

FACULDADE UNINA
DÉBORA BRUNA FERNANDES FREIRE ANACLETO

PROJETO DE APLICAÇÃO
Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

LIDIANÓPOLIS
2024

1 DADOS DO ESTUDANTE

Nome completo: Débora Bruna Fernandes Freire Anacleto

Cidade: Lidianópolis

Estado: Paraná

Curso: Licenciatura em Letras/Libras

2 Linha Geral dos projetos: Intervenções práticas no interior da escola: contribuições para estudantes e/ou professores.

3 TEMA DO PAP: Construção de jogos educacionais para o ensino de Libras

4 SITUAÇÃO-PROBLEMA

Na aplicação de uma oficina de Libras para crianças do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos na cidade de Lidianópolis-PR, a situação se apresentou desafiadora para o instrutor. O grupo era extremamente diversificado em termos de idade, variando desde crianças de seis anos até adolescentes de quinze. Essa disparidade de idades provou ser um obstáculo considerável no processo de ensino da Libras, demandando abordagens distintas para engajar e instruir cada faixa etária de maneira eficaz.

A dificuldade no ensino da Libras estava intrinsecamente ligada à heterogeneidade das idades presentes na turma. A falta de interesse de alguns alunos, possivelmente associada à imaturidade de certos participantes para algumas atividades, contribuiu para o desafio. Lidar com essa amplitude de idades exigia uma abordagem pedagógica flexível e adaptável, já que métodos padronizados poderiam alienar alguns enquanto deixavam outros entediados ou incapazes de acompanhar.

A persistência dessas dificuldades poderia resultar em impactos significativos no aprendizado de Libras para os alunos. A falta de engajamento e compreensão poderia levar a um baixo índice de aproveitamento do conteúdo, dificuldades na aplicação desse conhecimento em situações reais e mais. Isso poderia prejudicar a capacidade dos alunos de utilizar a linguagem de sinais de maneira eficaz, limitando sua capacidade de interagir e se comunicar em contextos inclusivos.

5 JUSTIFICATIVAS

Pessoal: As crianças e jovens tem demonstrado grande interesse por jogos de celulares, videogames e computadores, portanto optou-se pela inserção de jogos em sala de aula buscando conquistar este público pela diversão proporcionada pelos jogos, transformando a sala de aula padrão em um espaço de diversão e aprendizagem.

Teórica: Segundo Ocampos (2021), a educação tradicional tem perdido oportunidades de encontrar terreno fértil na educação dos jovens por não enxergar o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem válida. A Gamificação é uma metodologia que permite aplicar conceitos de jogos em outras aplicações. Dentre estes conceitos, segundo Lopes, Toda e Brancher (2015), pode-se considerar uma divisão entre elementos intrínsecos e extrínsecos, ou seja, a utilização dos elementos de jogos, sejam analógicos ou digitais, tem impacto em seus participantes tanto internos quanto de forma comunitária, afetando o ambiente em que são aplicados.

Assim, um jogo quanto utilizado de forma correta, contribui para a construção de significado para a aprendizagem, tornando a construção deste conhecimento de forma ativa e dinâmica, de forma que ao final, seja possível realizar uma reflexão sobre este processo (CAVALCANTE; DA SILVA; VITORINO, 2020).

Assim, Silva et al (2019), em seu trabalho intitulado “Jogo de cartas analógico inclusivo: estudo de caso sobre o Uno” demonstra como um jogo pode proporcionar uma metodologia inclusiva e uma dinâmica adaptada as necessidades do público. Neste trabalho o autor demonstra que os jogos são frequentemente utilizados como recurso pedagógico para trabalhar com públicos com necessidades especiais.

Por fim, com base no trabalho de Almeida (2022) que consiste na criação de *um Serious Game* para ensinar libras de forma lúdica e divertida, o presente trabalho propõe o estudo da utilização destes jogos e seus conceitos no ensino de libras em turmas com disparidade de idades e baixo índice de engajamento nas atividades.

Prática: Aumento do interesse e participação dos alunos nos conteúdos abordados. Maior engajamento da turma com as atividades propostas. Facilidade na absorção dos conhecimentos em diferentes faixas etárias dos alunos. Melhor capacidade de manejo de salas heterogêneas.

6 OBJETIVOS

Geral: Investigar a aplicabilidade do uso de jogos como ferramenta lúdica para o ensino de Libras.

Específicos:

- I. Elaborar e aplicar jogos didáticos sobre diferentes conteúdos de Libras
- II. Avaliar a aceitabilidade desta metodologia lúdica ante aos alunos.
- III. Verificar como ocorre a assimilação de conteúdos ao utilizar jogos como ferramenta didática.

7 REVISÃO DE LITERATURA

O presente trabalho buscou no contexto de uma oficina de Libras para crianças na cidade de Lidianópolis-PR, quais são os desafios enfrentados. Nesta oficina, o instrutor é incumbido de ensinar a Língua Brasileira de Sinais para um público com heterogeneidade de idades, desde crianças de seis anos até adolescentes de quinze, sendo o principal objetivo, preparar estes alunos para incluir no mio social, colegas de turma na escola, vizinhos ou amigos que tenham algum grau de surdez e se comuniquem por libras.

Todavia, esta disparidade de idades passou a exigir abordagens distintas para engajar e instruir cada faixa etária de forma eficaz, tornando-se um obstáculo significativo no processo de ensino da Libras.

A falta de interesse de alguns alunos, possivelmente associada à imaturidade para certas atividades, acrescentou complexidade ao desafio. A necessidade de lidar com essa amplitude de idades demandava uma abordagem pedagógica flexível e adaptável, uma vez que métodos padronizados poderiam alienar alguns alunos, enquanto outros poderiam se sentir desinteressados ou incapazes de acompanhar.

Persistir nessas dificuldades poderia resultar em impactos negativos no aprendizado de Libras. A falta de engajamento e compreensão poderia levar a um baixo índice de assimilação do conteúdo, dificultando a aplicação prática da linguagem de sinais em situações reais, limitando, assim, a capacidade dos alunos de interagir e se comunicar em contextos inclusivos.

Baseado neste cenário, buscou-se opções metodológicas que possam trazer benefícios aos alunos ao mesmo tempo que seja uma abordagem inclusiva e eficaz de ensino. Para tanto, passou-se a olhar para os jogos educativos como uma possível solução.

A utilização de jogos para o ensino e inclusão é uma estratégia já validada pela ciência e apresenta uma alternativa engajadora e divertida aos métodos tradicionais de ensino (CAVALCANTE; DA SILVA; VITORINO, 2020).

De acordo com Denardin (2019) o jogo pode estimular a competitividade saudável em seus participantes, além de facilitar o processo de socialização, melhorar a cognição e os processos mentais saudáveis.

A criação de jogos pode ser motivada sim, pela vantagem metodológica no ensino, porém também deve-se levar em conta que o mercado de jogos hoje é uma das indústrias de mídias que mais lucram, comparado ao cinema e música. Porém ainda existe pouco estímulo para a criação de jogos adaptados a alunos que possuem alguma deficiência, tanto física quanto mental (ANDRADE; COSTA; WERNECK, 2021).

Além de uma ferramenta inclusiva, o jogo possui fortes indicadores de ser uma estratégia que resulta em um retorno altamente positivo quanto ao engajamento e absorção de conteúdo dos alunos. Em seu trabalho, Ocampos (2021) investiga a potencialidade da gamificação como ferramenta educacional para o ensino de Libras, considerando os elementos dos jogos na promoção do engajamento e da aprendizagem.

A Gamificação, como abordada no trabalho de Ocampos (2021) é uma estratégia utilizada para melhorar o engajamento de seu público com o objetivo da aplicação. Essa estratégia é rica e eficaz até mesmo fora do contexto escolar, sendo muito utilizada em empresas e lojas por exemplo. É importante lembrar que gamificação não é utilizar o jogo em si, mas sim, os conceitos de jogos dentro de contextos que normalmente não se utilizam.

Para Lopes, Toda e Brancher (2015), os elementos de jogos podem ser aplicados a públicos heterogêneos, desde que estudada corretamente suas preferências. Assim, neste estudo é realizada uma análise de conceitos de gamificação em diferentes tipos de público, permitindo entender quais conceitos tem uma aceitabilidade mais abrangente.

Este estudo permite explorar estratégias para desenvolver jogos educacionais de Libras adaptados a diversas faixas etárias e necessidades cognitivas, considerando a heterogeneidade em salas de aula.

Dentre as várias possibilidades de jogos, é importante compreender que a inclusão e a eficiência dos jogos na educação não se limitam ao digital. Para Silva et al (2019), a utilização de um jogo analógico para o ensino de libras se mostrou um método eficaz de transmissão do conhecimento. É importante investigar como os jogos educacionais de Libras podem promover a inclusão de alunos, adaptando recursos para diferentes perfis de aprendizado.

Dentre as vertentes que estudam a aplicabilidade dos jogos em ambientes educacionais, merece destaque a Aprendizagem Tangencial, na qual o jogo é enriquecido pelo elemento a ser estudado,

mas não depende dele, ou seja, o elemento a ser estudado não é intrusivo, mas sim, um acréscimo à diversão do jogo, permitindo um aprendizado menos desgastante e mais duradouro, pois o aluno passa a encara-lo como uma diversão (ROCHA et al, 2017).

É importante que a avaliação da percepção dos alunos sobre o uso de jogos seja positiva. Eles precisam se divertir e serem estimulados a aprender durante o processo, não como uma obrigação, mas sim por estarem motivados, conforme explica Almeida (2022), onde a aceitabilidade e motivação dos alunos no engajamento do ensino é um tópico a ser observado com grande interesse.

Por fim, percebe-se que a utilização de jogos, sejam digitais ou analógicos, quando realizados de forma apropriada, tem a capacidade de resolver problemas de heterogeneidade de público e criar uma atividade atrativa e educativa para todos, sendo esta abordagem apropriada para sanar as dificuldades apresentadas no cenário estudado.

8 ESTRATÉGIAS DE AÇÃO

Estratégia de ação 1: Elaboração e aplicação dos jogos educativos

A oficina de Libras executada dentro do Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculo tem como objetivo não somente “o ensinar”, mas sim “o humanizar”. Ao focar na inclusão e nas diferentes formas de se comunicar, muitas crianças passam a se identificar e usar diferentes formas de comunicação para se expressar e assim formar os vínculos entre seus colegas e professores.

Durante esta oficina, devido a heterogeneidade de idades entre os participantes, o desafio de ensinar era maximizado, tornado a oficina cansativa e desgastante aos alunos. Sabendo desta situação, a elaboração de jogos didáticos se mostrou uma possibilidade interessante para engajar os alunos com o processo de ensino-aprendizagem.

Para aplicação de jogos nesta oficina, optou-se por reforçar os temas trabalhados em sala de aula, sendo eles: Alfabeto, Numerais, Cores e Frutas/Legumes. Estes conteúdos serão trabalhados usando diferentes jogos e plataformas, tanto físicas quanto digitais.

Para verificar o nível de engajamento dos alunos bem como sua profundidade de conhecimento com tecnologia, a primeira estratégia reside na utilização da plataforma Wordwall (<https://wordwall.net/>) para elaboração de jogos simples e interativos com os alunos. Nesta plataforma o professor pode elaborar diferentes jogos como “Jogo da Força”, “Jogo da Memória”, “Quiz” e outros, todos de forma digital, facilitando a produção e aplicação.

Para aplicar os jogos produzidos no Wordwall, é necessário utilizar um computador e um projetor para que os alunos possam acompanhar os jogos e tomar decisões. Utilizando jogos como “Quiz”,

será possível criar vínculos entre os estudantes que deverão trabalhar em equipe para responder corretamente às questões. Utilizando esta plataforma é possível trabalhar todos os conteúdos planejados, desde o alfabeto e numerais até os vocabulários de cores, frutas e verduras.

Para ensinar Libras, é muito importante que os jogos sejam visuais e que oportunize aos alunos que coloquem em prática os conhecimentos, assim, o professor encarregado poderá, por exemplo, cobrar que as respostas dadas pelos alunos sejam feitas em forma de sinalização, ou utilizar imagens dos sinais ou objetos que estão em pauta no jogo.

A utilização de uma plataforma digital pode ser utilizada como um “termômetro” dos gostos e interesses dos alunos. Por utilizar diferentes estilos de jogos e estratégias de ensino com maior facilidade de produção dos materiais, essa plataforma acaba sendo uma forma prática e interessante de validar as preferências e engajamento dos alunos com as estratégias de jogos na educação.

Uma vez utilizado a plataforma digital para a produção de jogos, o segundo passo deste projeto será tornar o jogo parte do ambiente físico do aluno. Torná-lo parte do processo de criação dos jogos físicos pode ser uma forma importante de integração e inclusão dos alunos.

Para a produção de jogos físicos, sugere-se dois jogos, cujas regras são simples e atraem facilmente os jovens: UNO e Jogo da Memória. O UNO foi inspirado no projeto de Silva (2019), que criou um jogo adaptado para deficientes visuais e apresentou bons resultados.

Disponível na internet existem várias versões do jogo UNO utilizando sinais de Libras como pode ser vista na imagem a seguir:



Figura 01 - Exemplo de cartas de UNO usando sinais de Libras

Essas cartas podem ser impressas e emplastificadas para melhor utilização. As regras não diferem do UNO clássico, onde o objetivo é descartar cartas da sua mão para a pilha com base no número e cor indicados na carta que está no topo da pilha. Neste jogo, os números são indicados pelos sinais de Libras respectivos, resultando em uma forma lúdica dos alunos aprenderem e reforçarem os numerais.

Enquanto o UNO modifica as cartas e demanda a produção de um novo conjunto de cartas adaptadas, o Jogo da Memória pode ser utilizado realizando uma adaptação somente das regras do jogo, demonstrando que não é necessário realizar investimento para se valer de um ensino lúdico e divertido para as crianças.

Para o Jogo da memória, a proposta é que os alunos utilizem um jogo da memória normal, como sugestão para os temas a serem elaborados, poderia ser um jogo da memória com frutas/verduras ou cores diferentes. A regra que torna o jogo uma ferramenta interessante é exigir dos alunos que, ao formar um par, devem sinalizar a palavra que o representa, por exemplo, se o aluno fizer um par de “maçã”, ele poderá realizar o seguinte sinal:

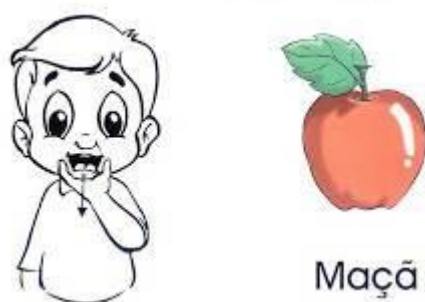


Figura 02 - Representação do sinal em Libras de Maçã

Os alunos passam então a praticar e se divertir enquanto aprendem os sinais. A atenção na aula passa a ser estimulada, pois eles deverão se lembrar dos sinais para pontuar. Quando um aluno não consegue pontuar mesmo achando o par, simplesmente por não saber como se comunicar, também lhes ensina uma lição, colocando-os “do outro lado da mesa”, ou seja, permitindo que eles experimentem como a falta de capacidade de se comunicar pode afetar suas conquistas e seu dia-a-dia.

Com base nestes jogos, espera-se que o aluno consiga fixar apropriadamente os conteúdos estudados e entenda como aplicar em diferentes situações a Libras, bem como permitir aos alunos a socialização e a inclusão por meio da educação e dos jogos educativos.

Estratégia de ação 2: Aceitabilidade dos jogos educativos

A aceitabilidade da utilização dos jogos deverá ser avaliada frequentemente pelo aplicador, seja um professor, monitor ou afins. A participação voluntária, engajamento e respeito às regras são alguns dos fatores a serem avaliados e observados durante a execução dos jogos. Durante a aplicação é esperado que alguns jogos tenham maior número de alunos interessados do que outros, essas particularidades devem ser observadas e assim, direcionar os jogos para aqueles que tem o maior número de participantes interessados.

Estratégia de ação 3: Avaliar a assimilação de conteúdo por meio dos jogos

A utilização de jogos educativos fica altamente condicionada aos resultados que os alunos obtêm após sua aplicação. Uma vez que o principal objetivo dessa estratégia é criar metodologias mais interessantes e engajadoras de ensino de Libras, ao mesmo tempo que melhora sua capacidade de aprendizado, espera-se que a utilização dos jogos seja aceita pelos alunos e que eles usufruam desta estratégia diferenciada de ensino absorvendo ainda mais conhecimento.

Para validar esta abordagem, no cenário que se espera aplicá-la, podemos utilizar de duas estratégias: a observação dos resultados e um questionário de opinião com os alunos. A observação dos resultados consiste no professor avaliar o rendimento dos alunos em suas aulas, comparando o interesse, qualidade das atividades e a absorção do conhecimento aplicado nas atividades. Para essa metodologia, cada professor poderá aplicar alguma estratégia de avaliação, seja um questionário, atividades práticas ou simplesmente a observação em sala de aula.

Para a segunda estratégia, o questionário com os alunos, é importante que esse processo seja feito de forma anônima, seja por meio de papel e caneta ou por plataformas digitais como o Google Forms. Recomenda-se que as respostas sejam baseadas na escala de Likert, ou seja, uma escala que normalmente vai de “muito ruim” ou 0 (zero) até “muito bom” ou 5 (cinco). Ao utilizar essa escala é possível verificar uma maior nuance de respostas e dar mais liberdade de escolha para os alunos, o que tende a entregar uma resposta mais confiável e identificar fatores mais prejudiciais.

Após obter os resultados, é de suma importância que o professor avalie os resultados e verifique se continuará ou não com a aplicação dos jogos educacionais. Talvez com essas avaliações seja possível verificar qual jogo tem melhor desempenho ou tornou-se mais atrativo aos alunos e procurar criar variações deste jogo.

9 CRONOGRAMA

Atividade	Fevereiro	Março	Abril	Maiο
Estratēgia de aēāo 1: Elaborar os jogos	Levantamento dos conteúdos que serāo abordados	Construēāo dos jogos digitais na plataforma Wonderwall	Construēāo dos jogos analόgicos (UNO e Jogo da Memόria)	
Estratēgia de aēāo 1: Aplicar jogos educacionais		Aplicauēāo dos jogos digitais	Aplicando jogos analόgicos com os alunos	Aplicando jogos analόgicos com os alunos
Estratēgia de aēāo 2: Aceitabilidade dos jogos educativos		Avaliar durante a aplicaēāo a aceitabilidade dos jogos	Avaliar durante a aplicaēāo a aceitabilidade dos jogos	Avaliar durante a aplicaēāo a aceitabilidade dos jogos
Estratēgia de aēāo 3: Avaliar a assimilaēāo de conteúdo por meio dos jogos			Observaēāo do desempenho dos alunos em sala de aula	Questionário anônimo de opiniāo

10 RECURSOS

Atividade	Recursos
Estratēgia de aēāo 1	<i>Recursos Humanos:</i> Professor de Libras, aplicador das atividades (monitor ou o prόprio professor) <i>Recursos Materiais:</i> Projetor, Computador, Impressora, Internet, Papel-cartāo (ou similar), Papel Contact (transparente e colorido), Jogo da memόria de frutas, verduras e cores. <i>Recursos Financeiros:</i> Verba para adquirir material de consumo, tais como papel, tinta para impressora, etc
Estratēgia de aēāo 2	<i>Recursos Humanos:</i> Aplicador das atividades (monitor ou o prόprio professor)
Estratēgia de aēāo 3	<i>Recursos Humanos:</i> Professor de Libras

11 RESULTADOS ESPERADOS

O presente Projeto de Aplicação (PAP) iniciou sua construção objetivando de forma geral, a investigação e identificação da aplicabilidade de jogos para o ensino, principalmente de Libras, usando-os como ferramentas lúdicas complementares às aulas clássicas, visando a melhor assimilação e fixação dos conteúdos trabalhados.

Para validar este objetivo, é necessária a construção de diversas propostas de jogos que sejam adaptados ao ensino de Libras, sendo este o principal objetivo do projeto, propor a criação de jogos adaptados ao ensino de Libras com crianças e adolescentes. A necessidade deste projeto surge durante o processo de estágio em um centro Assistência Social que realiza oficinas e cursos aos alunos. Neste contexto, a aplicação de oficina de Libras era um desafio pois demandava mais atenção e controle de sala, a qual era composta por uma grande heterogeneidade de alunos.

Observando o comportamento dos alunos atualmente, percebeu-se que havia um grande interesse e interação entre os alunos durante atividades lúdicas como jogos e brincadeiras. Vendo neste comportamento uma oportunidade, propôs-se que os jogos passassem a trazer consigo a oportunidade de aprendizagem, para que eles fossem mais do que um momento de lazer, mas também que contribuíssem para a formação nestes alunos.

Com base nesta justificativa, foi elaborado então a presente proposta, a qual leva em consideração que o jogo deve continuar sendo divertido e relaxante, mas que também pode trazer uma proposta educativa como um desafio adicional, criando novas regras para antigos jogos e tornando-os mais divertidos.

Além da justificativa pessoal, vivenciada no ambiente da Assistência Social, existem diversas literaturas que corroboram com a utilização de jogos para melhoria do ensino, bem como uma ferramenta de inclusão entre os alunos. Dentre as formas de abordar a utilização de jogos, as mais conhecidas são a Gamificação, que traz elementos de jogos para o contexto de sala de aula e o *serious game* que são jogos com a intenção de ensinar algo, em detrimento muitas vezes da proposta da diversão. Nesta proposta optou-se por seguir o conceito de Aprendizagem Tangencial, ou seja, utiliza-se os jogos, mas sem tirar o conceito de jogo em si, assim, os alunos continuam se divertindo, mas passam a assimilar e fixar conteúdos importantes durante o processo lúdico.

Na prática, criar jogos com elementos educacionais inseridos nas suas regras mostra-se uma forma eficiente e divertida de integrar todos os alunos, independente da faixa etária. A utilização dos jogos também resulta no melhor engajamento e absorção dos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Assim, além deste projeto propor a aplicação de jogos como uma ferramenta lúdica de ensino, também existe a preocupação da aceitabilidade dos alunos pela utilização destes jogos,

verificando sempre se o jogo continua executando seu papel de lazer, ao mesmo tempo que ensina e fixa conhecimentos.

Com base no texto apresentado, espera-se, portanto, realizar algumas estratégias para atingir o objetivo deste projeto:

1. Elaboração de regras e materiais adaptados;
2. Aplicar e validar a aceitabilidade dos alunos;
3. Publicar os resultados;

Cada uma das propostas apresentadas acima foi trabalhada durante a aplicação da oficina de Libras na Assistência Social, portanto, ainda que seja somente uma proposta, parte das ideias já foram aplicadas em um contexto real.

Elaboração de regras e materiais adaptados

Primeiramente foi necessário criar alguns materiais e jogos para a aplicação da oficina. A seguir veremos algumas propostas de regras e materiais:

Memorilibras: Aventura Animal em Sinais

Objetivo do Jogo: O objetivo do jogo é encontrar pares de cartões correspondentes, combinando um cartão com o desenho de um animal com seu respectivo nome e sinal em Libras. O jogador que encontrar o maior número de pares vence.

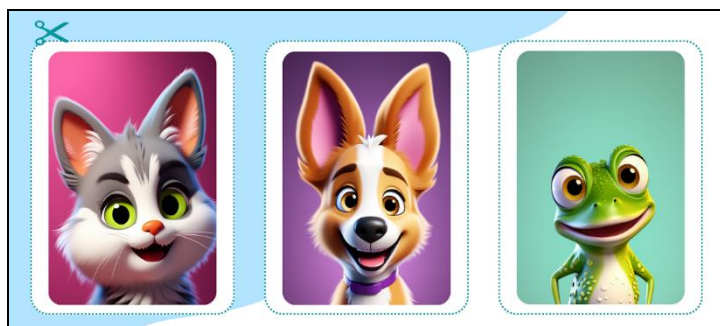
Materiais:

- Cartões de papel ou cartolina
- Canetas coloridas ou lápis de cor
- Lista de animais com seus nomes e sinais em Libras
- Mesa ou superfície plana para jogar

Preparação:

1. Crie os cartões: Desenhe os animais em um conjunto de cartões e escreva o nome do animal em outro conjunto de cartões.

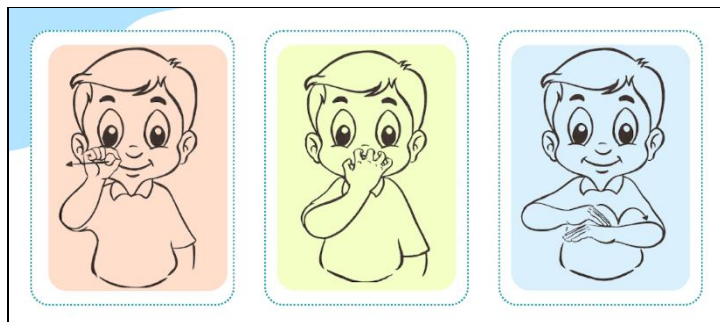
Figura: Exemplo de cartões de animais para o jogo da memória



Fonte: Próprio autor

No mesmo conjunto dos nomes, desenhe o sinal em Libras correspondente a cada animal.

Figura: Exemplo de cartões em Libras para o jogo. Representando Gato, Cachorro e Sapo, respectivamente.



Fonte: Próprio autor

2. Certifique-se de que cada desenho de animal tenha seu par correspondente de nome e sinal em Libras.

3. Embaralhe os cartões e organize-os em uma grade virados para baixo sobre a mesa, de forma que não se possa ver os desenhos, nomes ou sinais.

Número de jogadores: O jogo pode ser jogado por 2 ou mais pessoas.

Regras:

1. Decida quem irá começar. Pode ser o jogador mais jovem, por ordem alfabética, ou até por sorteio.
2. Na sua vez, o jogador vira dois cartões da grade, revelando seus desenhos, nomes e sinais em Libras.
3. Se os dois cartões correspondem (ou seja, se o desenho de um animal combina com o sinal em Libras correspondentes), o jogador retira esses cartões da mesa e mantém para si.

4. O jogador que encontrou o par joga novamente.
5. Se os cartões não correspondem, o jogador os vira de volta para baixo, mantendo sua posição original. Passando a vez para o próximo jogador.
6. O jogo continua com o próximo jogador, que repete o processo de virar dois cartões.
7. O jogo prossegue até que todos os pares correspondentes tenham sido encontrados.

Como Vencer:

- O jogo termina quando todos os pares correspondentes forem encontrados.
- Cada jogador conta quantos pares conseguiu coletar.
- O jogador com o maior número de pares correspondentes é declarado o vencedor.

Finalidade do Jogo:

O Jogo da Memória com sinais em Libras é uma atividade divertida que tem como objetivo principal exercitar a memória, a associação visual, o reconhecimento de palavras e o aprendizado dos sinais em Libras correspondentes aos animais. Além disso, promove a interação entre os jogadores.

UnoSigns: O Desafio dos Sinais em Jogo

Objetivo do Jogo: UnoSigns é um jogo onde o objetivo é ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas, correspondendo corretamente os sinais dos números em Libras e aplicando estrategicamente as cartas de ação. O jogo se inspirou no trabalho de Silva (2019).

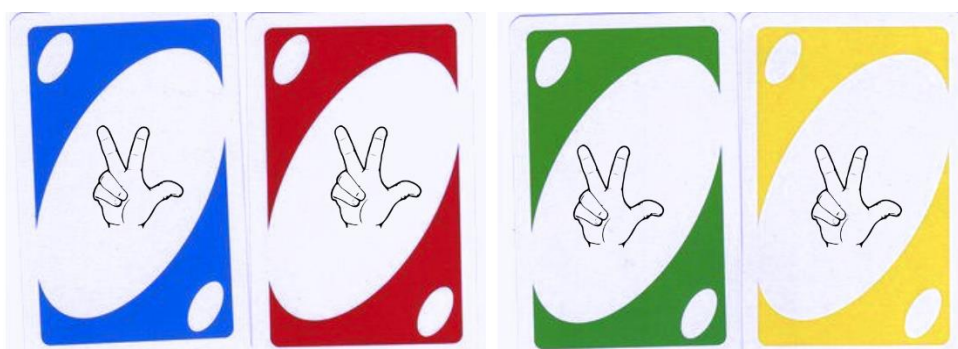
Materiais:

- Baralho Uno adaptado com sinais dos números em Libras

Preparação:

1. Adapte um baralho de Uno tradicional, substituindo os números pelas representações dos sinais em Libras.

Figura: Exemplo de cartas de UNO com sinais de LIBRAS



Fonte: Próprio autor

2. Certifique-se de incluir as quatro cores principais: vermelho, amarelo, verde e azul, além das cartas de ação e curinga, de acordo com as quantidades padrão do jogo Uno tradicional, que são:

Cartas numeradas de 0 a 9 em cada uma das quatro cores (totalizando 40 cartas numéricas).

Cartas de ação especiais: "Inversão", "+2" e "Pular" em cada uma das quatro cores (totalizando 12 cartas de ação).

Cartas curinga: 4 "Curingas" (ou "Comprar 4") e 4 "Curingas +4" (ou "Escolha Cor").

Número de Jogadores: O jogo pode ser jogado por 2 ou mais pessoas.

Regras:

1. Distribua 7 cartas para cada jogador.
2. Coloque a carta superior restante do baralho virada para baixo para iniciar o monte de descarte. Vire a primeira carta do monte para iniciar a pilha de compras.
3. O jogador à esquerda do distribuidor começa o jogo.
4. Os jogadores devem corresponder a carta do topo da pilha de descarte por cor, número ou símbolo, considerando os sinais em Libras.
5. Se um jogador não puder jogar uma carta, ele deve comprar uma carta do monte. Se a carta comprada puder ser jogada, ela pode ser jogada imediatamente.
6. As cartas de ação especiais, como "Inversão", "+2" e "Pular", devem ser utilizadas seguindo as regras originais do Uno, considerando os sinais em Libras.
7. Quando um jogador tiver apenas uma carta restante, ele deve dizer "Uno" em Libras para alertar os outros jogadores. Caso não o faça e seja pego, pode ser penalizado com a compra de cartas extras.
8. O jogo continua até que um jogador se livre de todas as suas cartas.

Como Vencer:

- O jogador que se livrar de todas as suas cartas primeiro é declarado o vencedor.

Finalidade do Jogo:

- UnoSigns oferece uma forma divertida de praticar os sinais dos números em Libras enquanto joga o clássico jogo de Uno. Promove diversão, estratégia e interação entre os participantes, ao mesmo tempo que auxilia na familiarização e aprendizado dos sinais em Libras.

Bingo da Datilologia

O que é Datilologia?

A datilologia é um método de soletração por meio de gestos das mãos. Em línguas de sinais, como a Língua Brasileira de Sinais (Libras), cada letra do alfabeto é representada por um gesto manual específico. Isso permite soletrar palavras, nomes ou termos que não possuem sinais próprios em Libras.

Objetivo do Jogo:

O Bingo da Datilologia é uma maneira divertida de praticar a soletração de letras em Libras enquanto joga um jogo clássico de bingo. O objetivo é preencher padrões específicos nos cartões com as letras soletradas em sinais.

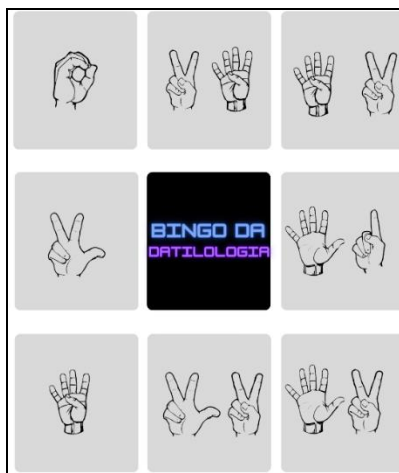
Materiais:

- Cartões de bingo com quadrados numerados ou com letras do alfabeto
- Recipiente para sortear as letras
- Fichas ou marcadores para cobrir os quadrados dos cartões

Preparação:

1. Crie cartões de bingo com quadrados numerados ou com letras do alfabeto. O tamanho dos cartões fica a seu critério.

Figura: Exemplo de cartela para o Bingo da Datilologia usando números em Libras



Fonte: Próprio autor

2. Tenha um conjunto de fichas ou marcadores para cobrir os quadrados dos cartões.

Figura: Feijão, milho, pedrinhas, são itens clássicos utilizados como ficha marcadora em jogos de bingo.



3. Prepare um baleiro ou recipiente para sortear as letras soletradas em Libras.

Figura: Equipamento utilizado para sorteios de bingo



Número de Jogadores:

O Bingo da Datilologia pode ser jogado por 2 ou mais pessoas.

Como Jogar:

1. Distribua os cartões de bingo para os jogadores.
2. Coloque fichas ou marcadores ao alcance de todos os jogadores.
3. O facilitador sorteia uma letra do baleiro e exibe o sinal correspondente em Libras para todos os jogadores verem.
4. Os jogadores procuram nos seus cartões a letra sorteada em sinal de Libras. Se tiverem a letra, eles cobrem o quadrado correspondente com uma ficha ou marcador.
5. O facilitador continua sorteando letras até que um jogador complete um padrão pré-determinado nos cartões (linhas horizontais, verticais, diagonais ou outro padrão estabelecido no início do jogo).
6. O jogador que completar o padrão anunciado deve chamar "Bingo!" em Libras para indicar sua vitória.
7. O facilitador verifica se o padrão foi completado corretamente e declara o jogador como vencedor da rodada.

Finalidade do Jogo:

O Bingo da Datilologia é uma maneira interativa e lúdica de praticar a soletração das letras em Libras, utilizando a datilologia. Esta atividade promove o aprendizado e a memorização das letras em sinais enquanto os jogadores se divertem jogando bingo.

Usando ferramentas

Criar os materiais como cartelas, Uno adaptado e afins, juntamente com os alunos, pode ser um estímulo a mais deles efetivamente jogarem, bem como praticar das atividades de sala. Jogos eletrônicos também pode ser utilizado, considerando sites como Wordwall como uma ótima ferramenta para acessar conteúdo gratuito e interativo.

Aplicação e validação

Antes de iniciarmos este tópico, é importante lembrar que todos estes jogos e propostas foram aplicadas em um contexto real, bem com validado a aceitabilidade dos alunos, todavia cada grupo de alunos tem uma realidade diferente. É essencial estar ciente das expectativas e capacidades dos alunos antes de propor uma mudança na metodologia.

Ao realizar a aplicação dentro do conteúdo de uma oficina de Libras, foi possível observar como os jogos influenciaram os alunos a se dedicarem mais ao ensino, visando ter um maior repertório para conseguirem jogar jogos mais complexos.

Assim, espera-se que este projeto seja utilizado como inspiração para o desenvolvimento e aplicação real dos jogos na educação.

Publicar os resultados

Todo trabalho de pesquisa científico precisa ter seus achados descobertos, permitindo que qualquer pessoa possa conhecer suas contribuições e aprender mais com você. A presente proposta foi adaptado e culminou na publicação de um livro sobre “Jogos no Ensino de Libras”. Este livro foi escrito juntamente com o Prof. Me. Ronan Anacleto Lopes, o qual contribuiu com uma pesquisa bibliográfica e a diagramação dos demais conteúdos.

O livro está disponível à venda pela Amazon no seguinte link:
<https://www.amazon.com.br/dp/BOCSKNZX9B>

12 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Henrique Trigolo. **Solibrando**: um jogo voltado para o ensino de Libras. 2022. Disponível em: <http://monografias.ufop.br/handle/35400000/4480>. Acesso em: 01 dez. 2023.

ANDRADE, Luiz Henrique F. Barbosa de; COSTA, Rosa Maria E. Moreira da; WERNECK, Vera Maria Benjamim. Acessibilidade em Jogos: Um Mapeamento Sistemático. In: TRILHA DE SAÚDE – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20. , 2021, Online. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021 . p. 840-848. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19722.

CAVALCANTE, Damares; DA SILVA, Ana Thais; VITORINO, Anderson. LSGames: Plataforma de jogos educacionais para o ensino de matemática para surdos através da LIBRAS. In: **Anais da XX Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe**. SBC, 2020. p. 203-208. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/erbase/article/view/15478>. Acesso em: 01 dez. 2023.

DENARDIN, Renato Giuliani et al. Acessibilidade nos jogos digitais como meio de inclusão social. In: **Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**. 2019. p. 346-349.

LOPES, Ronan A.; TODA, Armando M.; BRANCHER, Jacques D. Um estudo preliminar sobre elementos extrínsecos e intrínsecos do processo de Gamification. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 23, n. 3, 2015. Disponível em: <http://milanesa.ime.usp.br/rbie/index.php/rbie/article/view/3319>. Acesso em: 01 dez. 2023.

OCAMPOS, Laila Roese. **LIBRAR**: jogo para a promoção do conhecimento de LIBRAS entre crianças ouvintes. 2021. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/235972>. Acesso em: 01 dez. 2023.

ROCHA, Emília F. et al. Aprendizagem Tangencial: Como Jogos Analógicos Podem Auxiliar no Ensino de História e Cultura. **Revista Sistemas e Mídias Digitais**, 2017.

SILVA, Bruno Vieira et al. **Jogo de cartas analógico inclusivo: estudo de caso sobre o Uno**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/44202>. Acesso em: 01 dez. 2023.



FACULDADE
UNINA

13 LINK PARA VISUALIZAÇÃO DA APRESENTAÇÃO FINAL

https://youtu.be/LG_5ey6bolA?si=KdD7E6028fO-rQtp