



ISSN: 2230-9926

Available online at <http://www.journalijdr.com>

IJDR

International Journal of Development Research

Vol. 13, Issue, 03, pp. 62068-62072, March, 2023

<https://doi.org/10.37118/ijdr.23591.03.2023>



RESEARCH ARTICLE

OPEN ACCESS

O USO DE JOGOS NO ENSINO DA LIBRAS: JOGO DA MEMÓRIA DE LIBRAS

*Tiago Araújo Alves and Moisés Laurence de Freitas Lima Junior

IT – Instituto Federal de Educação do Tocantins (IFTO) – Campus Araguatins – Vila Santa Tereza, km 07 – Araguatins – TO – Brasil

ARTICLE INFO

Article History:

Received 08th January, 2023

Received in revised form

07th February, 2023

Accepted 17th February, 2023

Published online 28th March, 2023

KeyWords:

Língua Brasileira, Estadual Presidente, Libras, Que foi apresentado.

*Corresponding author: *Tiago Araújo Alves*

ABSTRACT

Considerando o pouco uso da Língua Brasileira de Sinais nas escolas públicas brasileiras, procurou-se por meio desse trabalho, desenvolver uma análise por meio de uma pesquisa sobre a possível contribuição de ferramentas digitais, como os jogos eletrônicos, no ensino e aprendizagem da Libras. A partir disso, foi desenvolvido um jogo da memória de Libras, que foi apresentado aos alunos do 6º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Presidente Tancredo de Almeida Neves, na cidade de Buriti do Tocantins - TO. Através de uma pesquisa prévia realizada, por meio de métodos qualitativo e quantitativo, foi possível verificar o nível de conhecimento dos alunos acerca da Libras, e com isso, pode-se ter uma percepção da aprendizagem adquirida pelos alunos através da aplicação do jogo. Com isso, conclui-se, a partir do estudo realizado, que os alunos conseguiram obter significativos conhecimentos por meio da aplicação do Jogo da Memória de Libras, e que o jogo corroborou ser uma alternativa potencial para o ensino e uso da Libras aos alunos das escolas públicas do Brasil.

Copyright©2023, *Tiago Araújo Alves and Moisés Laurence de Freitas Lima Junior*. This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Citation: *Tiago Araújo Alves and Moisés Laurence de Freitas Lima Junior, 2023*. "O uso de jogos no ensino da libras: jogo da memória de libras". *International Journal of Development Research*, 13, (03), 62068-62072.

INTRODUCTION

Atualmente recursos tecnológicos são apresentados de forma mais abundante dentro de nossa sociedade, são inúmeros os aplicativos que buscam, de alguma forma, facilitar a realização de determinadas atividades do cotidiano. Desta forma, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's) surgem dentro do ambiente escolar de forma a auxiliar os professores em suas metodologias de ensino, tornando-as assim mais atraentes a relação ensino-aprendizagem.

O uso de recursos tecnológicos no âmbito educacional contribui para uma participação ativa dos alunos, tornando a experiência em sala de aula mais dinâmica. Viegas (2018), diz que:

"A sala de aula, espaço coletivo de conhecimento, interação e troca de informações, vive hoje uma boa fase com a chegada de recursos tecnológicos que vão muito além do laboratório de informática ou da sala de vídeo".

O uso de jogos é uma alternativa interessante para trabalhar a inclusão de alunos com surdez durante as aulas, e incluir a Língua Brasileira de Sinais nos jogos é uma opção a ser observada.

A Libras foi reconhecida como a segunda língua oficial do Brasil pela lei Nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que reconhece como meio legal de comunicação e expressão a Língua Brasileira de Sinais.

Em 2005, o Decreto 5.626 que regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, estabeleceu a inclusão do ensino de Libras como componente curricular nos cursos de licenciatura nas diferentes áreas do conhecimento, o curso normal de nível médio, o curso normal superior, o curso de Pedagogia e o curso de Educação Especial são considerados cursos de formação de professores e profissionais da educação para o exercício do magistério. No entanto, segundo Mendonça et al. (2018), apesar da garantia por lei dos direitos à educação aos surdos, existe ainda impedimentos quanto à implementação do ensino de Libras como disciplina curricular na Educação Básica, bem como a adaptação do currículo e uma formação pedagógica que capacite os profissionais da comunidade escolar para o convívio com o aluno surdo. Assim, surge a necessidade do uso da Libras nas unidades de ensino, pois a língua é parte importante na integração do ser humano na sociedade, é através da língua que as ideias, emoções e opiniões são expressas. Para Garcia e Rocha (2013) e Marques et al. (2013), as escolas ainda não apresentam um quadro de inclusão de alunos com deficiência, tampouco de alunos surdos, sendo detectados falta de salas de aula, materiais, recursos e metodologias apropriadas, e também professores especializados. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBN 9394/ 96) determina que pessoas com necessidades educacionais especiais sejam incluídas em escolas de Ensino Regular. De acordo com Quadros (1997), no Brasil as crianças surdas geralmente não têm acesso a uma educação especializada, e é comum encontrarmos surdos com muitos anos de vida escolar nas séries iniciais sem uma produção escrita compatível com a série.

O Jogo da Memória de Libras é um jogo que aborda alguns sinais de Libras com as palavras correspondentes. Segundo Kishimoto (1994), “o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo”. “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil” (1997. p.36). Portanto, este estudo buscou desenvolver uma ferramenta para auxiliar o ensino da Libras nas escolas, pois além do entretenimento proporcionado pelas mídias digitais, destaca-se também o potencial educacional dessas ferramentas na contribuição do processo de ensino-aprendizagem de crianças.

Referencial Teórico: Com o avanço tecnológico, vemos as tecnologias invadindo diversos ambientes da sociedade, e na educação não é diferente, e com isso, os jogos digitais se tornam uma alternativa relevante quanto às metodologias de ensino, podendo contribuir para um envolvimento mais expressivo dos alunos nas aulas, como afirma MORAN (2007, p. 162):

“As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.”

Contudo, alguns desafios são recorrentes no caminho de quem deseja desenvolver um jogo educativo, o principal deles é desenvolver um jogo que seja simultaneamente divertido e educativo, pois o fato de a aplicação ser de cunho educacional já gera desconfiança dos alunos. A matéria do site Instituto de Desenho Instrucional diz que, “um dos maiores desafios da implementação de um jogo é harmonizar o quanto divertido o jogo é com a educação que você deseja que ele seja”. A melhor forma de se resolver isso é inserir na história do jogo o que se quer ensinar vinculado ao estilo do jogo, em que o conteúdo apareça de forma subliminar, e o objetivo do jogo se conecte ao que está sendo ensinado. Esses mesmos desafios também podem ser observados quando o jogo tem como tema a Língua Brasileira de Sinais. A matéria do site Instituto de Desenho Instrucional diz que, “estabelecer objetivos de aprendizado desde o início e projetar um jogo visualmente atraente pode ajudar a equilibrar as coisas e levá-lo ao caminho certo”.

De acordo com Adriele Oliveira (2018), “Hoje, aprender Libras é fundamental para o desenvolvimento nos aspectos social e emocional, não apenas do deficiente auditivo, mas também de todos que fazem parte do seu convívio.

O Decreto 5.626, em seu capítulo IV, trata sobre o uso e difusão da Libras e da língua portuguesa, na forma escrita, para o acesso das pessoas surdas à educação. O ensino da Libras fica obrigatório desde a educação infantil. Mantoan, (2006, p.16) diz que:

“A inclusão escolar está articulada a movimentos sociais mais amplos, que exigem maior igualdade e mecanismos mais equitativos no acesso a bens e serviços ligados a sociedades democráticas que estão pautadas no mérito individual e na igualdade de oportunidades, a inclusão propõe a desigualdade de tratamento como forma de restituir uma igualdade que foi rompida por formas segregadoras de ensino especial e regular. A escola justa e desejável para todos não se sustenta unicamente no fato de os homens serem iguais e nascerem iguais”.

Soraia Yoshida (2018) diz que “A escola inclusiva é aquela que abre espaço para todas as crianças, incluindo as que apresentam necessidades especiais. As crianças com deficiência têm direito à Educação em escola regular”. A Lei nº 7.853 estipula a obrigatoriedade de todas as escolas em aceitar matrículas de alunos com deficiência – e transforma em crime a recusa a esse direito. De acordo com o Censo 2010, quase 46 milhões de brasileiros, cerca de 24% da população, declararam ter algum grau de dificuldade em pelo

menos uma das habilidades investigadas (enxergar, ouvir, caminhar ou subir degraus), ou possuir deficiência mental / intelectual. De acordo com o site Só Pedagogia, as dificuldades encontradas nos ambientes escolares são variadas como as péssimas condições das estruturas físicas das instituições, pois são escolas construídas sob ideologias diferentes e a falta de uma formação especializada dos professores. Esses fatores dificultam a aprendizagem e adaptação das crianças com necessidades especiais nas escolas comuns. Ainda segundo o artigo do site Só Pedagogia, muitos professores não querem trabalhar com crianças com deficiência, alguns por medo, receio, preconceito, falta de entusiasmo, baixos salários. Além disso, os professores que estão na sala de aula não foram preparados para realizar esse tipo de atividade.

METODOLOGIA

Materiais: O jogo da memória de Libras foi desenvolvido usando a linguagem de marcação HTML que de acordo com Beatriz Okubo (2021) é a sigla para Hyper Text Markup Language e JavaScript. HTML é utilizada como marcação para desenvolver páginas e documentos eletrônicos para a internet. Segundo Diego Melo (2021) O JavaScript é uma linguagem de programação de alto nível voltada para o desenvolvimento web, criada originalmente para funcionar do lado do usuário, ou seja, nos navegadores. O jogo foi desenvolvido para facilitar a memorização e o entendimento dos alunos sobre alguns sinais da Libras. As cartas são compostas em pares em que uma é a imagem ou palavra e a outra é uma figura do sinal correspondente. São 7 pares de cartas, 14 no total, divididas em cinco fases com temáticas diferentes, que são: Saudações, Animais, Frutas, Material Escolar e Dias da Semana.

Sem contagem de tempo ou de pontos, o objetivo do jogo é formar os 7 pares de cartas, o usuário pode dar como jogo concluído ao fazer essa tarefa. O usuário pode executar o mesmo jogo quantas vezes quiser, para que o mesmo possa aprender os sinais de cada tema do jogo. Este jogo foi desenvolvido como uma forma de inclusão do surdo, uma vez que o jogo é para todos e não apenas para os surdos. Assim pode ser considerado como uma forma de melhorar a comunicação entre as crianças, ampliando assim, as possibilidades de aplicações voltadas para o ensino da LIBRAS. Ao iniciar o jogo, é apresentado ao usuário a tela inicial, onde contém os botões PLAY, que inicia o jogo, o botão AJUDA, que instrui o usuário como funciona o jogo, e o botão SOBRE, que mostra informações sobre o jogo.

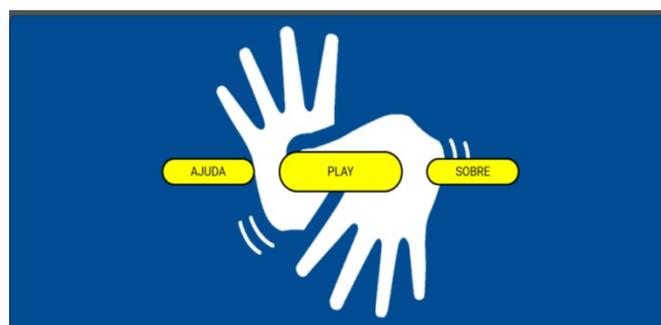


Figura 1. Tela Inicial do Jogo

Ao clicar no botão PLAY, o usuário é direcionado para outra tela que contém cinco botões com os temas a serem jogados. O botão SAUDAÇÕES, contém sinais de cumprimento; o botão ANIMAIS, contém sinais que representam alguns animais, o botão FRUTAS, contém sinais que representam algumas frutas; o botão MATERIAL ESCOLAR, contém sinais que representam alguns materiais escolares; o botão DIAS DA SEMANA, contém sinais que representam os dias da semana.

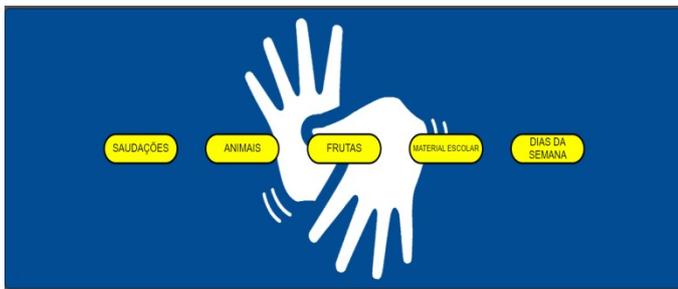


Figura 2. Tela de Fases

O baralho contém 14 cartas, 7 pares, as cartas são distribuídas aleatoriamente na tela, sendo assim, elas sempre mudam suas posições a cada partida.

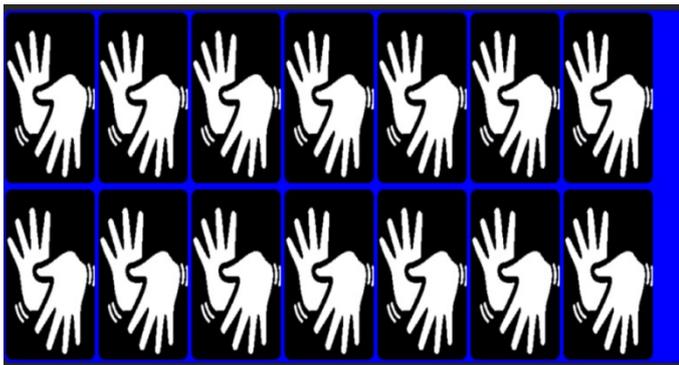


Figura 3. Tela de Cartas Verso

Para encontrar os pares, o jogador deve clicar em uma carta e ela mostrará sua face, ao clicar em outra carta ela também mostrará sua face, se ela corresponder à primeira carta uma mensagem com a palavra CORRETO aparecerá e as duas cartas ficarão com uma sombra verde. Caso contrário, as cartas retornam ao avesso quando outra carta for clicada.



Figura 4. Tela Carta Correta

O jogo é concluído quando o jogador encontra os sete pares de cartas, e com o botão voltar do dispositivo ou com o botão voltar do navegador, o usuário volta para a tela onde pode escolher outro tema para jogar.

MÉTODOS

Devido o decreto do estado do Tocantins N° 6257 de 14/05/2021 contra a pandemia de COVID-19 que obriga o cumprimento de medidas sanitárias como o distanciamento social, a aplicação do jogo foi realizada de modo individual, sendo utilizado a mesma abordagem com todos os participantes. Primeiramente foi perguntado ao aluno se ele conhecia a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e se conhecia alguém surdo, em seguida era ensinado para ele alguns dos sinais presentes no jogo, logo depois o aluno tinha contato com o jogo.

Depois de o aluno resolver o jogo, fizemos uma revisão do que já havia sido ensinado, e por fim, o aluno fez sua avaliação acerca do jogo. A Escola Estadual Presidente Tancredo de Almeida Neves, localizada na cidade de Buriti do Tocantins - TO, foi a escola escolhida para a realização da pesquisa, onde foi cedida a turma de 6º ano, que foi escolhida por ser a turma mais jovem da escola, pois quanto mais cedo se iniciar o aprendizado mais rápido o aluno aprende o que é ensinado. Crianças e adolescentes têm mais facilidade de aprender línguas do que adultos. "Isso por estarem em um estágio de desenvolvimento cognitivo propício ao aprender", explica a pesquisadora da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Reinildes Dias.



Figura 5. Tela Baralho Completado

Durante a aplicação das aulas e do jogo, os alunos sempre demonstravam interesse pelo assunto, alguns já conheciam alguns sinais outros sabiam algo a respeito da Língua Brasileira de Sinais, mas em maioria, eles tinham alguma dificuldade em realizar os sinais, usar as mãos para realizar, o que foi mudando à medida em que praticavam. Ao final foi aplicado um questionário em forma de entrevista, com três perguntas: "Você conhece a Língua Brasileira de Sinais?", "Você aprendeu algum sinal?", "O que você achou do jogo?". Com isso o aluno contribuiu com a pesquisa através de suas respostas e opiniões.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Antes da aplicação das aulas e do jogo, foi verificado por meio de perguntas para saber qual o conhecimento dos alunos a respeito da Língua Brasileira de Sinais, se eles conheciam ou já ouviram algo sobre a Libras. Com isso, foi feita a seguinte pergunta: Você conhece a Libras?.

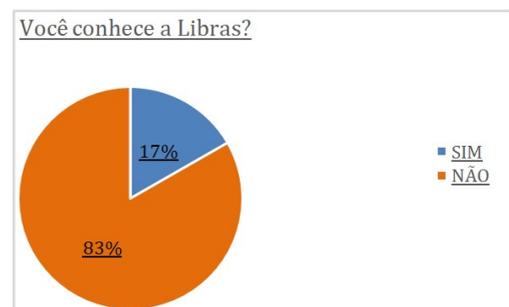


Figura 6. Pergunta do questionário

Podemos perceber através do gráfico da Figura 6 que a maioria dos alunos não conheciam de forma alguma a Língua Brasileira de Sinais, apenas 2 alunos de um total de 12 conheciam a Libras e sabiam algum sinal. Com isso, mesmo sendo uma turma pequena, é uma porcentagem muito baixa de alunos que conhecem a língua, mostrando assim, que a Libras é pouco divulgada e ensinada. Ao saber sobre o que se tratava a Libras, alguns dos alunos questionaram o porquê de estarem ensinando a Libras, querendo saber se algum aluno surdo seria matriculado na turma. Interessante esse fato, pois

mostrou uma preocupação dos alunos em buscar aprender a nova língua, para quando necessário poder se comunicar com o suposto novo aluno. Os questionamentos seguintes foram realizados após a aplicação das aulas e do jogo, buscando saber se os alunos haviam absorvido algo sobre o que estava sendo ensinado, e com isso foi obtido o seguinte gráfico.

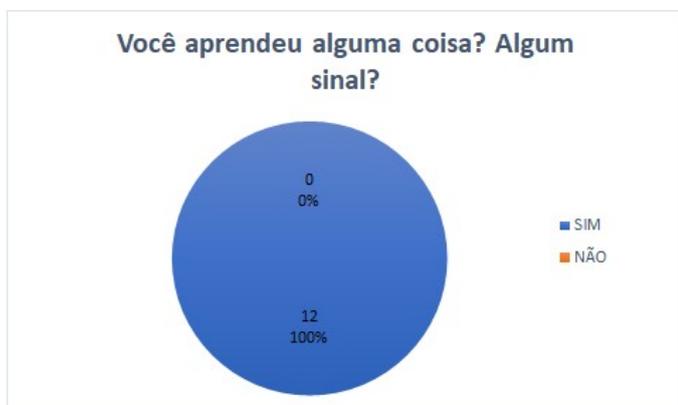


Figura 7. Pergunta do questionário

O gráfico da figura 7 mostra que os alunos aprenderam alguns sinais de Libras que podem ser usados em seu cotidiano escolar e também fora da escola. Após o contato dos alunos com as aulas e com o jogo, os alunos puderam avaliar o jogo, se gostaram ou não, expondo sua opinião e comentando a respeito. com isso, respondendo à pergunta: "O que você achou do jogo?", foi obtido as seguintes respostas: "O jogo ajudou realizar os sinais", "Ajuda a fixar", "ajuda decorar os sinais", "Ajuda se comunicar com uma pessoa surda", "Ajuda associar o objetivo ao sinal", "Achei legal", "Bom", "Encontrar objetos", "Ajuda estudar", "Divertido", "Bacana", "Bom". Diante disso, percebe-se que o uso de jogos pode contribuir para o aprendizado da LIBRAS, e também pode se notar a importância do ensino e uso da Língua Brasileira de Sinais dentro das escolas, e que os jogos eletrônicos podem contribuir fortemente para que isso aconteça.

Aplicação do Jogo: O jogo foi aplicado logo após ser ensinado aos alunos alguns sinais de Libras, e depois de uma breve entrevista para saber a respeito dos conhecimentos dos alunos. Diante das dificuldades de acesso aos computadores e celulares, e também por medida sanitária de distanciamento social, o jogo foi aplicado individualmente para cada aluno, sendo utilizado meu computador pessoal.

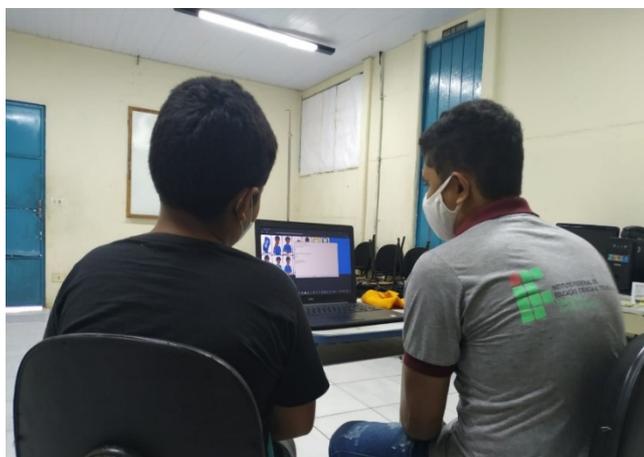


Figura 8. Aplicação do Jogo

As aplicações da aula ministradas por mim, foram assistidas por uma professora da escola, que tem formação na área de Libras, e após concluído a pesquisa na escola, foi entregue à professora uma versão base do jogo, que pode ser executada através do navegador de internet do computador.



Figura 9. Aplicação do Jogo

A partir dos resultados, pode-se constatar que as atividades utilizando o Jogo da Memória de Libras foram bem aceitas pelos alunos, e os mesmos conseguiram compreender com certa facilidade a proposta do jogo. Com isso, pode-se considerar a utilização do jogo de Libras como uma ferramenta alternativa no ensino da Língua Brasileira de Sinais, ajudando assim a difundir a inclusão nas escolas brasileiras.

CONCLUSÃO

Com a realização dessa pesquisa, foi possível verificar uma maneira de contribuir positivamente para o ensino da Libras e para a aprendizagem dos alunos da escola pública onde foi aplicado o jogo, localizada em Buriti do Tocantins. Tendo em vista o cenário do ensino da Libras nas escolas, esse trabalho buscou realizar um estudo sobre uma ferramenta alternativa que possa favorecer no ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais, e contribuir para o aprendizado dos alunos acerca da língua dos surdos. O Jogo da Memória de Libras contribuiu efetivamente na compreensão dos alunos sobre a língua brasileira de sinais, facilitando o contato com a nova língua e despertando a curiosidade dos mesmo sobre a Libras. O jogo desenvolvido para esse projeto se encontra em uma versão teste, porém totalmente funcional. Esta versão está disponível para ser jogada através do navegador do computador, ou por uma versão em APK que pode ser aplicada por meio de emulador de Android. A versão para celulares apresentou algumas falhas em determinados dispositivos, e por isso ainda não está disponível para todos os celulares e tablets. Entretanto, os alunos da escola cedida para essa pesquisa conseguiram obter conhecimentos significativos por meio da intervenção realizada, e a aplicação tem um potencial significativo de transmitir conhecimento e contribuir para uma aprendizagem efetiva da Libras. Por fim, espera-se com essa pesquisa, motivar o uso de ferramentas digitais como metodologias de ensino, e principalmente, que incentive o ensino e aprendizagem da Libras nas escolas brasileiras.

REFERÊNCIAS

- Desafios Comuns no Desenvolvimento de Jogos para Aprendizagem. Instituto de Desenho Instrucional, 2019. Disponível em: <<https://www.desenhoinstrucional.com/post/11-desafios-comuns-no-desenvolvimento-de-jogos-para-aprendizagem>>. Acesso em: 09 de out. de 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996.
- _____. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm. Acesso em 13 ago. 2021.
- _____. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras - e dá outras providências. Disponível em:

- http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm. Acesso em 05 ago. 2021.
- _____. Lei nº 7.853, DE 24 DE OUTUBRO DE 1989. Dispõe sobre o apoio às pessoas portadoras de deficiência, sua integração social. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/17853.htm. Acesso em 12 out. 2021.
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo demográfico: PESSOAS COM DEFICIÊNCIA. IBGEeduca. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/20551-pessoas-com-deficiencia.html>. Acesso em: 12 de out. de 2021.
- Melo, Diego. O que é JavaScript?. tecnoblog, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/406946/o-que-e-javascript-guia-para-iniciantes/>. Acesso em: 15 de set. de 2021.
- MANTOAN, Maria Teresa Egler; PIETRO, Rosângela Gavioli; ARANTES, Valeria Amorim. Inclusão escolar: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus, 2006.
- Okubo, Beatriz. O que é HTML e Para que Serve?. GoDaddy, 2021. Disponível em: <https://br.godaddy.com/blog/o-que-e-html-e-para-que-serve/>. Acesso em: 15 de set. de 2021.
- OLIVEIRA, Adriele. A Língua Brasileira de Sinais como ferramenta de inclusão social. E+B Educação, 2018. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/a-lingua-brasileira-de-sinais-como-ferramenta-de-inclusao-social>. Acesso em: 11 de out. de 2021.
- STOBÄUS, C. D; MOSQUERA, J. J. M. (org.) Educação especial: em direção à educação Inclusiva. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- TOCANTINS. Decreto nº 6257, de 14 de maio de 2021. Dispõe sobre as atividades educacionais, a jornada de trabalho, na forma que especifica, e adota outras providências. Diário Oficial, Tocantins, Nº 5.846, p. 1, 2021.
- YOSHIDA, Soraia. Desafios na inclusão dos alunos com deficiência na escola pública. Nova Escola, 2018. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1972/desafios-na-inclusao-dos-alunos-com-deficiencia-na-escola-publica>. Acesso em: 12 de out. de 2021.

- MENDONÇA, L. M.; CARVALHO, T. W.; DOMINGUES, L. S.; FARIA, A. C. C. A importância da LIBRAS como Componente Curricular na Educação Básica. Educação: Saberes e Prática, v. 7, n. 1, 2018.
- MORAN, José Manuel. Desafios na Comunicação Pessoal. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166.