sendo, portanto, uma importante ferramenta de inclusão social. Diante disso, a língua de sinais se difere das línguas orais-auditivas, uma vez que elas se realizam pelo canal visual e da utilização do espaço, por expressão faciais e movimentos gestuais perceptíveis pela visão sendo assim, a língua de sinal e um legítimo sistema linguístico, inclusive estudada pelos linguistas, pós atente eficazmente a necessidades de comunicação entre os indivíduos surdos, os quais são capazes de expressarem qualquer assunto de seu interesse ou conhecimento. A Lei nº 10.436, expressa a necessidade da inclusão da LIBRAS no contexto social (BRASIL, 2002), para que a comunicação de ouvintes com surdos seja efetivas e para que haja a inclusão de surdos na sociedade. Nesse viés, a pesquisa propõe uma metodologia para o ensino da LIBRAS, buscando responder a problemática: De que maneiras, utilizando Ludicidade e a Gamificação, pode ser ensinado a LIBRAS de modo significativo? Assim, construiu-se um jogo que envolve a ludicidade em sua aplicação, assim como, colocando em prática uma estratégia de ensino que se utiliza da gamificação. **MATERIAIS E MÉTODOS:** A pesquisa se fundamenta no método qualitativo, o qual realiza análises e interpretações do contexto social, de fatos e acontecimentos, utilizando aportes teóricos (Creswell, 2014). Diante disso, o estudo teve seu ponto de partida durante as aulas de Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), com encontros ministrados pela docente Mayara Saraiva, durante a graduação do curso de Pedagogia, na Universidade da Amazônia (UNAMA), campus Ananindeua – PA. Além disso, foram selecionadas leituras referentes ao ensino da LIBRAS, sendo artigos científicos que tratavam sobre a aprendizagem da LIBRAS e materiais de apoio do ambiente virtual da disciplina. Partindo disto, houve a participação no Projeto Ubíqua: Ser Experiencie, o qual consistiu em uma oficina com a temática “Jogos educativos e interativos em LIBRAS”, sendo parte da programação da disciplina de LIBRAS. Durante a oficina surgiu a ideia de produzir o jogo “Adivinhe o Sinal”, para mostrar que as pessoas podem aprender a LIBRAS brincando. O jogo tem 4 rodadas na qual ensina o alfabeto, números, saudações e família. O jogo foi produzido utilizando como ferramenta a plataforma CANVA (plataforma digital de produção de designers), no qual mostra que podemos usar o recurso para criar várias coisas como jogo pedagógicos, materiais didáticos para sala de aula, entre outros. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** Inicialmente aborda-se sobre o passo a passo do jogo “ADIVINHE O SINAL”, no qual a pessoa pode aplicá-lo em forma de slide para crianças ou adolescentes verem o sinal e tenta descobrir qual é e o que representa, na outra página será a resposta correta o jogo pode ser aplicado em todas as etapas de escolarização da educação básica até as turmas de ensino superior. Cada rodada terá três sinais e alternativas duas erradas e uma certa, o jogo é bem dinâmico e divertido. Sendo assim, refletiu-se que é de imensa importância o ensino da Língua Brasileira de Sinais nas escolas para que as crianças e adolescentes apreendem a se comunicar com pessoas surdas, e entender que a inclusão social é importante e necessária. Com isso, através do jogo se pode apreender sobre a datilologia da língua. Partindo para uma análise com os conceitos estudados, a ludicidade, consiste em uma técnica para sala de aula que envolve aprender de modo divertido e concreto, o que causa a aprendizagem significativa (Souza et al., 2021). E, de acordo com Vieira (2022) a ludicidade pode auxiliar no processo de inclusão de alunos com deficiência em sala de aula, promovendo a interação com todos os estudantes. Ademais, a Gamificação é uma metodologia ativa que utiliza jogos didáticos para o aprendizado no ensino (Rabelo et al., 2022). Esta metodologia está diretamente ligada as tecnologias digitais, onde

¹ Universidade da Amazônia, sophiazaluh4788@gmail.com

² Universidade da Amazônia, rayraferreira@outlook.pt

³ Universidade da Amazônia, rosacruz.ingrid@gmail.com

pode-se fazer uso de recursos tecnológicos que proporcionará uma aprendizagem ativa em sala de aula, a exemplo o jogo "Adivinhe o sinal", para o ensino da LIBRAS. Portanto, a ludicidade e a gamificação entram em foco quando se trabalha o jogo para o ensino da LIBRAS. Uma vez que esses conceitos são envolvidos, o jogo pode ser uma metodologia de gamificação e engloba a ludicidade pela proposta de jogar e deste modo aprender brincando. Portanto, ressalta-se que a pesquisa seguiu até o momento de construção do jogo, e pretende-se partir para o momento de aplicação, com diferentes públicos, para analisar suas potencialidades. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Com isso, espero que o jogo 'ADIVINHE O SINAL', alcance várias pessoas e possa ajudá-las em sua educação. Com isso, mostrar que a aprendizagem seja divertida e objetiva. Creio que a minha pesquisa possa vim a possibilitar a aprendizagem de pessoas tanto na educação infantil até o ensino superior. Desejo que o jogo venha possibilitar a população a aprender a língua de sinais (LIBRAS), para que a LIBRAS seja vista como meio de inclusão. Sobretudo, o jogo alcance alunos e profissionais. Por fim, criação deste jogo trouxe para mim a experiência de que podemos usar vários meios para ensinar que a educação inclusiva pode ser sim aplicada de forma didática, prática e divertida. No curso de Pedagogia temos a matéria LIBRAS, uma das matérias que fizeram meus olhos brilharem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Presidência da República. **Lei 10.436/2003**, de 24 de abril de 2002.

RABELO, J; SILVA, I; Fontenele, L. A educação e a gamificação: Possibilidades nas aulas remotas. Ambiente: **Gestão e Desenvolvimento**, [S. l.], v. 14, n. 3, p. 22–28, 2022. DOI: 10.24979/ambiente.v14i3.1055. Disponível em: <https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1055>.. Acesso em: 6 abr. 2024.

SOUZA, V; MRIBELLI. R; SILVA, S. ANTUNES, R. SILVA, R. A ludicidade e sua importância no desenvolvimento e na aprendizagem. Instituto Saber de Ciências Integradas. nº 1, v.1. 2021. Disponível em: <https://www.isciweb.com.br/revista/37-numero-1-2021/2322-a-ludicidade-e-sua-importancia-nodesenvolvimento-e-na-aprendizagem>. Acessado em 06 abril. 2024.

VIEIRA, Schirlei Gonçalves. A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL E INCLUSIVA. Revista Iberoamericana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 8, n. 7, p. 712–718, 2022. DOI: 10.51891/rease.v8i7.6343. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6343>. Acesso em: 6 abr. 2024.

PALAVRAS-CHAVE: LIBRAS, Inclusão, Canva, Gamificação, Jogo Pedagógico

¹ Universidade da Amazônia, sophiazaluh4788@gmail.com

² Universidade da Amazônia, rayraferreira@outlook.pt

³ Universidade da Amazônia, rosacruz.ingrid@gmail.com