

JOGOS PARA MOTIVAÇÃO DA APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS SURDOS

Letícia Domingues de França¹

Rodrigo Ribeiro da Silva²

Silvia Iuan Lozza³

RESUMO

Atualmente tem crescido muito o interesse e a necessidade de aperfeiçoamento na área da educação inclusiva e, em especial, quando se trata de alunos surdos vemos uma realidade difícil com poucos recursos e uma defasagem intensa a respeito da alfabetização e letramento do aluno surdo. Com isso o objetivo deste estudo é criar um jogo de alfabetização e letramento como meio facilitador da aprendizagem para o público jovem e adulto surdo. Como metodologia utilizou-se a pesquisa bibliográfica, a pesquisa ação e o design thinking, ancorados no aporte teórico de Ambrose e Harris (2011), Boler e Kapp (2018), Laborit (1994), entre outros. Também utilizou-se como fonte de coleta de informações, um questionário respondido por uma especialista em Educação de Jovens e Adultos portadores de Deficiência Auditiva, na Cidade de Curitiba. Percebeu-se com o estudo, a necessidade de materiais didático-pedagógicos para a aprendizagem efetivamente significativa dos discentes e o quanto o uso de jogos pode auxiliar nesse processo de aquisição do português como segunda língua por meio de uma abordagem interdisciplinar. Como resultado espera-se que o jogo criado seja um coadjuvante no processo de fixação dos aprendizados necessários para a alfabetização e o letramento do aluno surdo.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogos Didáticos. EJA. Surdo. Inclusão.

¹ Aluna do 3º período do curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário. Bolsista do Programa de Apoio à Iniciação Científica (PAIC 2019-2020). *E-mail:* leticia.franca@mail.fae.edu

² Orientador da Pesquisa. Mestre em Tecnologia (UTFPR). Professor da FAE Centro Universitário. *E-mail:* rodrigo.ribeiro@fae.edu

³ Orientadora da Pesquisa. Doutora em Educação pela Universidade São Francisco. Coordenadora e professora da FAE Centro Universitário. *E-mail:* silvial@fae.edu

INTRODUÇÃO

Ler as palavras é ler o mundo, imprescindível para que o ser humano se sinta parte integrante da sociedade. Esse processo de aprendizagem precisa ser significativo e aplicável para quem está se apropriando dos códigos da leitura e da escrita.

E na alfabetização inicial dos alunos surdos a principal dificuldade está relacionada à apropriação do sistema de escrita alfabética, por ser essa metodologia de ensino fundamentada no som. Dessa forma, há a necessidade em encontrar estratégias que possam suprir essa dificuldade do aluno. A alfabetização e o letramento do aluno com deficiência auditiva é muito importante para sua autonomia e para o convívio social na realização de suas atividades.

Assim, o aluno necessita de um conhecimento prévio da sua língua materna (libras), pois ao contrário, o educador inevitavelmente trabalhará em conjunto. E não é somente para que o aluno tenha um resultado mais rápido no seu processo de alfabetização, mas para que possa conseguir se comunicar com familiares e amigos.

A necessidade de estudos e aperfeiçoamento na área da Educação Inclusiva vem sendo um tema de grande importância e que gera inúmeras discussões e debates dando sempre destaque ao respeito que devemos ter com as diferenças, procurando meios para que a participação de todos seja real.

E esse trabalho se inicia nas escolas e nas metodologias ativas que são uma alternativa que fornece aos profissionais da educação um caminho a ser seguido e proporciona uma aprendizagem significativa, interessante e principalmente atrativa para os alunos, além de contribuir para a sua inserção na vida acadêmica já que a aprendizagem efetiva desses alunos resulta na inclusão e participação com o meio através da sua autonomia proporcionada pela alfabetização e letramento.

Sendo assim, idealizamos a criação de um jogo para a aprendizagem de jovens e adultos, discentes da modalidade de Educação Especial e Inclusiva de uma Escola de Educação de Jovens de Adultos, na Cidade de Curitiba com deficiência auditiva que apresentam dificuldades na assimilação de conteúdos relativos aos processos de alfabetização e letramento.

O mundo da cultura digital seduz as crianças, os jovens e até os adultos. De acordo com Moreira, (2015, p. 192), “os jogos ou games são fenômenos culturais e de comunicação que se estruturam como linguagem, como prática social e, como tal, constituem-se em práticas significativas”. Por meio das imagens vivas do jogo, do

texto verbal e não verbal, o sujeito depreende a mensagem veiculada pelo game para transformá-la em conhecimento. Assim, há um novo paradigma de leitura, o processo de leitura virtual no e do jogo eletrônico, como potencial, como produtor de linguagem, de significados que oportuniza as relações entre os sujeitos.

A partir desse encantamento pela cultura digital emerge a seguinte questão: será que os estudantes encontram nos jogos de tabuleiro, cartas e/ou eletrônicos o que não encontram na escola?

Com base no recorrido acima, nosso principal questionamento é: Como utilizar os jogos para reforçar a aprendizagem de conteúdos necessários à alfabetização e letramento de jovens e adultos com deficiência auditiva?

Portanto, criar um jogo pedagógico para atender as demandas com relação às dificuldades de aprendizagem, à socialização e à potencialização do desenvolvimento cognitivo e criativo do público relacionado no problema, justifica este projeto, onde por meio deste objeto lúdico, trabalharemos para propiciar momentos em que o aluno além de adquirir conhecimento estará abstraindo a realidade imerso num elemento de fantasia.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 USO DE JOGOS PARA MOTIVAÇÃO DA APRENDIZAGEM E ALFABETIZAÇÃO DE SURDOS

Sabe-se que os profissionais da educação precisam lidar, diariamente, com as mais diversas dificuldades de aprendizagem. E com relação aos alunos com deficiência auditiva sabemos que os professores precisam utilizar estratégias para facilitar a aprendizagem deles.

É válido salientar que além da necessidade de uma metodologia diferenciada para aprendizagem a respeito dos surdos nas escolas, a falta de condições e materiais adequados para a inclusão dos mesmos também é um problema presente. Os educadores precisam diariamente encontrar uma alternativa para proporcionar uma aprendizagem adequada aos alunos utilizando o pouco recurso que existe nas escolas. Principalmente porque os principais métodos normalmente utilizados para a alfabetização e o letramento destes alunos são por meio do trabalho com jogos.

Partindo disso, acredita-se no potencial do jogo como uma real possibilidade de aprendizagem. De acordo com Boler e Kapp (2018) os jogos de aprendizagem são destinados a ajudar os jogadores a desenvolver novas habilidades e novos conhecimentos, ou a reforçar os já existentes. E o objetivo final de um jogo de aprendizagem é permitir o alcance de algum tipo de resultado de aprendizagem enquanto o “jogador” está envolvido e imerso num processo de aprendizado. Os jogos também se apoiam na abstração da realidade e num elemento de fantasia no processo de ensino fazendo do lúdico um recurso para a aprendizagem. O divertimento dentro do jogo deve estar ligado àquilo que estiver sendo aprendido.

O jogo tem sido defendido na educação como um dos recursos que fornece uma diversificação de estratégias didáticas para a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. E com relação aos sujeitos surdos essas atividades são significativas quando há uma integração entre a Libras (Língua Brasileira de Sinais), figura e escrita em um contexto que seja significativo, facilitando a compreensão e domínio do conteúdo abordado. E podendo vir a garantir a alfabetização dos estudantes surdos na sua língua materna, Língua de Sinais, e na Língua Portuguesa como segunda língua contribuindo para uma aprendizagem lúdica e de domínio do assunto, além de causar uma interação com todos os alunos no processo.

Segundo Leal, Albuquerque e Leite (2005) existem os jogos de enredo e os jogos de regras. Os jogos de enredo são aqueles que ampliam as possibilidades de ação e compreensão do mundo facilitando o processo de inserção social dos alunos. Como exemplos temos os jogos simbólicos ou jogos dramáticos, jogos de faz de contas e jogos de papéis. E os jogos de regras são aqueles que os participantes mantêm a atenção no atendimento das regras compartilhadas e na finalidade do jogo, considerados meios de compreender e intervir nos processos cognitivos que permitem aos indivíduos descobrir, inventar, testar hipóteses, calcular riscos, julgar, compreender, antecipar, construir possibilidades de ação e de raciocínio. E a partir deles as crianças aprendem e participam e inspirado nesse ideal que foi pensado o jogo de regras para a alfabetização dos surdos.

1.2 EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

A educação de jovens e adultos tem como objetivo permitir que pessoas analfabetas ou que em algum momento da vida tiveram seus estudos interrompidos, para que tenham a oportunidade o direito à educação. A luta pela educação de jovens e adultos no Brasil sempre esteve ligada a busca de tornar essa modalidade popular, democratizando o conhecimento e aprendizagem como direito a todos.

Em 1920, os movimentos de professores e da população a favor começaram a criar um ambiente mais favorável à educação de jovens e adultos, mas foi somente com a Constituição de 1934 que essa modalidade de educação foi reconhecida e recebeu um tratamento particular de que o ensino primário deveria ser integral, gratuito e obrigatório para os adultos. (GOMES, 2002)

Segundo Silva (2014), desde janeiro do ano de 2003 o MEC anunciou que a alfabetização de jovens e adultos seria uma prioridade do novo governo federal. E a Secretaria Extraordinária de Erradicação do Analfabetismo foi criada para atender tal prioridade, com o principal objetivo de superar o analfabetismo. E foi lançado então o Programa Brasil Alfabetizado, na qual a assistência é direcionada ao desenvolvimento de projetos com as seguintes ações: Alfabetização de jovens e adultos a partir dos seus 15 anos de idade.

1.3 EDUCAÇÃO DE SURDOS

A educação de surdos direcionada ao aprendizado da língua dos ouvintes foi tensionada no início do século XVIII, separando os educadores em duas correntes; oralismo⁴ e gestualismo⁵. A primeira impõe a oralização⁶ como condição fundamental no desenvolvimento, excluindo a maioria dos surdos de qualquer possibilidade de desenvolvimento integral. A segunda reconhece a linguagem desenvolvida pelos surdos e considera eficaz para a aquisição de conhecimento e convívio, inclusive para a aprendizagem da língua oral. (LACERDA, 1998)

O interesse e o estudo pela língua de sinais, aos poucos foi fortalecido e deu origem a propostas educacionais bilíngues que consideram a língua natural dos surdos, capaz de garantir comunicação e desenvolvimento pleno.

Atualmente no Brasil, a educação de surdos pode ocorrer em dois espaços distintos: escolas de educação bilíngue para alunos surdos e escolas regulares que recebem alunos ouvintes e surdos. A Lei nº 10.436/02 (BRASIL, 2002) e o Decreto nº 5.626/05 (BRASIL, 2005) reconhecem e legitimam o uso da Língua Brasileira de Sinais – Libras – em todos os espaços públicos, obrigam o seu ensino como disciplina curricular, a formação e a certificação de professor de Libras (surdo e ouvinte), instrutor e tradutor/intérprete de Libras, o ensino da Língua Portuguesa como segunda língua para os alunos surdos e a organização da educação bilíngue ensino regular (BRASIL, 2002).

⁴ Oralismo: Substantivo masculino – Pedagogia – Utilização da comunicação oral por criança com perda de audição, por meio de método específico. Fonte: Dicionário Michaelis da língua portuguesa.oral

⁵ Gestualismo: é uma palavra derivada de gestual. Fonte: Dicio – Dicionário online de português.

⁶ Oralização: substantivo feminino
1 ato ou efeito de oralizar, de tornar oral
1.1 ped prática ou método de ensino de linguagem oral orientada para crianças com perda auditiva
< o preconceito é um dos maiores entraves à o. de surdos > Fonte: Grande Dicionário Houaiss

2 METODOLOGIA

Além de qualitativa, esta pesquisa possui também o caráter de pesquisa-ação, por possibilitar ao pesquisador a intervenção dentro de uma problemática social. A pesquisa-ação deve proporcionar uma estrutura de pesquisa pedagógica com caráter participativo para a elaboração do jogo em questão, visando potencializar o desenvolvimento e aprendizagem de jovens e adultos.

A pesquisa ação para Antônio Carlos Gil (2017, p.37) “é uma modalidade de pesquisa que não se ajusta ao modelo clássico de pesquisa científica que tem o objetivo de obter conhecimentos claros e objetivos”. No entanto, vem ganhando espaço e sendo incentivada por agências de desenvolvimento, programas de extensão universitária e organizações comunitárias.

Foi criada em 1946 por Kurt Lewin o termo *pesquisa ação* a partir do desenvolvimento de trabalhos que tinham como propósito a integração de minorias étnicas à sociedade norte-americana. Definindo assim como uma modalidade de pesquisa que não só contribuiria para a produção de livros, mas também para conduzir a ação social. Esse modelo de pesquisa caracteriza-se pela interação entre os pesquisadores e as pessoas envolvidas nas situações investigativas e ela supõe uma forma de ação que pode ser de caráter social, educativo, técnico ou outro.

Para tanto, utilizou-se como instrumento de pesquisa questionários com a finalidade de elaborar um jogo educativo para deficientes auditivos que seria validado pelos alunos da Educação Especial e Inclusiva de uma Escola de Educação de Jovens de Adultos, na Cidade de Curitiba, bem como realizar entrevistas com a professora. Contudo, por conta da pandemia que interrompeu todas as atividades escolares e acabou nos deixando em isolamento social, não foi possível jogar com os discentes e proporcionar uma análise e reflexão acerca da potencialidade do jogo, bem como realizar entrevista com a professora especialista em educação de surdos.

Dessa maneira, disponibilizou-se apenas um questionário com uma das educadoras da instituição especializada em educação especial e educação bilíngue para surdos com perguntas direcionadas sobre a realidade dos alunos, como ocorre a escolarização e a interação com as atividades propostas e as sugestões de conteúdos para a criação do jogo. Dessa maneira coletamos subsídios para compreender o contexto dos alunos que ajudou na criação de um jogo que atendesse suas necessidades.

Sendo assim, para a criação do jogo foi utilizada a metodologia do Design Thinking.

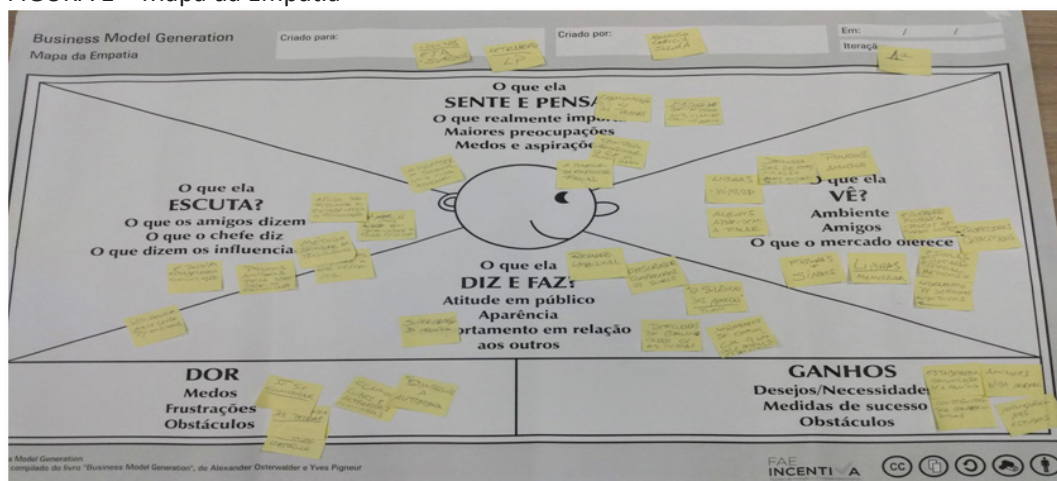
O Design Thinking começa com habilidades que os designers têm aprendido ao longo de várias décadas na busca por estabelecer a correspondência entre as necessidades humanas com os recursos técnicos disponíveis considerando as restrições práticas dos negócios. Ao integrar o desejável do ponto de vista humano ao tecnológico e economicamente viável, os designers têm conseguido criar os produtos (processos, serviços e estratégias) que usufruímos hoje (BROWN, 2010, p.3).

Segundo Ambrose e Harris (2011), o Design Thinking é dividido em etapas:

1ª. Inspiração (Empatia): que é estabelecer o problema, entender, pesquisar e coletar todas as informações necessárias para análise e encaminhamento de uma solução. Para trabalhar essa etapa foi utilizado o mapa da empatia na tentativa de se colocar no lugar do nosso público e entender o problema.

De acordo com Osterwalder (2011), o Mapa da Empatia é uma ferramenta desenvolvida pela companhia de pensamento visual XPLANE, com o objetivo de ajudar as empresas a analisar seus clientes. A ferramenta vai além das características demográficas e desenvolve uma compreensão melhor do ambiente, dos seus comportamentos, da suas preocupações e aspirações. Com isso permite que a empresa desenvolva um Modelo de Negócio forte, pois o perfil vai guiar o design para melhores Propostas de Valor, através de diálogos mais apropriados com os clientes e que permitam compreender melhor aquilo que o cliente está realmente disposto a pagar.

FIGURA 1 – Mapa da Empatia



FONTE: Autores (2020)

O Mapa da Empatia é dividido em algumas questões que foram respondidas de acordo com as informações coletadas sobre o público. São elas: O que pensa e sente? O que ouve? O que vê? O que fala e faz? Quais são suas dores? Quais são as necessidades? Para responder essas perguntas, foi utilizado o texto: *O silêncio das bonecas* escrito por Emmanuelle Laborit, (1994), que traz a sua realidade de deficiente auditiva antes de adquirir sua língua materna (libras) e conseguir se comunicar com os familiares e amigos.

Com base no que foi apurado com o Mapa da Empatia, pode-se averiguar que o aluno surdo:

- Sente dificuldade de comunicação;
- Tem poucos amigos;
- Vê a Educação pública com poucos recursos e professores capacitados;

- Necessita da existência de escola especiais;
- Têm necessidade de aprender a seguir uma vida normal;
- Alguns por dificuldade de comunicação apresentam medo da luz, claridade pois para a garota surda do texto *O silêncio das bonecas* a luz representava os barulhos;
- Dificuldade de comunicação durante as reuniões familiares;
- Buscam adivinhar o que os outros dizem a partir da expressão facial;
- Normalmente se comunicam com duas ou mais pessoas que os entendem no início;
- Superproteção da família;
- Estabelece comunicação com a família principalmente com a família que convive mais;
- Almeja conseguir ser compreendido;
- Deseja avançar nos estudos.

Segundo Silva (2014) durante seus dez anos de prática pedagógica com alunos surdos do EJA percebeu que os educandos, que já dominam um pouco a língua de sinais, possuem uma maior facilidade de se comunicar com o outro. Mesmo que a pessoa desconheça a Libras e geralmente se mostram solidários com relação a turma e com o professor e tem interesse em aprender coisas novas. Por outro lado os alunos “sem língua” mencionados pela autora como alunos que não conhecem a Língua Portuguesa e nem a Língua Brasileira de Sinais – Libras demonstram um certo desinteresse pelas aulas. Por não conseguirem se comunicar vivendo assim em um mundo restrito com poucas interações.

A autora também traz algumas entrevistas feitas, ex-alunos surdos da EJA em que podemos observar um pouco da realidade desses alunos. Uma delas é Maria, 48 anos, dona de casa que nasceu e viveu em zona rural até a adolescência e que não frequentou escola durante sua infância e juventude. A sua ansiedade prejudicou seu processo de aprendizagem. E seu desejo em aprender libras e conseqüentemente a ler e a escrever era para poder ajudar o filho em seus deveres de casa. Marcelo, 60 anos, oralizado⁷. Contou sobre seu convívio com a família, uma aproximação restrita e complexa, pois seus familiares nada sabem sobre língua de sinais. Fernando, 34 anos, pedreiro, outro aluno da EJA, que apresenta dificuldades ao se expressar em Libras. É mencionado que já havia estudado antes, mas teve que abandonar a escola e acabou esquecendo-se de muitas coisas.

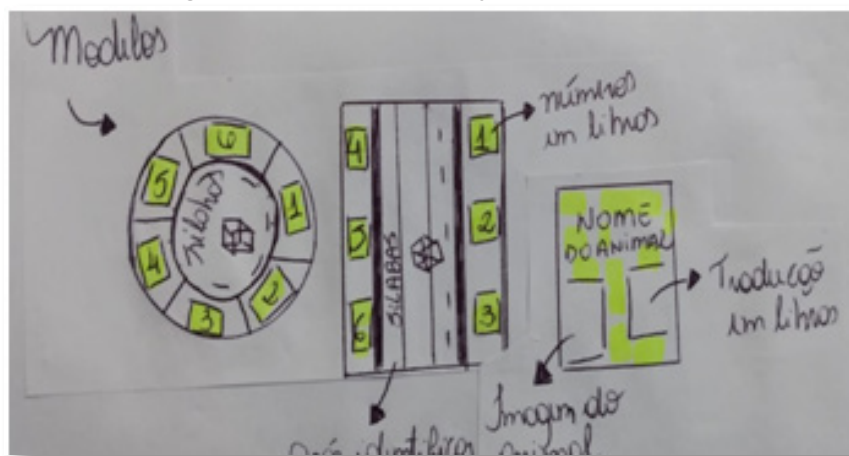
⁷ Palavra derivada de Oralizar: verbo
 1 t.d. tornar (p.ex., língua, tradição) oral
 2 t.d.; ped realizar a oralização de; ensinar linguagem oral a <o. crianças com profunda perda auditiva>
 Fonte: Grande Dicionário Houaiss.

Com isso sabemos que existe um processo cheio de obstáculo a ser realizado para ajudar o sujeito surdo na aquisição de uma língua, tanto o Libras quanto a Língua Portuguesa e sua escrita. Em uma outra entrevista no artigo feita com Sílvia nós ajuda a perceber a diferença entre a aprendizagem de libras e a Língua Portuguesa quando a autora traz a dificuldade desse aluno com relação à escrita. Menciona que quando o aluno pediu que lhe ensina-se a oração do “Pai Nosso” em Libras. Foi emocionante, mas em Português foi desgastante e que essa dificuldade em estabelecer uma conexão entre Português e Libras se deve a vários fatores com a não compreensão da diferença entre as estruturas e modalidades da língua portuguesa.

As dificuldades que aluno surdo enfrenta na Língua Portuguesa, predomina na sociedade uma vez que a língua primária dos surdos, a Língua de Sinais tem grande diferença estrutural. Pois hoje quando o aluno não domina a Língua Portuguesa, o sujeito surdo não lê jornal, não interpreta 100% das legendas contidas em alguns programas audiovisuais, na qual relatam ser muito rápido como o intérprete nas janelas de TV não conseguem mesmo em Libras reter 100% das informações. Por isso a necessidade do aluno surdo entender a educação como um meio de superação.

2ª. Ideação (Criação): é o momento de gerar ideias, criar possíveis soluções para o problema e as técnicas inclui o brainstorming, que é o esboço de ideias. Após ter todas as ideias é preciso selecionar uma, escolher uma solução. Porém, antes de selecionar é preciso aprimorar as alternativas mais promissoras e isso permite que aspectos específicos sejam testados. A ideia é trabalhar com cartas que tenham imagens de animais, a palavra escrita e sua representação em libras.

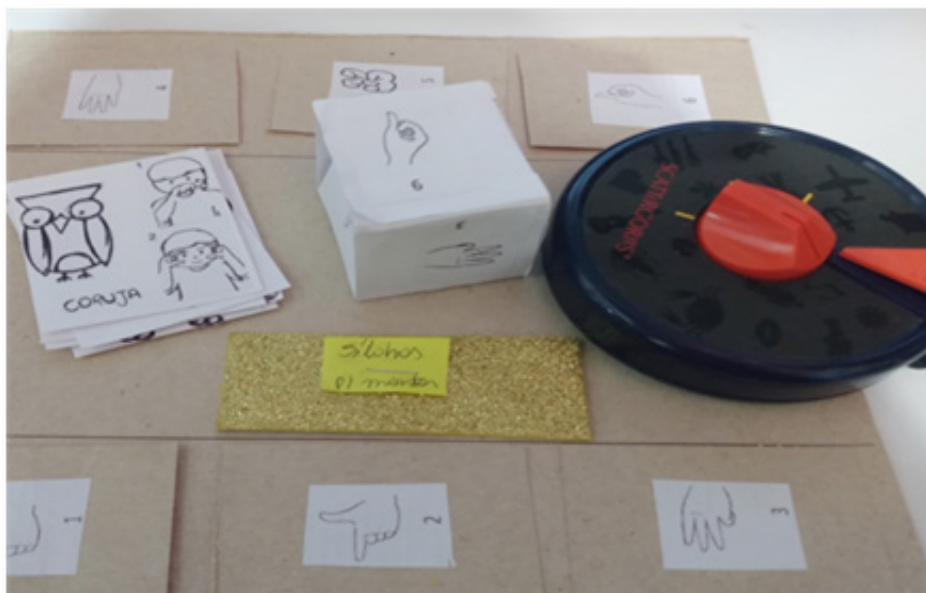
FIGURA 2 – Imagem do momento da ideação



FONTE: Autores (2020)

3ª Prototipação: É a criação de um protótipo que permita testar as ideias desenvolvidas, que de acordo com a pesquisa são baseados no perfil do estudante jovem e adulto surdo.

FIGURA 3 – Protótipo do jogo



FONTE: Autores (2020)

FIGURA 4 – Cartas do protótipo



FONTE: Autores (2020)

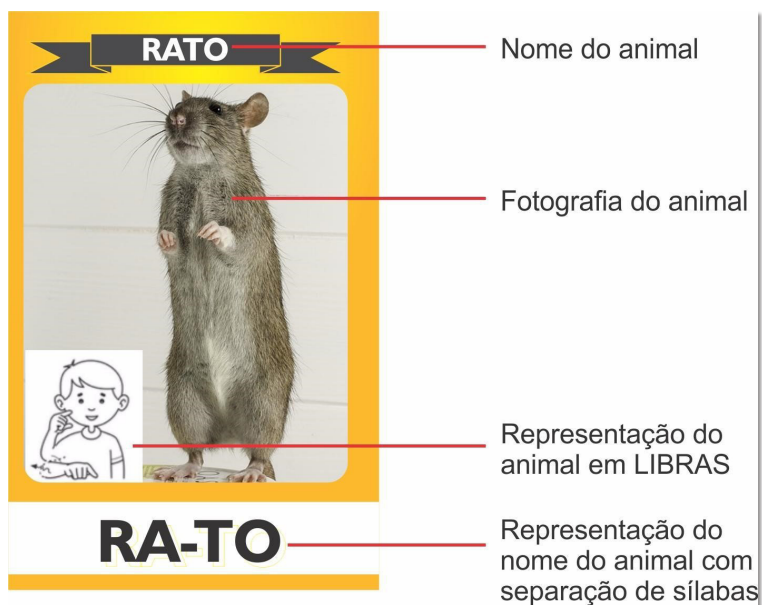
Sendo assim, o protótipo para o jogo, combina nas palavras separadas em sílabas da língua portuguesa e imagens dos animais e a linguagem equivalente em libras com o principal objetivo de relacionar os gestos com a linguagem escrita.

FIGURA 5 – Marca do Jogo. Baralho Animal



FONTE: Autores (2020)

FIGURA 6 – Elementos componentes da carta do jogo



FONTE: Autores (2020)

TABELA 1 – Cartas que compõem o jogo e relação de animais

<p>Animais com uma sílaba.</p> <div data-bbox="134 190 422 643"> </div> <p>1- Rã 2- Cão 3- Boi</p>	<p>Animais com duas sílabas.</p> <div data-bbox="504 190 765 624"> </div> <p>1- Pato 2- Vaca 3- Rato 4- Gato 5- Foca 6- Lobo 7- Urso 8- Leão 9- Onça 10- Zebra 11- Peixe 12- Polvo 13- Porco 14- Touro</p>	<p>Animais com três sílabas.</p> <div data-bbox="875 190 1155 628"> </div> <p>1- Macaco 2- Cavalo 3- Raposa 4- Girafa 5- Coruja 6- Camelo 7- Ovelha 8- Formiga 9- Morcego 10- Canguru 11- Golfinho 12- Cachorro</p>
<p>Animais com quatro sílabas.</p> <div data-bbox="134 1089 422 1538"> </div> <p>1- Elefante 2- Capivara 3- Tartaruga 4- Caranguejo 5- Rinoceronte 6- Hipopótamo</p>	<p>Cartas de letras do alfabeto para a montagem das palavras.</p> <div data-bbox="504 1127 765 1538"> </div> <p>Serão utilizadas cartas de todas as letras do alfabeto com repetições das mais utilizadas como as vogais por exemplo para o adivinhador montar as palavras.</p>	<p>Verso das cartas.</p> <div data-bbox="875 1089 1155 1523"> </div>

FONTE: Autores (2020)

O protótipo também facilitou a elaboração de um conjunto de regras para se entender o jogo.

REGRAS DO JOGO – BARALHO ANIMAL

Conteúdo: Tabuleiro, dado, cartas e sílabas.

Objetivo: Identificar em menos tempo o animal a partir das dicas fornecidas pelo adversário e montar o nome do animal utilizando as cartas de todas as letras do alfabeto disponibilizadas.

Preparação: Cada jogador em sua rodada jogará o dado. O número que parar será o correspondente a carta que deverá ser pega para início do jogo.

Como jogar: É preciso duas rodadas para contabilizar cada pontuação. Porém, o jogo só termina quando todas as cartas são tiradas.

1. O jogo pode ser individual, duplas ou em grupos.
2. De início é preciso decidir qual jogador ficará com a função de passar as dicas após ter pegado a carta corresponde ao número em que o dado parou. Enquanto isso, o adversário que jogou o dado terá a função de adivinhar o nome do animal através das dicas e logo em seguida montar a palavra.
3. O tempo em que o adversário estiver adivinhando e montando a palavra com as letras deve ser cronometrado, pois o jogador que realizar o percurso em menos tempo ganhará ponto extra.
4. A partir do momento em que o adversário realizar o percurso e conseguir concluir o jogador que estiver fornecendo as dicas irá adivinhar, realizando assim as rodadas e o resultado da pontuação.
5. O jogador pode fornecer até três dicas para ajudar seu adversário: as quais podem ser através de mímica e escrita.

Pontos extras

- Ganha 2 pontos o adversário que realizar em menos tempo o percurso de adivinhar e montar o nome do animal.
- O jogador que além de fornecer as dicas através de mímica utilizar a escrita ganha 2 pontos extras.

Ao final quem atingir a maior pontuação vence.

Se houver empate

Os jogadores devem jogar as duas últimas rodadas para desempate. O jogador que marcar mais pontos nessa rodada vence.

Obs: Devem ser utilizadas cartas extras e que possuam um maior nível de dificuldade e o dado deve ser jogado para decidir quem iniciará.

Jogo de equipe

- Dividir as equipes de forma equilibrada.
- A função de cada um dos jogadores deve ser designada.
- Quando o grupo for maior é preciso aumentar as rodadas e utilizar cartas extras com níveis de dificuldade mais elevados.

4ª Implementação (Testes): e a entrega da solução do projeto. Momento de desenvolver, aplicar e avaliar as soluções de forma rápida e direta permitindo que se possam gerar novas ideias e novos testes. Seria o momento de aplicar e repensar caso tenha a necessidade.

3 ANÁLISE DOS RESULTADOS

E em virtude do COVID-19 não foi possível realizar testes com os alunos, mas optou-se por uma demonstração do jogo a profissionais especializados na alfabetização desse público.

Dessa forma, enviamos um modelo do jogo junto ao questionário para a professora Lizmari Merlin Greca, especialista em Educação de Jovens e Adultos portadores de Deficiência Auditiva, que ministra aulas na rede pública da cidade de Curitiba e respondeu nosso questionário no início da pesquisa.

A sua avaliação foi que o jogo é interessante para o processo de alfabetização. E deu algumas sugestões a qual tiraria as sílabas do jogo e colocaria apenas as letras das palavras, para montar com alfabeto móvel. A professora também explicou que para os surdos que usam a língua de sinais, as sílabas não fazem sentido como para os ouvintes, e que o jogo deve ser jogado somente entre alunos surdos e não com ouvintes juntos, argumentando que muitas das vezes o processo de alfabetização e letramento dos surdos e ouvintes precisam de estratégias pedagógicas diferenciadas (auditiva e visual).

Sobretudo, tendo em vista que as turmas do colégio utilizado como referência são mistas, achou-se melhor, manter as palavras com a separação silábica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de alfabetização e letramento de jovens e adultos surdos, possui uma série de particularidades a observar como o relatado por SILVA (2014) em que há necessidade de muitas vezes ter que alfabetizar duplamente o aluno na linguagem de

LIBRAS e também na língua portuguesa, os alunos possuem mais dificuldade do que os alunos sem necessidades especiais na aprendizagem da língua portuguesa fazendo com que em muitos casos, não consigam se alfabetizar e não se tornem leitores de jornais, revistas e livros.

Sendo assim, desenvolvemos um modelo do jogo que trabalha com as palavras, a sua separação silábica distribuída em níveis de dificuldade, a imagem do animal referenciado e a sua respectiva sinalização em LIBRAS. Durante o jogo é possível utilizar mímica, sinais e escrita buscando integrar todos os elementos de comunicação como fixação de aprendizagem. Por conta da pandemia de COVID-19 não foi possível testar o jogo em sala de aula com alunos, porém o enviamos para apreciação de uma especialista em Educação de Jovens e Adultos portadores de Deficiência Auditiva. Com a continuidade da proposta do jogo seria interessante construir mais níveis para o jogo e quiçá criar novas variações de jogos nos quais o aluno pudesse continuar apreendendo o conteúdo de maneira lúdica e significativa.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking s.m. ação ou prática de pensar o design**. São Paulo: Bookman, 2011.

BOLER, Sharon; KAPP, Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagens eficazes**. São Paulo: DVS, 2018.

BRASIL. Decreto n. 5.626 de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei n. 10.098, de 19 de dezembro de 2000. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 23 dez. 2005. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/ficha/?legisla/legislacao.nsf/Viw_Identificacao/DEC%205.626-2005&OpenDocument>. Acesso em: 22 set. 2020.

BRASIL. Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 25 abr. 2002. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm>. Acesso em: 22 set. 2020.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, G. G. **Educação de jovens e adultos: o ponto de vista das professoras**. Campinas: FTD, 2002.

LABORIT, Emmanuelle. O silêncio das bonecas. In: _____. **O vôo da gaivota**. São Paulo: Best Seller, 1994.

LACERDA, Cristina. B. F. Um pouco da história das diferentes abordagens na educação dos surdos. **Caderno CEDES**, Campinas, v. 19, n. 46, p. 68-80, set. 1998.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Mara Rios. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando)**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MOREIRA, J. Antônio; BARROS, Daniela; MONTEIRO, Angélica. **Inovação e formação na sociedade digital: ambientes virtuais, tecnologias e serious games**. White Books: Portugal, 2015.

OSTERWALDER, Alexander; PIGNEUR, Yves. **Business model generation: inovação em modelos de negócios – um manual para visionários, inovadores e revolucionários**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

SILVA, Elizabete M. O aluno surdo na EJA: uma reflexão sobre o ensino. **Revista Virtual de Cultura Surda**, Petrópolis: Arara Azul, n. 12, p. 1-22, jan. 2014.