



**CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA EM ENERGIA E SUSTENTABILIDADE
- CETENS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E
DIVERSIDADE
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E
DIVERSIDADE**

**A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO
EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS**

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana

FEIRA DE SANTANA, BAHIA

2023

**A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO
EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS**

TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA

Pedagoga, Mestranda em Educação Científica, Inclusão e Diversidades
Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidades da
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2023

Dissertação Multipaper apresentada ao Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Educação e Diversidade do Centro de Ciência e Tecnologia em Energia e Sustentabilidade (CETENS) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Científica, Inclusão e Diversidades.

Orientador: Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso

FEIRA DE SANTANA, BAHIA

2023

**CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA EM ENERGIA E SUSTENTABILIDADE
- CETENS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E
DIVERSIDADE
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E
DIVERSIDADE**

**A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO
EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS**

Dissertação defendida aos membros da banca examinadora, e ao colegiado do Mestrado Profissional em Educação Científica, Inclusão e Diversidade – PPGECID, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB, Campus Feira de Santana, para obtenção do título de Mestre em Educação Científica, Inclusão e Diversidade.

Dissertação defendida em: 26 de maio de 2023

BANCA EXAMINADORA DE DEFESA

Prof. Dr. Ariston, de Lima Cardoso
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)
Orientador

Profa. Dra. Leila Damiana Almeida dos Santos Souza
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)
Avaliador Interno

Prof. Dr. Danilo Ribeiro de Sá Teles
Instituto Federal Mato Grosso do Sul (IFMS)
Avaliador Externo

V614e Viana, Tatinai Rodrigues Cardoso

A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em língua portuguesa/l2 na educação de surdos. / Tatinai Rodrigues Cardoso Viana. -- Feira de Santana, 2023.

175 f.: il.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Centro de Ciência e Tecnologia em Energia e Sustentabilidade. Programa de Pós-graduação em Educação científica, Inclusão e Diversidade - Mestrado profissional, 2023.

Orientador: Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso.

Inclui apêndices.

1. Língua brasileira de sinais. 2. Surdos - Educação. 3. Bilingüismo - Surdez. 4. Gamificação. 5. Jogos educativos. I. Cardoso, Ariston de Lima. II. Título.

CDD - 371.334

AGRADECIMENTOS

Você não sabe o quanto eu caminhei
Pra chegar até aqui
Percorri milhas e milhas antes de dormir
Eu nem cochilei
Os mais belos montes escalei
Nas noites escuras de frio chorei
(Música: Cidade negra)

Chorei de alegria pela oportunidade que a mim foi dada de poder fazer um mestrado e poder dar continuidade aos estudos e prosseguir na estrada como eterna aprendiz.

Agradeço primeiramente a Deus pela força e pelo sustendo, pois até aqui me ajudou o Senhor

Agradeço ao meu esposo Gilvan pelo apoio e incentivo

À minha família por sempre acreditar em mim.

Ao meu pai José Cardoso, minhas irmãs Nara e Débora e aos meus irmãos Joabe, Jonatas e Mizael.

Agradeço aos meus colegas de turma em especial, Edeilton, Jucelma pela paciência e companheirismo.

Aos participantes da pesquisa, por aceitar contribuir na elaboração desta investigação.

Ao corpo diretivo da AESOS e seus professores que me acolheram tão carinhosamente.

Aos colegas de trabalho da Associação Cristã Feminina de Feira de Santana.

Ao meu orientador Ariston Cardoso de Lima, por tornar essa jornada mais leve.

A tia Nice por me receber carinhosamente em sua casa durante a elaboração da pesquisa.

Aos meus sogros.

A todos que contribuíram diretamente e indiretamente para a construção deste trabalho.

Dedico a uma esta música:

É só o começo

(Música: Vocal Livre)

Eu aprendi qual é o valor de um sonho alcançar

Eu entendi que, o caminho, pedras terá

Eu vi em campo aberto se erguer construção

E foi com muitas pedras e foi com muitas mãos

Eu vi o meu limite vir diante de mim

Eu enfrentei batalhas que eu não venci

Mas o troféu não é de quem não fracassou
Eu tive muitas quedas, mas não fiquei no chão

E ao olhar pra trás, tudo que passou
Venho agradecer quem comigo estava
Ergo minhas mãos pra reconhecer

E hoje eu sou quem eu sou
Pois Sua mão me acompanhava
Mas eu sei, não é o fim, é só o começo da jornada
Eu abro o meu coração pra minha nova história

Vejo vitórias e hoje eu olho pra trás
E à minha frente, eu sei
Existem muito mais
Eu sei que minha jornada aqui só começou
Ao longo dessa estrada, sozinho não estou

“Não temas, porque eu sou contigo; não te assombres, porque eu sou teu Deus; eu te fortaleço,
e te ajudo, e te sustento com a destra da minha justiça”

Isaías 41:10

A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

RESUMO

Esta pesquisa questionou-se como os Estudos Culturais podem fundamentar a construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias de gamificação, que possam auxiliar surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2? Por esta razão, teve por objetivo geral investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática na perspectiva da Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no que tange a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. E de modo específico, analisar o processo de constituição histórica da Educação de Surdos evidenciando seu contexto sócio, políticos, educacionais e culturais; Compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas; Identificar as contribuições das estratégias da Gamificação para a educação de surdos e elaborar jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Este projeto se justifica ao trazer para o centro da discussão acadêmica as contribuições dos Estudos Culturais, Gamificação e dentre outros para a educação de surdos, bem como os caminhos possíveis na elaboração de uma pedagogia surda inovadora. Para tanto, foi realizado uma revisão integrativa de literatura, articulando as contribuições de Hall (2006), para tratar sobre identidade cultural. De igual modo, Levi (2010), Dias (2013), Serres (2013) corroboram para um pensar sobre a Pedagogia 2.0 e cibercultura. Utilizando os estudos de Strobel (2009) no tocante à educação de surdos, discorrendo-se ainda acerca das colaborações de Perlin (2004) sobre cultura surda, entre outros referenciados ao longo deste trabalho. Outrossim, articulando ainda os estudos de Rocha (2018), Alves e Coutinho (2016), Kappa (2012), Mattar (2010) Huizinga (1993) e dentre outros, no tocante à gamificação, bem como nas contribuições de Sales (2013), Fernandes (2011), sobre Tecnologias Assistivas – TA. Em continuidade, esta investigação é alicerçada nas perspectivas pesquisa qualitativa exploratória e descritiva do tipo colaborativa de natureza aplicada. Ademais, utilizamos de entrevistas semiestruturadas e da observação participante como ferramentas importantes para a coleta de dados. Outrossim, a análise dos dados foram descritivas a partir das contribuições dos autores que fundamentaram esta pesquisa e já foram citados neste texto. Além disso, esta pesquisa busca colaborar na construção de uma educação surda de qualidade e inovadora, na medida que percebe a cibercultura, gamificação e a cultura surda como potência na educação de surdos. Dado que, os resultados indicam que ao utilizar as estratégias de gamificação e jogos digitais na educação de surdos é possível notar o envolvimento dos estudantes com o conteúdo trabalhado em sala de aula. Visto que, potencializa a autonomia, engajamento, cooperativismo e colaboração. Desse modo, trazer para o centro das discussões as questões que permeiam a cultura surda, estudos culturais e gamificação é promover as inovações pedagógicas que a contemporaneidade nos requer lançando mão de novas posturas educacionais na contemporaneidade.

Palavras-chaves: Gamificação; Estudos culturais; Cultura surda; Jogos digitais; Educação de surdos.

THE GAMIFICATION STRATEGY IN THE ACQUISITION OF VOCABULARY IN PORTUGUESE/L2 LANGUAGE IN DEAF EDUCATION

ABSTRACT

This research questioned how Cultural Studies can support the construction of digital games arranged in a didactic sequence based on gamification strategies, which can help deaf people in the literacy and literacy process, with regard to the acquisition of vocabulary in Portuguese /L2? For this reason, the general objective was to investigate the possible contributions of Cultural Studies and Deaf Culture in the construction of digital games arranged in a didactic sequence from the perspective of Deaf Pedagogy 2.0 based on gamification strategies to help deaf people in the literacy and literacy process , regarding the acquisition of vocabulary in Portuguese/L2. And specifically, to analyze the process of historical constitution of Education for the Deaf, highlighting its socio, political, educational and cultural context; Understand the conceptions about identities from the cultural studies relating to the studies of the deaf culture in the contribution of new postures in the educational, social and cultural field of the deaf people; Identify the contributions of Gamification strategies to the education of the deaf and develop digital games arranged in a didactic sequence based on Gamification strategies to help deaf people in the process of literacy and literacy in terms of acquiring vocabulary in Portuguese/L2. This project is justified by bringing to the center of the academic discussion the contributions of Cultural Studies, Gamification and, among others, to the education of the deaf, as well as the possible paths in the elaboration of an innovative deaf pedagogy. For that, an integrative literature review was carried out, articulating the contributions of Hall (2006), to deal with cultural identity. Likewise, Levi (2010), Dias (2013), Serres (2013) corroborate a thought about Pedagogy 2.0 and cyberculture. Using studies by Strobel (2009) regarding the education of the deaf, discussing Perlin's (2004) collaborations on deaf culture, among others referenced throughout this work. Also, articulating the studies of Rocha (2018), Alves and Coutinho (2016), Kappa (2012), Mattar (3010) Huizinga (1993) and among others, regarding gamification, as well as the contributions of Sales (2013) , Fernandes (2011), on Assistive Technologies – AT. In addition, this research seeks to collaborate in the construction of a quality and innovative deaf education, as it perceives cyberculture, gamification and deaf culture as a power in the education of the deaf. Given that, the results indicate that when using gamification strategies and digital games in deaf education, it is possible to notice the involvement of students. Since it enhances autonomy, engagement, cooperativism and collaboration. In this way, bringing to the center of discussions the issues that permeate deaf

culture, cultural studies and gamification is to promote the pedagogical innovations that contemporary times require, making use of new educational postures.

Keywords: Gamification; Cultural studies; Deaf culture; Digital games; Deaf education.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

LP – Língua Portuguesa

SD – Sequência Didática

AESOS – Associação Educacional Sons do Silêncio

L2 – Segunda Língua

UFRB – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

CEP – Conselho de Ética e Pesquisa

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais

PDF – Portable Document Format

TDICs – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

PPGECID – Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade

TA – Tecnologias Assistiva

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Condição dúplice

Figura 2 – (De) graus da aceitação social da pessoa surda

Figura 3 – PPP

Figura 4 – Ação docente PPP

Figura 5 – Passos para o ensino de LP/L2

Figura 6 – Layout da SD

Figura 7 – Quadro de pontuação

Figura 8 – Quadro geral de pontuação

Figura 9 – 1ª página da SD

Figura 10 – 2ª página da SD

Figura 11 – 3ª página da SD

Figura 12 – 4ª página da SD

Figura 13 – 5ª página da SD

Figura 14 – 6ª página da SD

Figura 15 – 7ª página da SD

Figura 16 – 8ª página da SD

Figura 17 – 9ª página da SD

Figura 18 – 10ª página da SD

Figura 19 – 11ª página da SD

Figura 20 – 12ª página da SD

Figura 21 – 13ª página da SD

Figura 22 – 14ª página da SD

Figura 23 – 15ª página da SD

Figura 24 – 16ª página da SD

Figura 25 – 17ª página da SD

Figura 26 – 18ª página da SD

Figura 27 – Localização do QR code na SD

Figura 28 – Layout para acessar o wordwall

Figura 29 – Jogo 1 – Layout 1

Figura 30 – Jogo 1 – Layout 2

Figura 31 – Jogo 2 – Layout 1

Figura 32 – Jogo 2 – Layout 2

Figura 33 – Jogo 3 – Layout 1

Figura 34 – Jogo 3 – Layout 2

Figura 35 – Jogo 4 – Layout 1

Figura 36 – Jogo 4 – Layout 2

Figura 37 – Jogo 4 – Layout 3

Figura 38 – Jogo 4 – Layout 4

Figura 39 – Jogo 5 – Layout 1

Figura 40 – Jogo 5 – Layout 2

Figura 41 – Jogo 5 – Layout 3

Figura 42 – Na prática 1

Figura 43 – Na prática 2

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Participantes da pesquisa

Quadro 2: 1ª e 2ª língua para a maioria dos brasileiros

Quadro 3: Reflexões do primeiro dia de observação

Quadro 4: Reflexões do segundo dia de observação

Quadro 5: Reflexões do terceiro dia de observação

Quadro 6: Reflexões do quarto dia de observação

Quadro 7: Reflexões do quinto dia de observação

Quadro 8: Reflexões sobre as entrevistas com a professora, a diretora e o interprete

Quadro 9: Reflexões sobre as entrevistas com os estudantes.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: leitura e interpretação de texto

Gráfico 2: gramática

Gráfico 3: estudo do vocabulário

Gráfico 4: jogos digitais

Gráfico 5: produção textual

Gráfico 6: literatura e cultura

Gráfico 7: escrita

Gráfico 8: curiosidade

LISTA DE MAPAS E DIAGRAMAS

Mapa 1: Network visualization

Mapa 2: Overlay visualization

Mapa 3: Density visualization

Mapa 4: Network visualization

Mapa 5: Overlay visualization

Mapa 6: Density visualization

Diagrama: Indicadores bibliométricos

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO	17
1.1 JUSTIFICATIVA	19
1.2 PROBLEMA	20
1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA	20
1.4 METODOLOGIA.....	21
1.4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	23
1.4.2 SUJEITOS E LÓCUS DA PESQUISA	25
1.4.3 DISPOSITIVOS PARA COLETA DE DADOS	26
1.4.4 ANÁLISES DE DADOS.....	28
1.4.5 PRODUTO.....	29
1.4.5 PROCEDIMENTOS ÉTICOS.....	29
1.4.6 EQUIPE DE PESQUISA	30
1.5 CONSTRUÇÃO DO ESTADO DA ARTE	31
CAPÍTULO 2 – ARTIGOS	42
2.1 ARTIGO 1: ASPECTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DA EDUCAÇÃO DE SURDOS: UM OLHAR SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS CULTURAIS NUMA PERSPECTIVA 2.0	43
2.2 ARTIGO 2 - GAMES E SUAS ESTRATÉGIAS NA EDUCAÇÃO – UM CAMINHO POSSÍVEL E INOVADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM PARA A EDUCAÇÃO DE SURDOS	66
2.3 ARTIGO 3 - PRODUTO DE PESQUISA: JOGOS DIGITAIS DISPOSTOS EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA - ESTUDO CONTEXTUALIZADO DO VOCABULÁRIO DE LEGUMES, VERDURAS E FRUTAS PARA ALUNOS SURDOS A PARTIR DAS ESTRATÉGIAS DA GAMIFICAÇÃO	85
CAPÍTULO 3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS	129
3.1 RESPONDENDO A PROBLEMÁTICA DE PESQUISA	130
3.3 LIMITAÇÕES DA PESQUISA	131
3.4 PARA ALÉM DESSA INVESTIGAÇÃO	131
REFERÊNCIAS	132
ANEXOS	134
APÊNDICE	163

CAPÍTULO 1 - INTRODUÇÃO

Vivemos no mundo globalizado altamente conectado em rede. Ademais, de acordo com Levy (2010) as novas tecnologias digitais impactaram a vida dos sujeitos sociais e a própria realidade concreta. Neste sentido, a transformação social não se faz apenas no campo da comunicação, ou seja, nos meios pelos quais o homem interage com seus pares. Mas para além disso, pois transforma o homem enquanto ser humano e nas suas relações com o meio construindo uma nova cultura, a cibercultura. Por isso, as tecnologias digitais impactaram o modo e estilo de vida dos sujeitos, suas percepções e ações, bem como suas relações pessoais e coletivas por meio do ciberespaço. Em suma, este mundo globalizado altamente conectado em rede inclui também os grupos minoritários, no qual iremos destacar o povo surdo dentro deste contexto.

Nos estudos de Strobel (2009) sobre educação de pessoas surdas, os pesquisadores dividem a história em cinco eras: Pré-história, Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna e Idade Contemporânea. Essa organização foi duramente criticada, pois carrega uma visão eurocêntrica do mundo. Em suma, esta divisão histórica não leva em consideração as especificidades de outras culturas e coloca a Europa como norma diante de outros modos de organização social.

No tocante à Educação de surdos, Strobel (2009) traz uma divisão em três diferentes conjunturas e descreve estas divisões de acordo com o momento educacional histórico vivenciado pelo surdo ao longo do tempo. O período denominado por Revelação Cultural foi um momento em que o povo surdo não tinha problemas com a educação e a maioria dos surdos dominava a arte e a escrita. Durante o Isolamento Cultural, é negado à comunidade surda em consequência do congresso de Milão de 1880, a utilização e acesso a língua de sinais, seguido do Despertar Cultural, fase descrita a partir dos anos 60, quando se inicia o re-nascimento na aceitação da língua de sinais e da cultura surda. Logo, esta forma de organizar os períodos traduz de modo mais fidedigno os momentos pelos quais a educação de surdos trilhou ao longo da história.

A perspectiva sobre o surdo impacta diretamente na educação pensada e construída para ele. Visto que é através dos discursos que a representação é concebida no imaginário da sociedade e são elas que estimulam as identidades criadas como forma de representação, ou seja, é no campo da linguagem que o imaginário se realiza já que a representação pode de alguma maneira, substituir a realidade que representa, edificando um mundo paralelo de sinais

no qual os sujeitos se realizam. (PESAVANTE, 2005). Dessa maneira, o rótulo é resultado da interação entre os sujeitos considerados fora da norma e o meio social que ele faz parte, como num jogo de bordar as representações no tecido social. Por essa razão as perspectivas construídas sobre a pessoa surda irão afetar o modo pelo qual a educação é feita para ele.

Refletir sobre estes processos é necessário na busca por uma educação na diversidade e para a diversidade.

Ademais, os conceitos e concepções refletem as práticas socioculturais de seu tempo e colaboram para edificar o olhar sobre este grupo minoritário já referenciado. Por esta razão, refletir sobre esses períodos históricos faz-se necessário na medida em que se desejam colaborar com uma educação de qualidade e que levem as especificidades do surdo em consideração. Logo, é importante refletir na relação entre as práticas educativas e o processo histórico.

Por conseguinte, os processos históricos pelos quais a educação de surdos passou nos remontam às perspectivas educacionais do Oralismo, comunicação total e Bilinguismo.

O Oralismo é uma perspectiva educacional no qual o surdo é ensinado a falar/oralizar. Nesta fase, muitos surdos tiveram suas mãos amarradas com a finalidade de impedir que eles se comunicassem por meio de sinais. Tal atrocidade era justificada pela concepção médica que afirmava neste período, que ao sinalizar, os surdos prejudicavam o desenvolvimento da fala, isto é, usar a língua de sinais era visto como uma barreira para o desenvolvimento pleno dos surdos.

Já na Comunicação Total havia uma abertura para a sinalização, visto que a prática do oralismo não trouxe grandes benefícios para o processo de aprendizagem dos surdos. Neste período, a língua de sinais ganha, de certa forma, importância no processo de aprendizagem, mas o surdo também oralizava simultaneamente.

Por fim, emerge o Bilinguismo que percebe a língua de sinais como a Língua materna -L1 do povo surdo. Ademais, ao valorizar a cultura e identidade surda o Bilinguismo lança o olhar do diverso sobre o surdo, pois levam em consideração suas especificidades como parte da diversidade, constante na sociedade conectada em rede web e as estratégias da Gamificação projetam-se como um caminho plausível dentro da perspectiva do Bilinguismo.

Neste sentido, a cibercultura como a cultura própria das sociedades conectadas em rede web emerge essencial para o fazer educativo com significado, visto que faz parte da cultura dos

estudantes. Além disso, a cultura não pode ser deixada de lado na construção de uma educação contextualizada e de qualidade. Pois, é por meio dela, que homens e mulheres se constituem como sujeitos ativos na esfera social. Por isso, articular cibercultura, educação de surdos é de grande relevância para a sociedade e de modo mais direto para os estudos sobre a educação de surdos e inovações tecnológicas na cibercultura. Em resumo, a cibercultura é primordial para o processo ensino aprendizagem, pois é por meio da cultura que nos efetivamos enquanto sujeitos sociais.

Articular tais conceitos amplia não só as contribuições para a educação de surdos, mas para as diferentes áreas do conhecimento tais quais a matemática, a linguagem, a ciência e dentre outras, uma vez que o surdo não é percebido como fora da cibercultura, mas com sujeitos integrantes dela.

1.1 JUSTIFICATIVA

A Gamificação de modo simples é a utilização de técnicas e características dos games em ambientes fora da realidade game e não apenas o uso de jogos digitais como comumente é associado, ou seja, a Gamificação se realiza no uso da mecânica dos games em ambientes non games. Ademais, as estratégias de gamificação colaboram na construção de locais de aprendizagem interposto por meio do desafio, prazer e entretenimento, além de fortalecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, dentre outras. Dessa forma, as estratégias do game contribuem para o processo de aprendizagem de forma atrativa e criativa.

Em continuidade, é possível notar que as estratégias da gamificação podem contribuir na construção de uma educação de qualidade para o povo surdo, na medida em que suas características como feedback constante, participação voluntário, dentre outros, permitem aos estudantes desenvolver sua autonomia, iniciativa e engajamento, potencializando o flow no processo de aprendizagem. Como também, percebe-se que há poucos estudos sobre as contribuições dos Estudos Culturais na construção de uma Pedagogia surda 2.0, que levem em consideração as estratégias da Gamificação.

Por estes motivos, este projeto se justifica ao trazer para o centro da discussão acadêmica as contribuições dos Estudos Culturais para a educação de surdos, bem como os caminhos possíveis na elaboração de uma Pedagogia Surda 2.0 que versem sobre o processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 que apontem para a gamificação com a finalidade contribuir na feitura de uma sociedade mais justa e igualitária.

Assim sendo, estas estratégias devem oportunizar aos sujeitos desenvolverem-se plenamente na realidade social e cibercultural, tendo em vista a democratização do ensino de qualidade para a diversidade.

Desse modo, ranking, pontuação, desafios, feedback constante, jogos e dentre outros são algumas das estratégias que podem ser aplicadas na educação de surdos. Ademais, estudos anteriores sobre gamificação na educação nos revelam que tais estratégias ampliam o interesse dos estudantes aumentando seu protagonismo e engajamento (ALVES; COUTINHO, 2016). Contudo, esta pesquisa se diferencia e complementa a literatura já existente por trazer e articular tais conceitos para a educação de surdos no que se refere a aquisição de vocabulário de Língua portuguesa/L2. Em síntese, usar tais estratégias na educação de surdos e admitir o surdo como sujeitos ciberculturais.

Ao incorporar aspectos e produtos da cibercultura tais quais: jogos digitais, aplicativos, smartphones, e dentre outros a Pedagogia Surda 2.0 se diferencia da Pedagogia Surda, pois entra no campo do ciberespaço, das reconfigurações da educação a partir das tecnologias digitais. Outrossim, se insere nas múltiplas possibilidades do mundo conectado em rede. Além disso, a gamificação e os jogos digitais, podem ser utilizadas neste novo modelo no qual as emergências advindas da cibercultura anseia por inovações e reconfigurações do fazer pedagógico para o povo surdo. Por esta razão, é de suma importância a inclusão de tecnologias acessíveis para os surdos neste cenário, como por exemplo, a gamificação, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e legendas em tempo real, a fim de garantir a acessibilidade e o sucesso do projeto para a população surda. Logo, a Pedagogia Surda 2.0 é este local no qual a gamificação assenta-se.

1.2 PROBLEMA

Como os Estudos Culturais podem fundamentar a construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias de gamificação, que possam auxiliar surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2?

1.3 OBJETIVOS DA PESQUISA

Objetivo Geral

- Investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática

na perspectiva da Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no que tange a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

Objetivos Específicos

- Analisar o processo de constituição histórica da Educação de Surdos evidenciando seu contexto sócio, políticos, educacionais e culturais;
- Compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas;
- Identificar as contribuições das estratégias da Gamificação para a educação de surdos;
- Elaborar jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

1.4 METODOLOGIA

De modo simples, metodologia é o conjunto de procedimentos sistematizados de maneira lógica e tem por objetivo identificar e traçar resoluções frente ao problema da pesquisa, assim como construir caminhos a partir de métodos científicos para alcançar os objetivos propostos de maneira adequada e coerente. Dessa forma, ter a metodologia bem definida auxilia o pesquisador a estruturar seus argumentos de modo mais claro e concatenado com os objetivos propostos de forma deliberada.

De certo, o investigador carrega consigo a não neutralidade. Ademais, o fio condutor das suas reflexões da realidade objetiva são suas experiências de vida acumuladas ao longo de sua história, em um determinado tempo e espaço. Por conseguinte, a teoria eleita é o eixo, a espinha dorsal de sua investigação e é por meio dela que se delinea o posicionamento político do investigador diante da realidade que emerge da sociedade, isto é, da cosmovisão que o impulsiona a investigar. Portanto, a escolha do posicionamento epistemológico deve ser deliberada.

Dando seguimento, uma problematização da realidade é uma emergência e construir os passos históricos pelos quais as necessidades dos sujeitos se estabelecem como demanda investigativa, é primordial. Em virtude disso, o pesquisador precisa da percepção sensível, que se realiza com a maturação de sua própria atividade enquanto investigador, ao passo que aprende de si, em um exercício pedagógico, e constrói a fundamentação epistemológica que o conduz. Dessa forma, a pesquisa qualitativa emerge como linha condutora para esta pesquisa.

A pesquisa qualitativa surge da ruptura com o positivismo e assume uma postura epistemológica preocupada com a complexidade, mutabilidade e a irredutibilidade da realidade concreta, ao passo que evidencia a subjetividade no processo de construção do conhecimento. Sendo assim, a pesquisa qualitativa nas ciências sociais busca estudar, compreender e explicar a realidade dentro da complexidade objetiva pela qual os sujeitos significam o mundo.

Dito isto, as Ciências Sociais objetivam compreender e explicar o real, a partir das significações construídas pelos atores sociais. De fato, é preciso levar em consideração as relações complexas e contraditórias entre os sujeitos e o mundo cristalizado, bem como, o modo pelo qual os atores sociais interpretam e significam os fenômenos advindos da malha social, pois, a realidade se cristaliza por meio das significações produzidas pelos sujeitos e suas interações com os fenômenos da vida.

Como uma via de mão dupla, a subjetividade forja a realidade e a realidade também é forjada pela subjetividade. Ademais, se os sujeitos significam o mundo concreto e são estas significações que constroem a realidade, então não podemos deixar de fora das reflexões sobre o mundo social, a subjetividade destes mesmos sujeitos, criadores do real. Assim, ao captar a dimensão subjetiva do fenômeno, insere-se também, a superação do positivismo. Em suma, a realidade concreta que se apresenta, não é neutra, mas carregada de subjetividade.

Diante do que foi posto, os pressupostos fundamentadores desta pesquisa alicerçam-se nas perspectivas culturais, visto que para compreender a realidade ou parte da realidade, neste prisma, é preciso considerar o contexto sociocultural dos fenômenos. Além de que, os estudos culturais evidenciam as peculiaridades culturais dos distintos grupos na tecitura sociocultural, haja vista que é possível notar o significado dos acontecimentos e das interações entre os sujeitos, por meio destes aspectos. Desse modo, as perspectivas culturais aproximam-se da etnografia, na medida em que compreende a cultura e descreve os acontecimentos/comportamentos em diferentes contextos culturais e tem na cultura o principal viés para tornar os fenômenos sociais entendíveis.

Neste sentido, os Estudos Culturais possibilitam entender os acontecimentos a partir dos aspectos culturais utilizados pelos sujeitos e pelo qual estes atores dão significado às suas interações. Em outras palavras, esta maneira de ver a realidade concreta, possibilita ao pesquisador desvelar os códigos culturais usados pelas comunidades, em seu contexto sociocultural com os quais é possível entender o contexto da elaboração das interações e dos significados atribuídos a elas. Assim sendo,

Na investigação qualitativa em Ciências Sociais este princípio é válido porque o investigador observa pessoas oriundas de contextos com referentes culturais diferentes e que acabam por desenvolver práticas e comportamentos distintos. Esses comportamentos são expressão das suas percepções que têm como referência os traços culturais do ambiente social a que pertencem. (Silva, p.13, 2013)

Neste sentido, a perspectiva qualitativa assume que a realidade não existe fora da consciência do sujeito e a maneira pela qual os atores sociais interpretam o mundo contribui para elaborá-lo, ou seja, uma construção social desnova-se carregada de significado. A saber, que nem toda abordagem qualitativa da realidade social, assume essa concepção, visto que há epistemologias diferentes, que fundamentam metodologias e buscam compreender os aspectos qualitativos da realidade social. Dessa forma, "o conhecimento é construído intersubjetivamente através de uma interação estreita entre o sujeito cognoscente e objeto" (Silva, p. 02, 2013). E a pesquisa do tipo colaborativa mostra-se uma importante âncora para conduzir esta investigação, na medida em que se preocupa em contribuir de forma colaborativa enquanto ação transformadora do contexto de aprendizagem.

1.4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Segundo os pressupostos de Ibiapina (2008), a pesquisa colaborativa parte da pesquisa-ação emancipatória que, por sua vez, tem como objetivo transformar os espaços escolares em comunidades críticas com professores reflexivos, que problematizam, pensam e reformulam suas práticas, a fim de favorecer sua emancipação e o processo de aprendizagem além de promover as relações entre os sujeitos.

No contexto educacional, a pesquisa colaborativa surge como modalidade do trabalho crítico caracterizado por tentar compreender, interpretar e solucionar os problemas enfrentados

pelos professores, proporcionando informações que permitam a transformação da cultura docente. Além disso, no desenvolvimento da pesquisa colaborativa, os pesquisadores e professores estabelecem uma rede de negociação que objetiva a mudança das práticas docentes. Desse modo, esse processo investigativo favorece, sobretudo, tanto a produção de conhecimentos quanto a formação e desenvolvimento profissional frente ao processo de aprendizagem, que neste projeto, vislumbra-se nas contribuições das estratégias da gamificação para a alfabetização e letramento de surdos, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, fundamentadas nas categorias dos Estudos Culturais.

Investigar na perspectiva colaborativa de construção de saberes, segundo Ibiapina (2016), significa implicações de agentes, por exemplo, investigadores, professores, pais, administradores e estudantes em projetos comuns de produção de conhecimento, que desenvolvam espaços-tempo de reflexão crítica e de compreensão das ações e das teorias educativas, em prol de uma educação mais justa e igualitária. Logo, quanto menor as relações de opressão e poder existentes entre os partícipes da pesquisa, maior potencial colaborativo e consequentemente de reflexão crítica destes agentes.

Este trabalho se propõe a fazer uma pesquisa qualitativa exploratória e descritiva do tipo colaborativa. Uma vez que, as pesquisas exploratórias atendem nossos objetivos e problema central pelas suas características de propiciar a busca por mais informações sobre um determinado conceito a que se deseja investigar, proporcionando sua definição e delineamento, por exemplo, as pesquisas bibliográficas. De igual modo, as pesquisas descritivas corroboram para alcançar os objetivos traçados nesta pesquisa, ao preocupar-se em observar os acontecimentos, além de registrar, classificar e interpretar. Dessa maneira, a pesquisa qualitativa exploratória e descritiva atende a proposta deste trabalho investigativo e encontra na natureza aplicada, um local importante para a feitura desta pesquisa.

A natureza desta pesquisa será aplicada, do tipo pesquisa colaborativa, pois tem o caráter participativo e propõe uma reflexão da prática educativa com a parceria pesquisador, professor e os estudantes surdos, em processo de alfabetização e letramento em Língua portuguesa/L2, para elaboração de atividades escolares, baseadas na utilização das estratégias da gamificação, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua portuguesa/L2. Por esta razão, a pesquisa colaborativa de natureza aplicada revela-se essencial para esta proposta de pesquisa, pois se apresenta de modo proativo, individualizado e age em grupos específicos, problemáticas e

realidades distintas, como a necessidade específica do surdo, no processo de aprendizagem (TRIPP, 2005)

Em um primeiro momento, faz-se necessário uma revisão integrativa de literatura, articulando as contribuições de Hall (2006), Culler (1999) para falar sobre identidade cultural. De igual modo, Trindade (2019), Moreira (2019), Dias (2013), Serres (2013) corroboram para um refletir sobre a Pedagogia 2.0. Alves (2019) para tratar da gamificação e Strobel (2009) no tocante à educação de surdos, discorrendo-se ainda com relevância a respeito das contribuições de Perlin (2004) sobre cultura surda, entre outros citados ao longo deste estudo. Ademais, este trabalho se preocupa com o caminho pelo qual a educação de surdo vem sendo feita e busca contribuir na construção de uma educação surda de qualidade e inovadora, na medida em que sugestiona reconfigurações de ecossistemas digitais de aprendizagem, na educação de surdo.

Desta maneira, poder-se-á contribuir com a comunidade surda, na medida em que se busca perceber a educação de surdo como parte integrante da Cibercultura e o uso das estratégias de gamificação como favorecedoras do processo de alfabetização e letramento deste grupo minoritário.

1.4.2 SUJEITOS E LÓCUS DA PESQUISA

Os atores da pesquisa serão alunos surdos de uma determinada turma¹ em processo de alfabetização e letramento no que tange aquisição de vocabulário da Associação Educacional Sons do Silêncio – AESOS localizada em Salvador- BA e iremos ter como fonte de informações, o professor (a), os estudantes da turma e corpo diretivo da instituição. Seguindo e respeitando dos os procedimentos éticos que a pesquisa com seres humanos requer.

Em síntese, os atores serão sujeitos importantes na feitura das estratégias de gamificação, pois contribuirão de forma participativa na elaboração destas estratégias, a fim de melhorar a qualidade do processo de aprendizagem, no tocante a aquisição de vocabulário em Língua portuguesa/L2. Para isso, selecionaremos dispositivos de coleta de dados, que nos possibilitem ter as informações necessárias para construir de forma colaborativa, uma Sequência didática que aponte para a gamificação, na alfabetização e letramento de surdos.

¹É importante ressaltar que a escolha da turma se dará pela disponibilidade do professor regente e quantitativo de alunos maiores de 18 anos que queiram participar de forma voluntária da pesquisa.

1.4.3 DISPOSITIVOS PARA COLETA DE DADOS

Os dispositivos de coleta são ferramentas imprescindíveis para recolher as informações necessárias para uma investigação e devem atender aos objetivos, em comunhão com as metodologias. Além disso, são estas informações que usaremos para elaborar a produção de dados, inerente à pesquisa proposta. Por esta razão, a pesquisa que aqui se insere, se valerá da elaboração de mapas de densidade e rede, através do software VOSviewer, na construção do estado da arte para esta pesquisa, bem como uma revisão de literatura, atendendo aos objetivos específicos de: Analisar o processo de constituição histórica da Educação de Surdos evidenciando seu contexto sócio, político, educacional e cultural; Compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas; Identificar as contribuições das estratégias da Gamificação para a alfabetização e letramento de surdos, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

Apriori, usaremos entrevistas semiestruturadas presenciais, levando em consideração que as aulas na modalidade presencial já foram iniciadas no município de Salvador -Ba, utilizando-se de gravações sem identificação dos participantes, para posteriormente transcrevê-las, analisá-las e obter resultados, que fundamentarão as reflexões e conduzirão a feitura de uma Sequência Didática, que aponte para a gamificação na alfabetização e letramento de surdos no que se refere a aquisição de vocabulário de Língua Portuguesa/L2, dentro da sociedade conectada em rede/web. Dito isto, é importante ressaltar que será respeitado o protocolo de biossegurança para proteção a pandemia de COVID-19. As questões que compoem a entrevista semiestruturada não serão invasivas à intimidade dos participantes. Em consonância com o objetivo desta pesquisa, que busca elaborar uma sequência didática a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

Os participantes da pesquisa podem ser expostos a momentos estressantes e constrangedores ao responder as questões da entrevista semiestruturada que podem conter perguntas relacionadas a sua função profissional e também de caráter pessoal e podem ocasionar um sentimento de vergonha e desconforto diante de alguns questionamentos. Além de dedicar seu tempo para participar de forma colaborativa deste estudo. Com a finalidade de diminuir os riscos que as perguntas poderão causar aos participantes, a entrevista semiestruturada não será identificada de acordo com o Comitê de Ética.

Em relação ao tempo dos partícipes as entrevistas terão duração de 5 a 10 minutos respeitando o tempo e a disponibilidade de cada um. Ademais, se os participantes não se sentir à vontade para responder alguma questão ele não tem obrigatoriedade em responder e poderá desistir de sua participação a qualquer etapa da investigação.

Além disso, faremos observação participante do campo empírico em diário de campo, com o intuito de registrar de maneira organizada, cronológica e objetiva, as informações advindas da observação e assim poder construir uma sequência didática pensada, a partir das estratégias de gamificação para auxiliar surdos, na aquisição de vocabulário de Língua portuguesa/L2, como já pontuamos neste texto.

Serão observados aspectos do ensino de vocabulário durante as aulas de Língua Portuguesa/L2 especificamente observar como a cultura surda foi levada em consideração e como as estratégias de Gamificação foi usada durante a aula. Os encontros serão agendados posteriormente pelo pesquisador responsável pela pesquisa totalizando cinco (5) encontros de 2 h cada (levando em consideração que cada hora/aula tem uma hora, serão observado 10 aulas no total), esclareço que todos os encontros serão registrado em diário de campo respeitando o protocolo de biossegurança de proteção à COVID-19, fazendo uso de máscara, álcool em gel e distanciamento em todas as etapas da pesquisa.

Os participantes serão convidados presencialmente por meio de carta convite, sem nenhum dado que possa identifica-los. Eles serão informados que antes de responder as perguntas do pesquisador será apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE para a sua anuência, após ser aprovado pelo Comitê de Ética. Dito isto, é importante ressaltar que o TCLE será traduzido em Língua Brasileira de Sinais pela intérprete de LIBRAS que também será participante da pesquisa. Todas as etapas que envolvem os participantes da pesquisa acontecerão após a tramitação e aprovação pelo CEP/ UFRB.

Caso queira o participante poderá, a qualquer momento, desistir de participar e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisador ou com a instituição. Caso o participante retire o consentimento de utilização dos dados de pesquisa, o pesquisador responsável dará ciência de sua desistência, ficando obrigada a enviar a resposta de ciência do participante de pesquisa e retirar o seu consentimento. Quaisquer dúvidas que o participante venha apresentar serão esclarecidas pelo pesquisador e caso queira poderá entrar em contato também com o Comitê de Ética da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

1.4.4 ANÁLISES DE DADOS

De acordo com os estudos de Gil (1999) a análise de dados tem o intuito de transformar as informações coletadas em conhecimento, além de organizar os dados para responder a problemática da pesquisa. Dessa forma, a análise buscará responder a questão que orienta essa pesquisa: Como os Estudos Culturais podem fundamentar a construção de uma Sequência Didática a partir das estratégias de Gamificação, que possam auxiliar surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2?

Minayo (2008) afirma que para analisar e interpretar os resultados de uma investigação é preciso superar o empirismo para compreender a realidade do fenômeno pesquisado, ou seja, ir além das superfícies aparentes ou das primeiras conjecturas do investigador a fim de garantir a veracidade das informações.

Neste sentido, esta pesquisa cristaliza-se como um trabalho em parceria, as suas etapas serão elaboradas no decorrer do processo investigativo. Ademais, a cooperação, produção e apreciação dos resultados se realizarão em todas as etapas. Em suma, a pesquisa de caráter colaborativo pressupõe o engajamento dos partícipes da investigação na elaboração dos resultados desde a avaliação e reflexão para edificar de modo colaborativo os resultados advindos dos dados coletados.

Durante a análise de dados, qualquer informação que possa identificar o participante será omitido na divulgação dos resultados da investigação, e o material será armazenado em um local seguro pelo pesquisador responsável, por cinco anos, após este período serão devidamente descartados. A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, poderá ser solicitado ao pesquisador informações sobre a participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE. É importante ressaltar que o TCLE será lido em Língua Brasileira de Sinais pela intérprete de LIBRAS que também será participante da pesquisa

Dito isto, a análise de dados foi realizada de forma descritiva a partir das perspectivas da educação de surdos abordada por Strobel (2005) Perlin (2004) Quadros (2007) e dentre outros que fundamentaram esta pesquisa. Por este motivo, articular as falas dos participantes, as observações feitas e dialogar com estes autores foi um caminho plausível para construir os dados que edificaram a construção do produto.

1.4.5 PRODUTO

O produto desta pesquisa são jogos digitais dispostos em uma sequência didática feita a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, na tocante aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, que será disponibilizada via e-mail em formato PDF (mediante solicitação feita pelo e-mail tatinaircardoso@gmail.com por um período de 2 anos após conclusão desta pesquisa) para toda a comunidade interessada em usá-la em sua prática educativa.

1.4.5 PROCEDIMENTOS ÉTICAS

De acordo com a resolução nº 510, de abril de 2016, a ética é uma construção sociocultural que se cristaliza no processo histórico. Ademais, a ética em pesquisas científicas demanda respeito pela dignidade humana e a proteção necessária aos participantes das pesquisas envolvendo pessoas. Por isso, é importante levar em consideração que ação ética perpassa pelo ato consciente livre do participante em estar ali espontaneamente, visto que as pesquisas em ciências humanas e sociais abrigam respeito e a garantia do pleno exercício dos direitos dos participantes. Dessa forma é preciso respeitar os aspectos sociais, culturais e históricos que a ação ética carrega. (BRASIL, 2016)

É importante ressaltar que a relação pesquisador-participante se realiza de maneira contínua no processo da pesquisa podendo ser reformulado a qualquer instante no diálogo zelando pela flexibilidade e a edificação das relações não hierárquicas. Além disso, reconhece a liberdade e autonomia de todos os envolvidos no processo de pesquisa, fomenta e afirma a dignidade humana, a liberdade e autonomia dos sujeitos enquanto participantes num exercício de partilha e construção coletiva. Dessa maneira, a relação pesquisador-participante deve atuar em defesa dos direitos humanos e rejeição do arbítrio e do autoritarismo nas relações que envolvem os processos de pesquisa. (BRASIL, 2016)

Em consonância com a resolução 510/2016 respeitamos os valores culturais, sociais, morais e religiosos, assim como os hábitos e costumes dos participantes desta pesquisa. Além disso, rejeita todas as formas de preconceito promovendo o respeito à diversidade e a participação de sujeitos e grupos vulneráveis discriminados. Ademais, é importante entender sobre o processo de consentimento e assentimento, o qual deve constituir uma relação de credibilidade entre o pesquisador e os participantes. Em suma, informar os participantes o porquê, como, onde e para que a pesquisa será desenvolvida é crucial para fazer valer a

resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, pois, respeitar a diversidade humana em todos os seus aspectos é princípio fundamental desta pesquisa. (BRASIL, 2016)

Neste sentido, este trabalho se preocupa em se dedicar a ampliar e consolidar a democracia através do compartilhamento da produção do conhecimento decorrente da investigação de modo acessível para os sujeitos participantes, assumindo o comprometimento ético com os partícipes da pesquisa. Dessa forma, todos os aspectos inerentes a ética nas pesquisas científicas em ciências humanas e sociais constantes na resolução 510/2016 serão devidamente apreciados e respeitados, pois compartilhamos dos princípios democráticos que regem a ação pesquisadora.

1.4.6 EQUIPE DE PESQUISA

A equipe de pesquisa foi composta pelo pesquisador responsável, Tatinai Rodrigues Cardoso Viana, que tem como atribuição a coleta e análise de dados, envio do relatório final ao CEP/UFRB, construção do produto e elaboração do multipaper. Ademais, o Prof. DR. Ariston de Lima Cardoso é o orientador nesta pesquisa, papel essencial para a realização exitosa desta proposta de investigação.

Participaram voluntariamente da pesquisa os estudantes de uma turma, o professor, o interprete e o corpo diretivo da instituição. Neste sentido, dividimos os participantes em 4 grupos (intérprete de LIBRAS, corpo diretivo, professor(a) e estudantes surdos). Os estudantes e o professora(a) irá participar tanto da entrevista semiestruturada, quanto da observação participante. Já o interprete e o corpo diretivo participará apenas da entrevista semiestruturada como podemos verificar no quadro abaixo:

Quadro 1- Participantes da pesquisa

ID DE GRUPO	Nº DE INDIVÍDUOS	INTERVENÇÃO A SEREM REALIZADAS
Intérprete de Libras	2	1ªetapa: entrevista semiestruturada
Corpo diretivo	4	1ªetapa: entrevista semiestruturada
Estudantes surdos maiores de 18 anos	10	1ªetapa: entrevista semiestruturada 2º etapa: observação participante
Professor (a)	1	1ªetapa: entrevista semiestruturada

		2º etapa: observação participante
--	--	-----------------------------------

1.5 CONSTRUÇÃO DO ESTADO DA ARTE

Nesta etapa, analisaremos os impactos das tecnologias na sociedade, além de perceber a ação pesquisadora na elaboração das referências na era digital. Assim como, articularemos as contribuições da bibliometria na construção do background de impacto do pesquisador. Logo depois, compartilharemos os resultados encontrados durante o processo de elaboração do estado da arte, utilizando a base de dados da Scopus e o software Vosviewer.

1.5.1 A estratégia da análise bibliométrica para a construção do estado da arte na cibercultura

As novas tecnologias digitais causaram grandes mudanças na sociedade assim como o fazer científico. Além disso, o pesquisador conectado em seu tempo deve se preocupar dentre muitas coisas com o processo pelo qual o conhecimento se faz na sociedade em rede e no compromisso social a ele atribuído, a saber, que é através do olhar sensível que o pesquisador problematiza a realidade e produz conhecimento. Logo, este fator nos faz refletir sobre a formação do pesquisador na contemporaneidade.

Sendo assim, é crucial pensar em uma formação que leve em consideração as novas habilidades e competências para este novo momento. Ademais, para que o pesquisador tenha fluidez na cibercultura e seja capaz de perceber tais transformações, bem como notar-se no cibercontexto, problematizando a práxis de sua pesquisa, pois estas ações podem/devem garantir, de alguma maneira, a qualidade da investigação na era digital. Em suma, é preciso engajamento para desenvolver estas novas habilidades e competências.

Por certo, garantir a qualidade das referências para elaboração da pesquisa num universo de possibilidades é uma emergência, ainda mais que as informações são produzidas em proporções colossais, e disposta em bases de dados de âmbitos internacionais. Por este motivo, é que questionamos quais autores selecionar para compor o estado da arte dentro da vastidão de publicações que tratam das temáticas, “Gamification in education” e M-learning no Brasil entre os anos de 2015 e 2020?

Para começar, esta pesquisa buscou-se refletir de modo geral, na bibliometria como estratégia para a construção do estado da arte na era digital e de forma específica objetivou-se investigar as potencialidades da pesquisa bibliométrica para auxiliar na construção do background do pesquisador e empregar os dados obtidos da interface Scopus a partir das palavras-chaves, “Gamification in education” e M-learning a fim de estabelecer os autores e co-autores de maior impacto para estas temáticas, no Brasil, no último quinquênio. Por outro lado, para edificar mapas de network (rede) e density (densidade) utilizamos o software VOSviewer com o propósito de construir o estado da arte de uma pesquisa, por meio de análises quali-qualitativa. Para isso, foi feito num primeiro momento uma busca pela base de dados da Scopus por meio do site Periódicos CAPES², fato este que nos possibilitou acessar este Big Data e realizar um levantamento através das palavras chaves “Gamification in education” e M-learning no qual aplicamos os filtros, territorialidade e ano de publicação, já referenciado neste texto. Após esta etapa, aplicamos o arquivo em CSV Excel no software VOSviewer para obter resultados quali-quantitativos e revelar os autores e co-autores mais citados em publicações acadêmicas no território brasileiro. Para tanto, fez-se necessário uma revisão integrativa de literatura, articulando as contribuições de Isotani et al, (2009), Santaella (2010), Trindade (2018) Levy (2010) e dentre outros para falar sobre sociedade em rede e cibercultura. De igual modo, LEITE et al (2019), Correa e Machado (2018) corroboram para refletir sobre a pesquisa bibliométrica.

Dito isto, o trabalho foi organizado em três seções dispostas na sequência que se segue: Reflexões sobre a sociedade em rede e a ação investigativa. Neste espaço, analisou-se os impactos das tecnologias na sociedade, além de perceber a ação pesquisadora na elaboração das referências na era digital. Na segunda seção, intitulada: Sobre a pesquisa bibliométrica: caminhos possíveis ao pesquisador, articulou-se as contribuições da bibliometria na construção do background de impacto do pesquisador. Logo depois, na penúltima seção, Scopus e VOSviewer: construindo as referências de uma pesquisa, compartilhamos os resultados encontrados durante o processo de elaboração do estado da arte de uma determinada pesquisa, utilizando a base de dados da Scopus e o software Vosviewer. Por fim, discorrer as considerações finais tecendo as impressões sobre esta investigação.

1.5.2 A sociedade em rede e a ação pesquisadora

² Linke de acesso <https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br/index.php?>

As novas tecnologias revolucionaram a vida em sociedade, não apenas no aspecto comunicativo. Tais transformações construíram o homem pós-moderno, fragmentado, conectado em rede e informatizado, tanto que a contemporaneidade é marcada pela multiplicidade identitária, enfim no modo pelo qual o homem vê, produz e vive a vida.

Este novo olhar sobre o mundo produz uma nova cultura, a cultura do/no ciberespaço. Também, é importante destacar que, neste texto, entende-se por cultura, o conjunto de práticas, valores, normas, modos de vida, isto é, são as formas de observar, articular, perceber e entender o mundo ao redor. Em síntese, a cibercultura é técnica, práticas e valores culturais que se cristalizam no ciberespaço e fora dele.

Neste mesmo pensar, o advento da WEB Social a partir da década de 1990 permitiu a humanidade interagir no ciberespaço proporcionando o crescimento das comunidades virtuais, bem como, novas formas de comunicação e interação através das redes sociais colaborativas (Isotani et al, 2009). Como se pode ver, o sujeito deixou de ser um mero receptor das informações disponibilizadas na web e passou a ser protagonista, produzindo informações e construindo grupos sociais na rede. Por isso, gerou um aumento no volume dos saberes produzidos, publicados e compartilhados na rede/web.

Seguindo nesta linha, as capacidades interativas do ciberespaço configuram uma cibercultura caracterizada pela emergência da mobilidade ubíqua em conectividade com este ciberespaço, as cidades. Ademais, observa-se que, concomitantemente, com a evolução das tecnologias, emerge também, novos ambientes de convivência no ciberespaço possibilitando outras formas de ser e estar no mundo, isto é, nas sociedades contemporâneas é emergente pensar como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) podem ser utilizadas como dispositivos estruturantes e transversais no processo formativo do pesquisador e de sua prática. Portanto, as cidades e a mobilidade que dela emerge exigem uma nova postura do pesquisador.

A cibercultura, não só potencializa as práticas investigativas baseadas nos princípios de autonomia, diversidade, diálogo, colaboração e da democracia, mas também, nestes novos ecossistemas educacionais que surgem nas sociedades e culturas digitais, além de lançar mão das potencialidades de comunicação móvel e ubíqua que as TDICs permitem. Como se pode verificar, é necessário que os espaços de pesquisa, construam um currículo baseado nas referências e experiências do investigador. Por isso, garantir um ambiente de construção do

conhecimento multimodal, rico em funcionalidades específicas como a hipertextualidade e intratextualidade, estabelecendo conexões diversas é emergente.

Santaella (2010) nos revela que não cabe mais produzir dicotomias entre a cultura e a cibercultura, pois ela mesma é a cultura da contemporaneidade na medida em que as sociedades pós-modernas se encontram estruturadas e organizadas pela web/rede, como as práticas de comunicação e transações bancárias, por exemplo. Portanto, a pesquisa também faz parte desta cultura e cabe ao investigador perceber o lugar dos softwares e dispositivos na pesquisa.

De fato, é preciso desenvolver nos investigadores a autonomia para o uso mais adequado das ferramentas, nos ambientes emergentes, assim como, utilizando-as de acordo com a necessidade contingencial, ou seja, construir habilidade e fluência digital para o uso das potencialidades digitais mais apropriadas, levando em consideração o contexto. Desse modo, desnovelando um usuário maduro, que possa articular e manipular os dispositivos dispostos na rede de diferentes formas e finalidades sem se perder com as possibilidades do mesmo, mas sabendo direcionar ao que se deseja atingir, neste caso, a construção do estado da arte.

Com efeito, ter fluência digital requer uma reflexão crítica sobre as ferramentas que se colocam diante do novo perfil de investigador e os espaços que a pesquisa se realiza. Seguramente, deve-se pensar em: O que utilizar? Quando utilizar? Para que utilizar e por que utilizar? Este ato crítico, sobre os ambientes emergentes, traz novas configurações no modo pelo qual se realiza a construção do estado da arte de impacto na contemporaneidade. Aliás, o resultado, destas ações reflexivas, venha por contribuir na elaboração da melhor maneira de conquistar os objetivos pelo próprio exercício do fazer científico na cibercultura. Sendo assim, para construir espaços inovadores, atrativos e férteis a esta nova condição, não basta apenas ter competências digitais, mas ter fluência e criticidade.

Segundo Trindade (2018), é importante pensar nestes ambientes emergentes como ecossistemas digitais de aprendizagem e elaboração do conhecimento, que auxiliem os pesquisadores no desenvolvimento de competências emancipatórias. Como também, pensar em qual a melhor maneira de usufruir, destes ecossistemas em diferentes espaços e intenções, ou seja, precisam aprender a serem seletivos/reflexivos neste dilúvio de informações. Desse modo, a pesquisa bibliométrica se revela um importante viés no processo emancipatório nos ecossistemas emergentes de aprendizagem e construção do conhecimento.

Por este motivo, abordaremos mesmo que minimamente, na próxima seção os caminhos possíveis ao investigador para a elaboração do referencial de pesquisa a partir da bibliometria.

1.5.3 Pesquisa Bibliométrica: caminhos possíveis ao pesquisador

A bibliometria efetiva-se na ação de utilizar métodos da matemática e da estatística aplicados a livros e outros meios de comunicação e informação, viabilizando a identificação dos campos potenciais de pesquisa, bem como da taxa de produção das instituições de elaboração e disseminação do conhecimento e de seus pesquisadores por quatro ângulos distintos, a saber, a webometria que se propõe a investigar as páginas de world wide web; a infometria, que busca estudar por meio da base de dados e documentos; a cienciometria pretende analisar áreas, temáticas e disciplinas e a bibliometria é uma pesquisa quali-quantitativa das publicações em livros, revistas, artigos dentre outros. Em síntese, os estudos bibliométricos colaboram para sistematizar as investigações científicas em áreas específicas ao passo que constroem mapas, a partir da origem dos conceitos existentes, revelando quais são os óculos de maior impacto para investigar um determinado assunto.

É importante ressaltar que, a Lei de Lotka, de Bradford e de Zipf são as três leis que orientam a pesquisa bibliométrica. Visto que, a Lei de Lotka trás a idéia de que a produção científica é construída por um pequeno grupo de pesquisadores e conhecê-los é fundamental para dar força e veracidade à pesquisa que se propõe realizar, a Lei de Bradford que aborda a questão da condensação e disseminação da literatura em relação a uma temática que deseja-se pesquisar, extraindo dessa forma, as principais referências que tratam dos assuntos elencados, só para ilustrar, Pierry Levy ao tratar do assunto cibercultura, e a Lei de Zipf que concerne no entendimento pelo qual a palavra que mais aparece nas publicações consiste na centralidade do tema do documento. Por fim, estas leis servem para nortear a ação do pesquisador e valem-se de indicadores que apontam para a qualidade, atividade e impacto científico, que irão auxiliar o pesquisador a construir seu background.

Sabe-se, que o investigador carrega consigo a não neutralidade e o fio condutor das reflexões da realidade objetiva são suas experiências de vida, acumuladas ao longo de sua história, num determinado tempo e espaço. Assim como, a escolha do posicionamento epistemológico deve ser deliberada, na medida em que a teoria eleita é o eixo, a espinha dorsal da política educativa, pois é por meio dela que delinea-se o posicionamento político do

investigador, diante do contexto que emerge da sociedade em rede. Logo é a cosmovisão que o impulsiona a investigar e contribuir, diretamente, para suas análises na era da informação.

De fato, uma problematização da realidade, tal qual, a construção do estado da arte, para o fazer científico e a composição do background do investigador na era da informação é em sua espinha dorsal uma emergência e construir os passos históricos pelos quais uma demanda social se estabelece como demanda política é ir além dos documentos oficiais, na medida em que, visibiliza a trajetória das ações, agendas e deliberações, que emergiram da necessidade dos sujeitos sociais e o pesquisador precisa desta percepção sensível em relação a sua própria atividade. Dado que, este olhar sensível, realiza-se com a maturação de sua própria atividade enquanto investigador ao passo que aprende de si, num exercício pedagógico, e constrói a fundamentação epistemológica que o conduz. Porquanto, a pesquisa bibliométrica se coloca como ponte na construção do estado da arte, porque auxilia o pesquisador a selecionar, dentro da vastidão de informações, aquilo que melhor irá contribuir para consolidar um background de impacto e por consequência uma pesquisa madura.

Seguindo nesta linha, o Big Data é o agrupamento de grandes quantidades de informações em bancos de dados que necessitam ser processado e armazenado e possui cinco dimensões. Além disso, estas dimensões os caracterizam dando a ele importância e significação na era da informação, visto que o volume de produção de dados é avultado, neste sentido é preciso velocidade na celeridade em que os dados são construídos, processados e disponibilizados, uma vez que há uma variedade vultosa de informações que carecem de análises quanto à veracidade das palavras ditas, bem como seu valor e significação no que se refere a sua utilidade para a vida humana. Assim sendo, é urgente o processo cinco Vs, volume, velocidade, variedade, veracidade e valor, para a obtenção de melhores resultados, no que tange as informações dispersas e dispostas na rede/web

Isto posto, o Big Data cristaliza-se na rapidez da análise fidedigna dos materiais, bem como sua utilidade dentro de grandes quantidades de dados diversos e se mostra crucial na sociedade conectada em rede, como podemos perceber na base de dados da Scopus e dentre outras, só para ilustrar. Desse modo, o Big Data possibilita o acompanhamento, mapeamento das tendências e produções científicas em áreas distintas do saber a partir de indicadores bibliométricos, que são instrumentos avaliativos, e dividem-se em quatro categorias descrito na imagem abaixo, a fim de auxiliar o pesquisador neste constructo.

Diagrama: Indicadores bibliométricos



Fonte: Elaboração própria a partir dos estudos de Leite, Camargo e Aragão (2019)

De certo, o investigador que busca o letramento digital poderá fazer uso das potencialidades dos ambientes emergentes, na elaboração das referências, para a pesquisa científica. Assim sendo, na próxima seção, compartilharemos os resultados de uma pesquisa bibliométrica na feitura do estado da arte para uma determinada pesquisa.

1.5.4 Scopus e VOSviewer: construindo o estado da arte de uma pesquisa

Os dois instrumentos mais utilizados para realizar pesquisas bibliométricas são as interfaces Scopus e Web of Science, e elas utilizam diferentes métricas para as análises das informações. Contudo, a base de dados da Scopus se propõe em disponibilizar o maior número de periódicos, fato este que se revela um importante diferencial para o pesquisador e a pesquisa em território nacional, já a Web of Science se apresenta em três variações a Science, Social Sciences e Arts&Humanities e dispõe de 129 revistas brasileiras na listagem que o compõem, enquanto que na Scopus este número é mais que o dobro, 309, de acordo com os estudos de Leite, Silva, Aragão e Camargo (2018). Dessa forma, a pesquisa bibliométrica por meio destas interfaces pode auxiliar o pesquisador na construção do estado da arte diante de um universo de possibilidades.

Diante disso, elencamos a base de dados da Scopus e o software VOSviewer como ferramenta para elaborar mapas das redes bibliométricas. Antes de trazer os resultados encontrados, faz-se necessário abordar, mesmo que minimamente, sobre o VOSviewer

Seguindo neste mesmo pensar, o VOSviewer permite aos usuários realizar análises por meio de distintas categorias e podem ser a partir de Co-authorship com o intuito de possibilitar um mapeamento das articulações entre autores, instituições e países, o que proporciona identificar os investigadores que trabalham em conjunto, assim como a estrutura social de uma pesquisa; Co-occurrence, que oportuniza o mapeamento por palavras-chaves, além das ocorrências das mesmas em distintos artigos e permite-nos notar os pesquisadores que trabalham em conjunto, como também a estrutura social de uma pesquisa; Citation oferece o mapeamento de revistas, autores e instituições mais citados nas publicações e propicia visualizar a utilização de palavras-chave de acordo com período em tempos distintos, de igual modo verificar qual dessas palavras são usadas conjuntamente; Bibliographic coupling, garante o mapeamento de autores, revistas, instituições e publicações que fazem citações em conjunto no mesmo documento, o que assegura vislumbrar as publicações e as fronteiras de pesquisa; Co-citation promove o mapeamento de pesquisas, revistas e autores co-citados em trabalhos científicos o que permite-nos descortinar quais referências são citadas, por outro lado perceber a centralidade das instituições em relação ao campo de investigação, bem como sistematizar agrupamentos de autores citados por um grupo específico de trabalho. Em suma, estas categorias auxiliam o pesquisador na construção das redes bibliométricas.

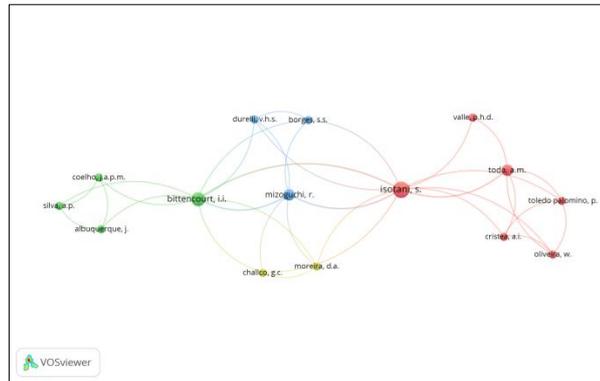
1.5.5 Resultados encontrados

Durante a elaboração do levantamento bibliográfico para a pesquisa, emergiu-se a problemática: quais são os autores e co-autores mais citados em publicações científicas no território brasileiro entre os anos de 2015 a 2020 a partir das palavras-chaves: “Gamification in education” e M-learning? Para tanto, será elaborado mapas através de algoritmos do VOSviewer que possibilitem a identificação destes autores, nos últimos cinco anos, a partir da base de dados Scopus, como já referenciamos neste texto.

Dito isto, a palavra-chave, “Gamification in education”, foi articulada aos filtros Country/Territory, no qual foi selecionado país, Brasil; Year e elegemos os anos de 2015 a 2020. Dessa maneira, foi possível identificar 11 publicações e três grandes redes. Ademais, de acordo com estes resultados foi possível notar um network vasto de autores com muitas articulações fora dela da network, como é perceptível no mapa 1 e 2. Isotani, S, se revelou com maior densidade e força seguidos de Bittencourt, I. I. e Mizoguchi, R. colocando-os como

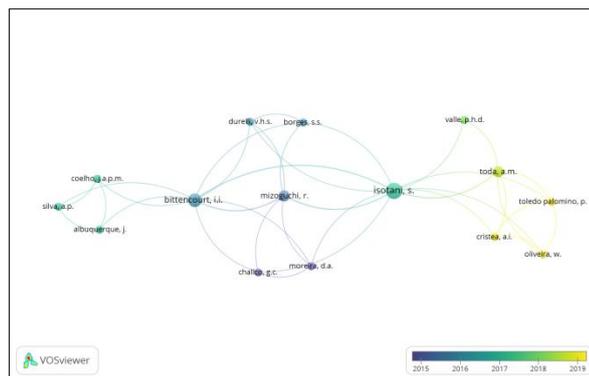
autores de maior densidade e impacto para esta temática nos últimos 5 anos, como podemos vislumbra no mapa 3.

Mapa 1: Network visualization



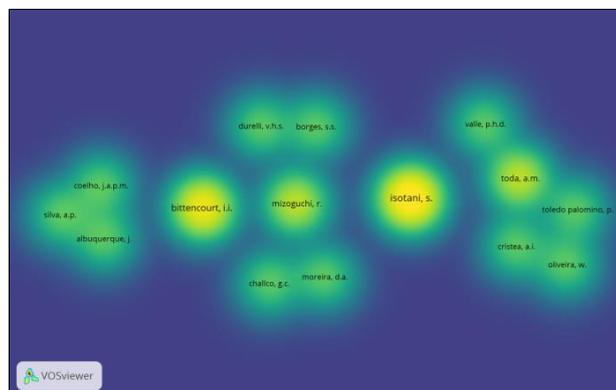
Fonte: Elaboração própria a partir da base de dados Scopus articulados ao VOSviewer – outubro/2021.

Mapa 2: Overlay visualization



Fonte: Elaboração própria a partir da base de dados Scopus articulados ao VOSviewer – outubro/2021

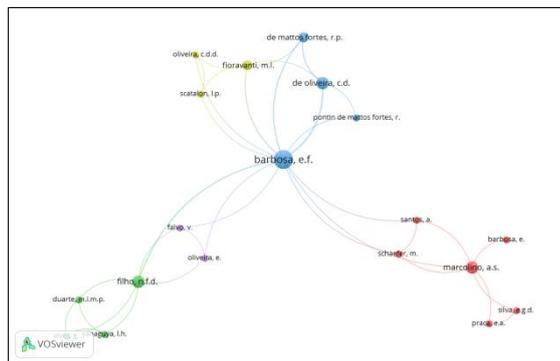
Mapa 3: Density visualization



Fonte: Elaboração própria a partir da base de dados Scopus articulados ao VOSviewer – outubro/2021

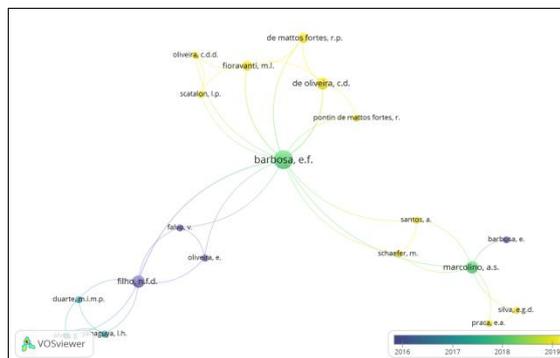
Dando seguimento às análises, a palavra-chave, M-learning, nos permitiu identificar 48 publicações e cinco grandes redes. Além disso, de acordo com os dados encontrados foi possível notar uma rede ampla com muitas articulações entre os autores, como é notável no mapa 4 e 5. Barbosa, E.F, se apresenta com maior densidade seguido de Marcolino, A. S, e Filho, F D., dispendo-os como autores de maior impacto para esta discussão nos últimos 5 anos no território brasileiro, como podemos perceber no mapa 6.

Mapa 4: Network visualization



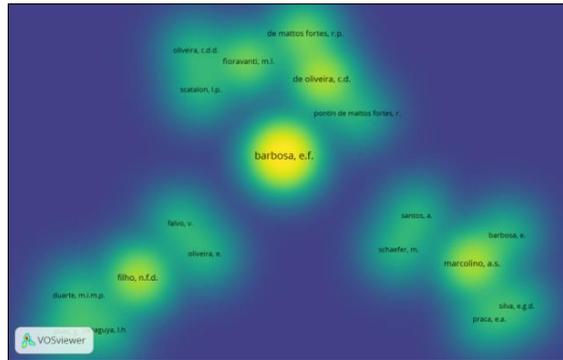
Fonte: Elaboração própria a partir da base de dados Scopus articulados ao VOSviewer – outubro/2021

Mapa 5: Overlay visualization



Fonte: Elaboração própria a partir da base de dados Scopus articulados ao VOSviewer – outubro/2021

Mapa 6: Density visualization



Fonte: Elaboração própria a partir da base de dados Scopus articulados ao VOSviewer – outubro/2021

1.5.6 Palavras finais para o início

Vivemos na cibercultura e as ações pesquisadoras, bem como os investigadores não estão numa bolha dissociada da realidade que os cerca, antes vivenciam suas práticas por meio do real e pelo real, isto é, os investigadores interagem com o meio, problematizando a realidade e valendo-se dela para construir saberes, a partir dos artefatos próprios da sociedade em rede. Assim, os pesquisadores são sujeitos ciberculturais, pois também compartilham das práticas sociais próprias do seu tempo.

Penso que, é possível afirmar que a construção das referências e a própria pesquisa é uma ação sistemática de processos e permeiam o blackground do pesquisador, ou seja, são as inferências e problematizações frente a realidade, que direcionam as escolhas e implicam nas descrições e análises das variáveis possíveis além de possibilitar a elaboração de questionamentos e hipóteses. Portanto, quanto mais amplo o background do pesquisador mais vasto, profundo e consistente será sua inferências nos resultados, análises e reflexões da pesquisa.

Acredito que a pesquisa bibliométrica se mostrou eficaz na elaboração da fundamentação e possibilitou identificar Isotani, S. Bittencourt, I. I. Mizoguchi, R. Barbosa, E.F, Marcolino, A. S, e Filho, F D. como os autores e co-autores de maior impacto nas temáticas selecionadas, a partir de palavras-chaves “Gamification in education” e M-learning, como já ressaltamos neste texto, no Brasil, no último quinquênio. Visto que, a pesquisa bibliométrica se desnova um importante caminho ao pesquisador ao otimizar o tempo para elaborar o levantamento de literatura sem perder-se na vastidão de publicações dispersas e dispostas na rede web. Logo, a prática investigativa, na sociedade conectada, tem um ganho ao articular as

contribuições da bibliometria e do software, tal qual o VOSviewer, na elaboração do estado da arte para a pesquisa.

CAPÍTULO 2 – ARTIGOS

Os diálogos que residem neste capítulo discorrem sobre as teorias que alicerçarão a pesquisa e serão expostos em quatro produtos, dispostos nos parágrafos que se seguem.

No Artigo 1 “Contribuições culturais para uma Pedagogia Surda 2.0”, analisamos o processo de constituição histórica da Educação de Surdos evidenciando seu contexto sócio, políticos, educacionais e culturais. Ademais, buscamos compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas.

Dando seguimento, o Artigo 2 “Contribuições das estratégias de Gamificação para auxiliar pessoas surdas na aquisição de vocabulário em Língua portuguesa/L2”, buscamos identificar as contribuições das estratégias da Gamificação para a educação de surdos.

Já no Artigo 3 “Produto de pesquisa: jogos digitais dispostos em uma sequência didática - estudo contextualizado do vocabulário de legumes, verduras e frutas para alunos surdos a partir das estratégias da gamificação”, elaboramos jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias da gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 e aplicamos em uma turma com alunos surdos de uma escola inclusive da rede municipal de Salvador-BA.

Isto posto, o conjunto destes artigos compuseram a Dissertação Multipaper, como material final do curso de Mestrado Profissional em Educação Científica, Inclusão e Diversidade – PPGECID/UFRB.

2.1 ARTIGO 1: ASPECTOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DA EDUCAÇÃO DE SURDOS: UM OLHAR SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS CULTURAIS NUMA PERSPECTIVA 2.0

Tatinai Rodrigues Cradoso Viana
Orientador Ariston Cardoso de Lima

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0. De maneira específica, buscou-se analisar o processo de constituição histórica da Educação de Surdos, evidenciando seu contexto sócio, político, educacional e cultural. Além disso, compreender concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionados aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas. Para isso, fez-se uso de uma revisão de literatura, articulando as contribuições de Hall (2006), para tratar sobre identidade cultural. De igual modo, Levi (2010), Dias (2013), Serres (2013) corroboram para um pensar sobre a Pedagogia 2.0 e cibercultura. Utilizando os estudos de Strobel (2009) no tocante à educação de surdos, discorrendo-se ainda acerca das colaborações de Perlin (2004) sobre cultura surda, entre outros referenciados ao longo deste trabalho. Além disso, esta pesquisa busca colaborar na construção de uma educação surda de qualidade e inovadora, na medida que percebe a cibercultura como potência na educação de surdos. Dado que, os resultados indicam para uma educação realizada é baseada na Pedagogia 2.0, porquanto é preciso considerar a cultura da sociedade conectada em rede nas práxis pedagógicas é uma emergência.

PALAVRAS-CHAVES: Estudos Culturais; Educação de Surdos; Pedagogia 2.0; Cibercultura.

INTRODUÇÃO

A Educação de surdos passou por diversas transformações ao longo de sua história. Ademais, o olhar sobre a pessoa surda e como ela deve se inserir no mundo impacta profundamente as concepções pedagógicas que alicerçam o fazer educativo para ele. Por esta

razão, compreender as relações que permeiam as representações do povo surdo na sociedade é crucial para pensar uma educação de qualidade, que leve em consideração suas especificidades linguísticas e culturais. Sendo assim, são estas transformações que impulsionam a construção das práticas educativas.

Neste ponto a cultura é de extrema importância para elaborar práticas educativas de qualidade e que tenham significado para os estudantes. Ademais, construir o fazer pedagógico a partir dos aspectos culturais e linguísticos do povo surdo com parte integrante da diversidade cultural na contemporaneidade é crucial e uma emergência. Dessa maneira, a cibercultura que é a cultura de nosso tempo precisa estar inserida nos espaços escolares de forma que venha favorecer o processo de ensino aprendizagem dos sujeitos surdos que foram historicamente marginalizados.

Em continuidade, percebe-se a partir das pesquisas de Strobel (2015), Perlin (2005) dentre outros exemplos citados ao longo deste trabalho que a educação elaborada para o surdo tem sido realizada dissociada da cultura. Por este motivo, indaga-se: quais as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0? Além disso, é sobre estas questões que este trabalho se propõe a investigar, tendo como objetivo geral, investigar quais as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0. De modo específico foram relatados: a trajetória histórica pelos quais a educação de surdos passou; de igual modo pontuados questões que permeiam a identidade surda e exposição das contribuições dos estudos culturais e cultura surda na elaboração de uma Pedagogia Surda 2.0.

A pedagogia 2.0 de acordo com Moreira pode ser designada como a filosofia de ensinar e aprender por meio da web. Além disto, esta filosofia pode colaborar na elaboração de práticas educativas que tenham um significado para os estudantes sejam eles surdos ou ouvintes. Diante disso nota-se que há poucas pesquisas sobre as contribuições dos estudos culturais na edificação de uma pedagogia surda 2.0 Por esta razão, este trabalho se justifica por questionar os processos históricos que a educação de surdos passou apontando para as possibilidades dispostas na pedagogia surda 2.0 com o intuito de colaborar na realização de uma sociedade mais justa e igualitária lançando mão de estudos relevantes e favorecedores para o desenvolvimento pleno dos sujeitos surdos.

No entanto, este trabalho se propõe a realizar uma investigação qualitativo-bibliográfica de natureza aplicada, com base nos estudos de Strobel (2009), no que se refere à educação de surdos, assim como as discussões de Perlin (2004), sobre cultura surda, bem como Hall (2006), para refletir sobre a identidade cultural, de igual modo Culler (1999) para pensar sobre o papel

da cultura na educação e dialogar com as investigações de Moreira (2019), sobre Pedagogia 2.0. Dessa maneira, para realizar esta pesquisa faremos uma revisão integrativa de literatura, além disso análises de concepções, e vincular as colaborações destes autores, já referenciados neste texto para a educação de surdos numa perspectiva 2.0, e deste modo poder corroborar com a comunidade surda³, ao passo que se nota a educação de surdos como parte integrante da Cibercultura num mundo que é propriamente diverso. .

Deste modo, o trabalho foi disposto em três momentos na ordem que se segue: História da educação de surdos. Neste espaço investigou-se a trajetória histórico-cultural da Educação de surdos, além de notar que o modo pelo qual o surdo é enxergado contribui para elaborar as práticas educativas do grupo minoritário em questão, ressaltando acontecimentos pontuais. No segundo momento intitulado: Contribuições dos Estudos Culturais para a educação de surdos, dialogou-se a respeito do legado teórico que os Estudos culturais trouxeram para os grupos minoritários, e como tais abordagens podem fortalecer as práticas pedagógicas para o surdo, além de refletir sobre as questões indenitárias. E, no último momento, refletimos sobre: Pedagogia Surda 2.0. Ressaltou-se as contribuições da Pedagogia 2.0 para a educação de surdos. Logo após, tecemos as últimas palavras constando as considerações finais e em seguida as referências utilizadas para fundamentar este trabalho.

HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO DE SURDOS

Ao longo da história a educação de surdos passou por diferentes concepções pedagógicas. Ademais, cada uma dessas concepções imprimia as percepções culturais e sociais acerca da pessoa surda. Sendo assim, cada momento fundamentou de alguma maneira a educação de surdos.

A Antiguidade foi um período marcado pelo surgimento da escrita até a queda do Império Romano. Este momento histórico tem sido dividido em duas categorias, a Antiguidade Ocidental e a Antiguidade Oriental. Dentro da Antiguidade Ocidental ou Clássica o surdo era percebido como surdo-mudo, visto como uma besta e estavam em pé de igualdade com os animais, isto é, não eram considerados seres humanos, pois, de acordo com o pensamento da época, não possuíam linguagem, logo não podiam raciocinar e inferir no mundo de modo

³ A comunidade surda é composta não apenas de surdos, pois agrega também sujeitos ouvintes são familiares, profissionais como intérpretes e professores, amigos, ou seja, pessoas que participam e compartilham dos mesmos interesses dos surdos (STROBEL, 2009, p. 6).

inteligente. Por este motivo, as pessoas surdas eram tratadas de formas marginalizadas e desumanas. (STROBEL, 2009)

Durante o Império Romano, os surdos eram considerados como pessoas que nasceram castigadas ou enfeitiçadas. Por esta razão, eles eram sacrificados, empurrados de precipícios, abandonados pelas famílias à própria sorte, jogados nos rios para morrerem afogados ou escravizados condenados a viver empurrando as manivelas dentro dos moinhos de trigo. Ademais, os únicos surdos que conseguiam escapar destes atos de atrocidades eram aqueles que as famílias escondiam dentro de suas residências. Estes surdos sobreviventes eram obrigados a viver enclausurados sem vida social, ainda assim esconder filhos surdos era um ato muito raro dentro do Império Romano. (STROBEL, 2009)

Contudo, nem todas as localidades pensavam da mesma forma. Dentro do período que compreende a Antiguidade Oriental o surdo era visto com uma divindade cercados de mistérios. Para os egípcios e persas os surdos se comunicavam com os deuses em segredo eram seres privilegiados, enviados pelos deuses. Por isso, havia um grande sentimento de respeito, cuidado e até de adoração. Mas, os surdos não eram educados e não atuavam na vida social. (STROBEL, 2009)

A Idade Média foi um período marcado pelo autoritarismo religioso exercido pela Igreja Católica e terminou com a queda de Constantinopla. Neste momento, acreditava-se que o surdo não tinha alma, era uma aberração e representava a punição divina para com os pais pecadores. Ademais, para a época, ter um filho surdo era a evidência pública que havia cometido algum pecado tenebroso. Por este motivo, muitos surdos viveram trancados, escondidos, isolados do convívio social. (STROBEL, 2009)

Seguindo nesta linha, com o advento do cientificismo, a Idade Moderna colocou sobre o surdo a concepção médica da deficiência. O surdo agora é visto como humano fora da norma, porém, como um sujeito doente na expectativa do tratamento e conseqüentemente da cura. Neste período, o surdo “necessitava”, aprender a falar, porém foi neste contexto que o termo surdo-mudo foi questionado. Os estudiosos deste período viam na surdez um problema de comunicação. Além disso, acreditavam que sem a fala os surdos não poderiam se desenvolver normalmente. Por isso se dedicaram em construir métodos para ensinar o surdo falar com a finalidade de sanar a doença.

No período que corresponde a contemporaneidade, o surdo é visto como sujeito agente construtor da sua própria história com língua e cultura própria. Porém, há um discurso não legitimado, mas que se cristaliza na sociedade através de práticas que reforçam o surdo como

um doente que precisa de tratamento médico. São resquícios dos olhares do passado, mas que a comunidade surda, na atualidade, contesta veemente.

Diante do que foi dito podemos inferir que as concepções educativas construídas para as pessoas surdas

Contudo, a história do povo surdo é dividida em três momentos que são: Revelação Cultural, na qual os surdos executam suas atividades diárias sem segregações; Isolamento Social, no qual é negado ao surdo, o direito de usar a língua de sinais como faculdade de comunicação social, bem como se apropriar plenamente enquanto cidadão; Despertar Cultural, em que a língua espaço-visual começa a ser valorizada e muitas pesquisas são feitas sobre os métodos educativos. É neste ponto que a educação de surdos ganha avanços significativos. Sendo assim, cada um desses momentos históricos servira de alicerce para construir modelos educativos para o surdo ao longo da história com destaque para o Oralismo, Comunicação Total, Bilinguismo e Pedagogia Surda.

Oralismo

A metodologia Oralista acredita que a língua falada é essencial para o processo de comunicação e conseqüentemente para o desenvolvimento pleno do sujeito, por isso tem por finalidade ensinar o surdo a falar.

O Congresso Internacional de Educação de Surdos⁴ foi realizado em 1980 em Milão na Itália. Este evento tinha como finalidade discutir as novas tendências no ensino de pessoas surdas. Depois de acirrados debates foram deliberadas oito resoluções que colocaram a língua de sinais como vilã para o desenvolvimento da pessoa surda. A saber, foi após o congresso de Milão que o oralismo ficou amplamente difundido no mundo ocidental. Dessa forma, o congresso de Milão impactou o modo pelo qual as escolas educavam as crianças surdas. (PERLIN, STROBEL, 2014)

A perspectiva oralista alicerça-se no modelo clínico no qual o surdo era entendido sobre o jugo da doença, da anormalidade e deveria caminhar em direção a normalidade, ou seja, para o oralismo o surdo é deficiente e deve ser reabilitado e inserido na comunidade ouvinte. Portanto, extinguir a língua de sinais é primordial, nesta perspectiva. Em síntese, o Congresso de Milão influenciou escolas no mundo com a concepção oralista e muitos institutos adotaram o oralismo como prática educativa para o povo surdo. (GOLDFELD, 2002)

⁴ Este congresso ficou conhecido como Congresso de Milão (STROBEL, 2009)

Dito isto, as escolas foram transformadas em espaços de tratamento médico e as aulas em espaços terapêuticos. Além disso, neste período muitos professores surdos que atuavam na docência de língua de sinais foram demitidos, uma vez que a língua de sinais foi proibida nos espaços escolares por representar uma ameaça ao desenvolvimento pleno dos surdos.

De acordo com Capovilla (2000) o método oralista tem por objetivo fazer o surdo falar, pois, sem a faculdade da fala os surdos não poderiam integrar-se de forma produtiva na vida social e nem se desenvolver cognitivamente e emocionalmente.

Neste contexto, as técnicas de ensino mais utilizadas pelos oralistas foram o treinamento auditivo, o desenvolvimento da fala e a leitura labial. Por isso, trabalhar a escuta a partir dos resíduos auditivos era importante para que os surdos identificassem os sons e desenvolvessem a língua oral, além de dar ênfase na leitura labial, pois considerava esta última um importante via na comunicação. Em suma, essas técnicas enfadonhas, mecanizadas e repetitivas para o surdo. (CAPOVILLA, 2000)

Isto posto, o que há nas entrelinhas do Oralismo é a intolerância ao diferente; a imposição da ideia de normalidade; desvalorização e subalternização da língua de sinais frente à língua oral; segregação do povo surdo enquanto grupo cultural minoritário.

Contudo, o Oralismo fracassou. Surgi a Comunicação Total.

Comunicação Total

A discussão sobre o ensino de pessoas surdas retomou ao palco por volta de 1970 ao constatar que o Oralismo não dava conta dos processos de aprendizagem do surdo. Além disso, a insistência e resistência das pessoas surdas em utilizar a língua de sinais permitiram o início de uma nova perspectiva na educação de surdos, conhecida como Comunicação Total. Dessa forma, é nesta conjuntura que o Oralismo começa a ruir.

A comunicação Total possibilita ao surdo utilizar distintas estratégias para se comunicar. Ademais, este modelo usava a combinação de sinais, mímicas, gestos, leitura labial, entre outros mecanismos que auxiliassem o desenvolvimento da fala. Neste sentido, a Comunicação Total não emerge como oposição ao Oralismo, mas se coloca como método complementar. Por isso, mesmo sendo permitido sinalizar o foco da Comunicação Total ainda era a fala. Em suma, a Comunicação Total usa diferentes estratégias no processo ensino-aprendizagem do povo surdo, mas não rompe com o Oralismo. (CAPOVILLA, 2000)

Nesta metodologia as aulas são ministradas simultaneamente em língua sinais e em língua oral. Ademais, este fato causou grande desconforto no surdo, ora olhando para a sinalização ora observando a fala. Em virtude disso, não houve avanços consideráveis no processo de ensino aprendizagem do povo surdo, mas a importância da língua de sinais passa a ser reconhecida no processo de ensino/aprendizagem. Em síntese, a simultaneidade utilizada na Comunicação Total pouco contribuiu para a educação de surdos.

Sem dúvidas, as perspectivas na educação de surdos que mantêm o foco no ensino da fala privilegiam a língua apenas em seus aspectos comunicativos, negando seu caráter como a expressão cultural de um povo e suas singularidades de comunicação. Dessa forma, é preciso perceber a língua com a faculdade de expressão e compartilhamento das práticas culturais dos distintos grupos sociais (CAPOVILLA, 2000)

De certo, a ideia de fazer o surdo falar não permitiu às pessoas surdas construir sua identidade coletiva e individual. Além do mais, esta insistente busca por ensinar o surdo a falar causava/causa uma distorção na construção de sua identidade enquanto grupo minoritário e pessoa marginalizada. Dessa forma, o resultado dessa metodologia foi insatisfatório.

Surge o Bilinguismo.

Bilinguismo

É durante o período da Revelação Cultural, no final da década de 70, que o Bilinguismo emerge, como modelo educativo para surdos, pois traz a modificações no olhar sobre este grupo minoritário, bem como sobre os processos de ensino aprendizagem do povo surdo, assim como de sua língua.

No contexto educacional surdo o Bilinguismo consiste em realizar as atividades escolares em duas línguas, uma língua oral auditiva e uma língua espaço visual. Este modelo metodológico trabalha a língua oral na modalidade escrita, pois compreende a língua espaço visual como a língua materna dos sujeitos surdos.

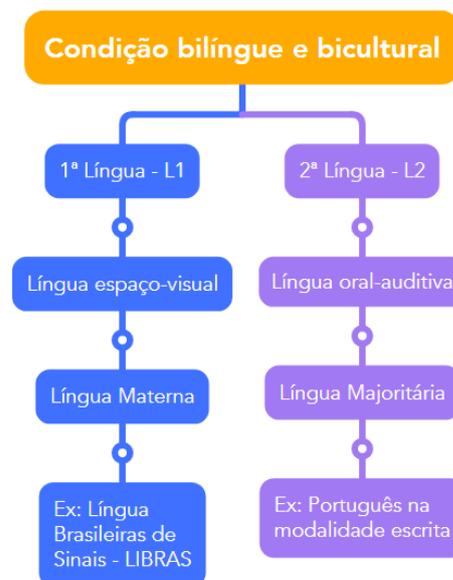
De certo, o Bilinguismo rompe com as concepções oralistas. Além disso, considera o canal espaço visual como a língua natural do surdo, como já ressaltamos, visto que é por meio dela que a cultura e os saberes são elaborados e disseminados, bem como as práticas singulares de um povo. Por esta razão, também se contrapõe às concepções da Comunicação Total e defende a língua de sinais como meio pelos quais o povo surdo constrói suas narrativas identitárias na realidade concreta. Pois, para a concepção bilíngue usar diferentes estratégias de

comunicação de forma aleatória não contribui para fomentar a identidade coletiva do povo surdo e dificulta a aquisição do conhecimento.

Ademais, a proposta bilíngüe emerge alicerçada nas reivindicações das pessoas surdas em prol do direito à língua e pelas pesquisas sobre a língua de sinais. Além disso, os estudos linguísticos acerca da língua de sinais apontam que a proposta bilíngüe tem se mostrado um modelo adequado para o ensino de surdos, pois contribui para a valorização de sua língua natural enquanto marca identitária. (STROBEL, 2009)

Em continuidade, foi com base em conceitos sociológicos, filosóficos e políticos que surge a proposta bilíngüe na educação, que por sua vez, reconhece e se baseia no fato de que o surdo vive numa condição bilíngüe e bicultural. Isto é, convive diariamente com duas culturas e duas línguas como podemos visualizar na imagem abaixo:

Figura 1: Condição dúplice



Fonte: elaborado pelos autores com base nos estudos Strobel (2009)

Certamente as perspectivas baseadas nos aspectos sociológicos, filosóficos e políticos fortalecem a identidade, a língua e a cultura surda.

Para as pessoas ouvintes, a língua materna também é sua língua de escolarização. Visto que, as sociedades estão inseridas numa lógica ouvintista. Contudo, para o povo surdo, a língua materna será a espaço-visual (L1) e a segunda língua será a oral-auditiva. Ademais, os espaços escolares na concepção bilíngüe precisam valorizar estas singularidades. Tomando como base o Brasil, podemos afirmar que a língua materna, portanto a primeira Língua/L1 da pessoa surda

é a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS e a língua Portuguesa é a segunda língua/L2, pois representa a língua oral majoritária neste país como podemos visualizar com mais clareza no quadro abaixo:

Quadro 2: 1ª e 2ª língua para a maioria dos brasileiros

1ª LÍNGUA – L1	
SURDOS	OUVINTES
Língua Espaço-visual LIBRAS	Língua Oral-auditiva Português
2ª LÍNGUA – L2	
Português	LIBRAS
Não se restringe apenas a língua majoritária do país	

Fonte: Quadro elaborado pelos autores

O ensino de L2 na modalidade escrita não se restringe apenas à língua oral majoritária local, visto que o ensino de L2 pode se ampliar para outras línguas e outros lugares. Pois, trata-se de um direito garantido e respaldado na Lei Brasileira de Inclusão (LBI), Nº 13.146 de 06 de julho de 2015, que valoriza as diversidades e as culturas que delas emanam.

Desta maneira, a educação bilíngue prioriza a língua de sinais por assim aceitar e valorizar a língua espaço-visual como L1. Nesse contexto, respeita-se todas as particularidades gramaticais, além da cultura e identidade das pessoas surdas, quando admite a pluralidade deste e como o mesmo se relaciona com o mundo. Assim, para este grupo em voga, significa ter suas relações a partir de uma experiência espaço-visual.

Por conseguinte, o Bilinguismo altera a percepção sobre o surdo, retirando-o do local da anormalidade e trazendo-o para o campo da diversidade cultural no qual o nosso mundo está imerso. Isto posto, o povo surdo se constrói e se realiza na sociedade como um grupo marginal em espaços subalternizados das minorias silenciadas, isto é, surge, cresce e se fortalece fora dos campos da norma e da normalização. Por isso, as problematizações surdas também são questões dos Estudos Culturais do qual fala Hall (2003) e corroboram na construção de uma Pedagogia Surda.

Pedagogia Surda

A pedagogia surda traz uma abordagem metodológica com foco nas especificidades do surdo e leva em consideração todos os aspectos culturais deste grupo minoritário. Além disso, essa tem sido uma demanda reivindicada pela comunidade surda, como já pontuamos. Dessa forma, esta concepção reconhece o surdo como diferente, valorizando as subjetividades linguísticas e culturais deste povo.

Dentro desta perspectiva a presença do professor surdo ganha destaque uma vez que é na partilha com seus pares que o surdo constitui sua identidade. Ademais, a Pedagogia Surda defende que os professores surdos devem ministrar aulas em língua de sinais desde a Educação Infantil a fim de promover o compartilhamento de saberes entre os partícipes da comunidade surda além de fortalecer os surdos enquanto coletivo político sociocultural.

Neste sentido, promover a educação na diversidade pelos diversos e para os diversos é um princípio da Pedagogia Surda. Ademais, este método dá destaque à educação construída na diferença por meio da mediação intercultural além de respeitar a identidade surda. Por esta razão, a pedagogia surda se apresenta como uma ruptura no mundo teórico metodológico da ação educativo que dispõe o modelo ouvinte e como nos afirma Perlin (2006) sobre a pedagogia surda,

A transgressão pedagógica que realizamos não nos apavora, mas nos identifica, nos dá a sensação de que é isso que queremos. De fato, alguns aspectos cambiantes fazem desaparecer a pedagogia ouvinte de tal forma presente nos discursos narrativos fruto de agências coloniais. (PERLIN, 2006, p. 5)

Por estes motivos, os Estudos Culturais são uma importante âncora na elaboração de uma Pedagogia Surda. Pois leva em consideração os aspectos singulares da cultura

CONTRIBUIÇÕES DOS ESTUDOS CULTURAIS PARA A EDUCAÇÃO DE SURDOS

Antes de discorrer sobre as contribuições dos Estudos culturais para a educação de surdos, é importante ressaltar como se estabelece a identidade do sujeito na pós-modernidade. Ainda que, neste trabalho não haja a intenção de abordar, de forma específica, a elaboração social da identidade, assim como seus processos de realização na malha social, se nota que é relevante ressaltar, mesmo que minimamente, como ela se articula com a identidade cultural dos sujeitos.

O conceito de identidade pode ser compreendido como o conjunto das características próprias e exclusivas de um indivíduo que tem consciência de si ou mesmo aquilo que faz de uma coisa ser da mesma natureza. Em suma, é o estado do que permanece igual imutável, esta definição carrega íntimas relações com iluminismo que compreende que o sujeito estava balizado numa perspectiva da pessoa enquanto humano, unificado, munido de habilidades da razão, da consciência e da ação. É importante pontuar que as concepções de identidade muda/mudou durante o processo histórico, não suprime dessa maneira, as exigências advindas da pós-modernidade, pois as velhas identidades, que por muitas décadas estabilizaram a vida em sociedade, estão em ruína, fazendo emergir novas identidades e fracionando o sujeito pós-moderno (HALL, 2006).

Há certo desconforto sobre as questões que permeiam a identidade, uma vez que não há quem a defina de modo exato e preciso e não há quem não a note ou sinta. Ademais, as estruturas do século XX têm modificado as paisagens e transformando as identidades Assim como, as percepções que se tem dela e que até então tem sido estabelecida pelos rastros do iluminismo ou das concepções do sujeito sociológico, que compreende o sujeito tendo “um núcleo ou essência interior que é o real, mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esse mundo oferece” (HALL, p. 11, 2006), notáveis em alguns dicionários. Em suma, essas novas paisagens culturais estão fragmentadas em categorias de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos forneceram localizações sólidas como sujeitos sociais (HALL, 2006).

A pós-modernidade surge marcada pelos questionamentos identitários não fixos e nucleares, mas construídos e suscetíveis a transformações e ampliações, pois, a identidade totalmente unida, pronta, dada, segura e coerente é um devaneio. Além disso, as sociedades modernas são locais de transformações rápidas, constantes e contínuas. Neste sentido, ao passo que os sistemas de significação e representação cultural se ampliam, somos desafiados por uma pluralidade de identidades possíveis desconcertantes e combinantes, com as quais os sujeitos podem se identificar mesmo que temporariamente. (HALL, 2006)

Essas identidades possíveis surgem como descentralizantes e funcionam, de alguma maneira, como estrutura deslocada, cujo centro é desconjuntado, não substituído por outros, mas por uma multiplicidade de centros de poder. Este fato fortalece a ideia de que as sociedades não compõem um todo unificado e feito por meio de transformações evolucionárias a partir de si mesma, mas uma avalanche de diversos sentidos e representações de distintos grupos sociais.

Neste sentido, a identidade é divergente e as contradições trabalham tanto fora, na vida social, perpassando coletivos políticos. Quanto dentro do pensamento de cada sujeito. Pois,

Nenhuma identidade singular [...] podia alinhar com uma 'identidade mestre' única, abrangente, na qual se pudesse, de forma segura, basear uma política. Pois as paisagens políticas do mundo moderno são fraturadas dessa forma por identificações rivais e deslocantes – advindas, especialmente, da erosão da 'identidade mestre' da classe e da emergência de novas identidades, pertencente a nova base política definida pelos movimentos sociais: o feminismo as lutas negras, os movimentos de liberdade nacional, os movimentos antinucleares e ecológicos (HALL, p. 21, 2006).

No que se refere às classes emergentes, as quais servem de alicerce político para os movimentos sociais e propicia as identidades na pós-modernidade, nos restringirmos à questão do povo surdo e suas contribuições culturais no que se refere à elaboração pedagógica.

A proposta dos estudos culturais consiste em analisar e compreender o processo pelo qual a cultura se realiza individualmente no mundo contemporâneo. Em outras palavras, problematizam-se como as produções culturais agem e como as identidades culturais são erguidas e organizadas em um mundo de grandes contradições e pluralista, formado por sujeitos e grupos sociais em uma sociedade de comunidades desiguais, misturadas e combinadas, norteadas pelo poder do Estado.

Dessa forma, as investigações no domínio dos estudos culturais estão ligadas aos debates teóricos sobre agenciamento, representações e sentido. Contudo, é importante refletir na relação entre a pedagogia surda e estudos culturais. Visto que, a pedagogia surda é produto da comunidade surda que se insere na diversidade social como grupo cultural e linguístico minoritário. (CULLER, 1999)

Os estudos culturais revelam-se em uma genealogia dúplice: primeiro com o Estruturalismo francês, que nota e entende a cultura como expressão do povo; e na teoria Marxista europeia é compreendida a cultura como imposição sobre o povo. Desta maneira, esta última se predispõe a investigar os marginalizados, os subalternizados, as vozes silenciadas e esquecidas, de construir a História por baixo. (CULLER, 1999)

Os estudos culturais nessa tradição são interpelados pelo conflito entre o anseio de revitalizar a cultura popular com a expressão do povo ou dar voz à cultura de grupos marginalizados no tecido social, pois, os estudos culturais examinam em que grau somos influenciados pelos moldes culturais e em que proporções ou de que maneira somos aptos a

utilizá-la para outras finalidades, desempenhando a ‘agência’, como ela é denominada. (CULLER, 1999)

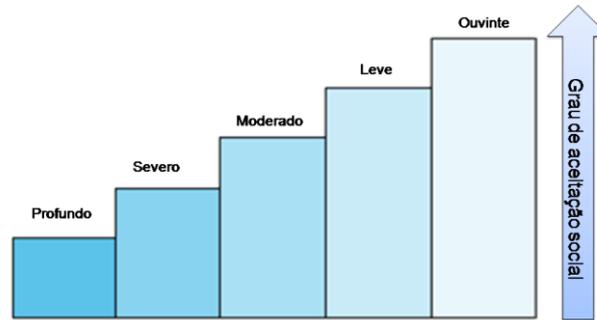
Nesse sentido, a ação dos estudos culturais alinha-se especialmente com as características da identidade e os múltiplos meios pelos quais as identidades se instituem são vivenciadas e disseminadas. Porém, é a investigação das culturas e identidades culturais não fixas que se colocam para coletivos de minorias étnicas, imigrantes, mulheres e surdos que, podem ter dificuldades em perceber-se como cultura mais ampla na qual se encontram, visto que a própria cultura é uma edificação ideológica mutável. (CULLER, 1999)

As identidades surdas

Os estudos culturais colocam luz às questões surdas para além da concepção médica, pois problematiza a cultura, a identidade e a diferença, dado que o surdo como grupo minoritário dispõe e compartilha com outros sujeitos surdos de uma cultura e identidade própria na diferença. Portanto, é no campo discursivo que a representação social se elabora, portanto é importante esmerilar como os grupos identitários constituem-se e expressam-se na realidade objetiva como num jogo de se perceber, olhando-se no espelho e notar suas representações sobre suas concepções da diferença, aquelas pelas quais viabilizem descrever uma compreensão de si a partir das narrativas construídas historicamente sejam elas na subjetividade do ser, do existir individual e coletivamente.

No que se refere, a concepção clínica, o sujeito surdo é visto como desviante da norma é preciso e por este motivo colocá-los dentro da norma ou marginalizando-os como deficiente, com a finalidade de classificar para categorizar e excluir, sempre com base na norma, deste modo para serem aceitos socialmente os surdos são impelidos a subir degraus na classificação, se desejam sair da marginalidade, isto é, quanto mais próximo do último degrau maior será sua aceitação na sociedade ouvintista, como podemos visualizar na figura abaixo:

Figura 2: (De) graus da aceitação social da pessoa surda



Fonte: Elaborado pelos autores com base nos estudos de Strobel (2015)

Por conseguinte, é a busca por aceitação que interfere na construção da identidade surda, já que para ser aceito é preciso lutar contra a surdez, negar sua língua e cultura, com o intuito de galgar mais um degrau vai se perdendo num desbotar-se de si mesmo. Em suma, nesta lógica perversa é preciso negar a surdez para ser aceito dentro da normalidade.

De acordo com os estudos de Perlin (2005), Strobel (2015) sobre a identidade surda, as autoras apontam que identidade surda, neste contexto, é o modo pelos quais o povo surdo se enxerga na malha social. Ademais, a identidade surda é heterogênea, por isso existem surdos com identidades marcadas pelo querer inserir-se no mundo como ouvinte, bem como àqueles que valorizam sua condição bilíngue e bicultural, fortalecendo desse modo suas cultura e língua. Diante disto, as identidades surdas emergem em cinco categorias que são: Identidade Surda, Identidade surda híbrida; Identidade surda de transição; identidade surda; identidade surda incompleta e identidade surda flutuante. Estes olhares de si, impactam profundamente sua postura enquanto sujeitos construindo múltiplas formas de se perceber no mundo.

A identidade surda⁵ se refere aos sujeitos surdos que se aceitam como diferentes numa sociedade marcada pela diversidade. Além disso, estão inseridos de forma plena na comunidade surda e valorizam sua língua e cultura. Por exemplo, os surdos que fazem parte das lutas pelo direito de ter suas singularidades valorizadas no processo educativo. Dessa forma, a identidade Surda é também uma postura política, não apenas um encontro de pessoas, mas um fortalecimento da diversidade do mundo em momentos de lutas e compartilhamento de ideais.

Já as pessoas ouvintes que durante sua trajetória de vida perdeu sua audição e encontraram na língua de sinais um meio de comunicação são classificados híbridos. Ou seja, a identidade surda híbrida é composta por pessoas que participavam da cultura ouvintista na

⁵ A palavra Surda está em letra maiúscula para destacar como categoria daqueles que pertencem a comunidade surda consciente de sua condição bilíngue e bicultural.

condição de ouvinte, mas que também participam da comunidade surda, posicionando criticamente e reivindicando direitos.

No que se refere a identidade surda de transição podemos inferir é caracterizada por sujeitos surdos inseridos no universo familiar ouvinte que de alguma maneira, buscam se inserir no mundo a partir das concepções dos ouvintes. Ademais, ao encontrar seus pares, iniciam-se na comunidade surda e passam a viver momentos de transição. A saber, estes sujeitos em geral são iniciados no ouvintismo, em geral, pela família nuclear. Em síntese, na identidade surda de transição a motivação é gerada pela pressão familiar em desenvolver a fala e inseri-los como ouvintes no mundo que os cercam.

A identidade surda flutuante é composta por pessoas surdas que não aceitam sua condição bilíngue e bicultural. Ademais, elas não participam da comunidade e fazem tudo para se inserirem como ouvintes no tecido social. Dessa forma os surdos com identidade flutuante buscam oralizar e negam a língua de sinais. No que se refere, a identidade surda incompleta podemos relatar que são edificadas por surdos que não tem referências da comunidade surda e poucas informações da comunidade ouvinte. Dessa maneira, incompletos para participarem de ambas as comunidades o que acarreta muitas vezes um sentimento de inferioridade.

Diante disso, a pedagogia surda na proposta bilíngue, articulada aos estudos culturais, ocasiona amplas reflexões, pois enaltece o surdo. Além disso, para o surdo se empoderar de sua língua, cultura e identidade são atos pertinentes para a elaboração de uma pedagogia surda 2.0. É sobre os distintos pontos que se deve refletir e construir uma Pedagogia Surda 2.0. Por isso, os estudos Culturais se mostram um desses possíveis pontos de observação e ação.

Colocar o surdo na centralidade da discussão é soltar as suas mãos, é admitir o surdo como sujeitos construtores da sua própria história. Porém, faz-se necessário mais estudo para se construir, com primazia, práticas pedagógicas inovadoras na educação de surdos.

Educação de surdos e a didática cultural

A cultura se cristaliza nas práticas sociais. É ela quem difunde, fortalece e perpetua saberes socialmente construídos, ideologias, crenças, comportamentos morais e éticos de um grupo. Por isso, aliar a cultura à prática pedagógica é percebê-la como produtora e produto de significados dos diversos grupos e indivíduos díspares, tanto no campo da subjetividade do sujeito, enquanto humano, quanto no coletivo dos grupos organizados politicamente.

Na Didática Cultural, o povo surdo não é enxergado como pessoas fora da norma, mas pertencentes à normalidade, na medida em que os sujeitos se encontram imersos em um mundo

plural de onde emana a diversidade, isto é, não ver a pessoa surda pela perspectiva médica da deficiência, mas pelo olhar social. Dessa maneira, o surdo será valorizado, assim como reconhecimento de sua língua e cultura, pois é a cultura, que os realiza como sujeitos autônomos.

Seguindo neste mesmo pensamento, a Didática Cultural busca promover encontros de vivência e compartilhamento de experiências da cultura surda em espaços formais e não formais de escolarização, com momentos de diálogos entre surdos, ludicidade e profissionalização. Ademais, estes encontros não devem ocorrer apenas no contra turno, como o professor surdo, como acontece em muitas instituições do Brasil, pois prefere as escolas com professores bilíngues, além disso, sugere ações afirmativas indenitárias enquanto comunidade surda organizada politicamente. Portanto, é possível inferir que a Didática Cultural se apresenta por meio de cinco elementos que são: enfatizar o fato de ser surdo, a fim de fomentar a construção da identidade surda na diversidade; valorizar a identidade surda, enquanto grupo minoritário na malha social; exaltar a língua de sinais, como característica de um povo; transmitir saberes culturais e proporcionar atitudes intercambiáveis, com o intuito de promover a cultura das vozes perdidas e compartilhamento de sua cultura. (PERLIN, 2006)

A proposta pedagógica da didática cultural carrega o desejo de uma proposição curricular no qual se valorize não apenas os saberes formais, mas as práticas culturais no qual os sujeitos surdos se instituíram, pois, atuar no movimento da comunidade surda fortifica o empoderamento. Logo, o currículo tem ofício substancial nessa construção. (SILVEIRA, 2007)

PEDAGOGIA 2.0

As novas tecnologias digitais modificaram as paisagens sociais e transformaram o modo de vida das pessoas. Ademais, foi a partir da década de 90, com o início da web 2.0 que a humanidade pode desfrutar de modo interativo este novo espaço de experiência, ou seja, os sujeitos tiveram a possibilidade de interagir no ciberespaço o que ocasionou um aumento das comunidades virtuais, construindo desse modo, novas maneiras de comunicação e interação por meio das redes sociais colaborativas. (ISOTANI et. al, 2009). Por conseguinte, os sujeitos deixaram de serem apenas receptores de informações dispostas na rede web e passaram a ser produtores de informações, elaborando conteúdo dos mais diversos possíveis, além de construir grupos sociais na rede, explorando, dessa forma, o ciberespaço como ponto de encontro de coletivos distintos, isto é, o mesmo passou a ser protagonista. Em outras palavras,

as novas tecnologias digitais revolucionaram o modo de vida em sociedade, não só no aspecto da comunicação, mas na maneira pelas quais os sujeitos vêem, produzem e vivem a vida.

Neste sentido, esta nova forma de ver o mundo edificou uma nova cultura, isto é, a cultura no e do ciberespaço. É importante destacar, neste estudo, a compreensão de cultura como o conjunto de práticas sociais, valores éticos, normas e condutas, modos de vida e maneiras de observar, analisar, inferir, articular e compreender o mundo. Dessa forma, a cibercultura é formada de técnicas, práticas e valores culturais que se realizam no ciberespaço.

Dito isto, a educação precisa se recriar nesta nova realidade social, sendo relevante a elaboração de novos modelos e espaços de construção e disseminação do conhecimento que levem em conta a inclusão da educação em ambientes virtuais, assim como a vivência adquirida, com o intuito de contribuir para sanar as emergências da sociedade conectada em rede. Compreende-se ser o ciberespaço um aparato coletivo internacional de memória da elaboração dos saberes da sociedade em rede, que pode ser um importante parceiro na construção da aprendizagem com significado para os estudantes. Em suma, o caminho para a educação é se reinventar neste contexto. (LÉVY, 2010).

É relevante considerar que esta aprendizagem só adquire sentido, nesta nova realidade social, se capacitar o sujeito para a virtualização das relações com o saber. Neste contexto, o professor adquirirá uma nova função, sem comprometer seu aspecto mediador e humanístico, na era da inovação informatizada e intercriativa. Em síntese, é preciso preparar os indivíduos para se desenvolverem plenamente na cibercultura.

Levando em consideração este contexto, a escola precisa se informatizar para além da compra de aparatos tecnológicos, visíveis, em muitas escolas, nas salas de informática, mas reinventando suas práticas e modos de pensar e realizar as atividades educativas, lançando mão de inovadoras maneiras de uso do ciberespaço para a aprendizagem. Este acontecimento nos mostra que o ciberespaço não transformou unicamente a comunicação entre as pessoas, mas a própria existência da humanidade, o modo subjetivo e coletivo de viver no mundo (SERRES, 2013).

A escola tem essa função de plantar as sementes da árvore do conhecimento, fazer desabrochar deste mar de informação, a inteligência coletiva, pois, é ela mesma, construtora do conhecimento colaborativo, em uma sociedade multicultural marcada pela diversidade e conectada em rede do qual o surdo também faz parte.

Por este motivo, professores e estudantes precisam se desconstruir e se (re) construir neste campo de possibilidades múltiplas e organizadas, isto é, no como ensinar e aprender neste novo universal. Neste sentido, os espaços escolares devem fomentar o conhecimento reflexivo

crítico no ciberespaço, pois como nos afirma Serres (2013), a polegarzinha/estudantes podem desistir do conhecimento por não saber por onde iniciar. Logo, é necessário refletir nas novas possibilidades de construir os espaços do saber, na sociedade conectada em rede.

Sendo assim, as pessoas surdas, não vivem em uma casa de vidro desvinculada da cultura local da qual estão inseridas. Penso que os surdos vivenciam e experimentam as mesmas práticas, valores éticos, dentre outros fatores, que agitam a sociedade em rede. Em virtude de vivenciar a condição bicultural. Ademais, cabe uma maior compreensão na conjuntura educativa sobre a cibercultura como a cultura própria da contemporaneidade, admitindo a ideia de que o surdo é agente do seu tempo e está imerso neste cenário. Por isso, calha pensar e construir atividades práticas em rede, fortalecendo as novas ações de modo ordenado sobre o pensar, elaborar e promover educação para pessoas surdas, na cibercultura.

A cibercultura aprimora as ações educativas balizadas em pressupostos democrático, dialógico, colaborativo, pluralista e da autonomia. Ademais, as inovações educacionais partem da esfera social e da cultura digital, desvelando os potenciais de comunicação ubíquo e móvel (M-Learning), que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) proporcionam. Desse modo, é imprescindível que os espaços escolares elaborem uma proposta curricular alicerçada nas vivências dos estudantes, assegurando um espaço de desenvolvimento multimodal, repleto de aplicabilidades próprias, como a hipertextualidade e a intratextualidade, por meio de diferentes conexões (LÉVY, 2010).

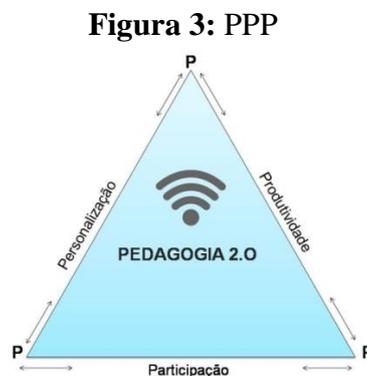
Certamente, não concerne mais criar dicotomias entre cultura e cibercultura, pois de acordo com os estudos de Santaella (2010) a cultura da contemporaneidade é a cibercultura, na medida em que as sociedades estão estruturadas pela rede/web. Notáveis por exemplo em: transferências de valores, que já não precisam mais das agências bancárias; cursos, sem as paredes da escola; coletivos em redes sociais, sem as associações; rede de amigos, sem os bancos das praças; compras diversas, sem as atendentes das lojas e dentre outras. Portanto, as práticas docentes também fazem parte desta cultura. Em resumo, a cibercultura é a cultura do nosso tempo e a escola precisa se perceber dentro dela. (SANTAELLA, 2010)

Seguindo este pensamento, para elaborar uma prática educativa que seja significativa para os estudantes nativos digitais no ciberespaço é importante desenvolver as competências digitais, alicerçada pela coaprendizagem. Por este motivo, como já foi dito neste texto, não basta possuir equipamentos de ponta em salas de informática, mas edificar práxis pedagógicas que viabilizem aos estudantes, desenvolver as competências digitais, que se encontram para além das habilidades digitais. Assim, é primordial que os estudantes nativos digitais saibam como utilizar? Quando utilizar? Por que utilizar? Onde utilizar? Para que utilizar? Dado que

são competências pelas quais estes estudantes, que já têm as habilidades de utilização, necessitam edificar e fortalecer para serem éticos, seletivos, reflexivos, coerentes e assertivos neste universo de informações constantes na rede/web. (DIAS, 2012)

Desse jeito, os locais educativos precisam ser colaborativos, proporcionando a aprendizagem ativa, isto é, conferindo aos estudantes autonomia no qual o ciberespaço seja a mola propulsora da intercriatividade, criando espaços colaborativos reflexivos. Ao introduzir estratégias educativas, estas precisam oportunizar: ambientes colaborativos de aprendizagem e reflexão; aprendizagem ativa e ciberespaço de intercriatividade, pois os novos contextos de aprendizagem virtual se mostram como ambientes livres de elaboração colaborativa de conhecimento em rede, moldável e intercriativo no qual a coaprendizagem ativa se revela com as interfaces contidas na rede/web (SERRES, 2013).

De acordo com os estudos de Moreira (2015) a pedagogia 2.0 é a arte de ensinar por meio das ferramentas contidas na rede web e está alicerçada na tríade PPP que são: Personalização da experiência de aprendizagem; Produtividade com a criação do conhecimento e a Participação em comunidades de rede como podemos visualizar na imagem abaixo:



Fonte: elaborado pelos autores com base nos estudos de Moreira (2015)

A rede web possibilitou o acesso livre de informações e tem viabilizado a construção coletiva do conhecimento, de maneira colaborativa com redistribuição compartilhada causando rasgos, nas práticas que envolvem o processo de aprendizagem. Neste fazer nota-se não apenas a obtenção do conhecimento socialmente elaborado, mas a construção e o fortalecimento da própria autonomia, a coautoria e a socialização dos aprendizes dentro do ciberespaço. Tal acontecimento só é possível por causa do aumento dos Recursos Educacionais Abertos (REA). Dito isto, a construção do conhecimento na sociedade conectada em rede está estruturado de modo tal, que a produção seja ampliada por meio do conhecimento e da dissipação das

tecnologias de informação, em outros termos, o informacionalismo é o modelo mais recente de desenvolvimento, pois procura a ampliação do saber e níveis mais complexos de processar a informação. (MOREIRA, 2015)

De fato, estas transformações causaram novas demandas sociais. Ademais, construir as habilidades e competências indispensáveis para viver na sociedade conectada em rede é uma emergência, que exige uma transformação geral do sistema educativo que leve em conta a cultura da contemporaneidade e tenha significado para os estudantes como por exemplo, os games online e as redes sociais, que se mostram como locais coletivos e colaborativos de socialização e compartilhamento de informações e podem ser usados a favor dos processos educativos de modo intencional, pois potencializam a realização de comunidades de aprendizagem na rede web.

Compreende-se ser viável a utilização de modo intencional dos dispositivos que consiste o ciberespaço na educação de surdos, dado que a Pedagogia 2.0 pode colaborar, já que as pessoas surdas usam estes aparatos tecnológicos para socializar e partilhar informações, como já ressaltamos neste texto. Desse modo, operar as redes sociais na edificação de comunidades de aprendizagens de surdos é reformular os ecossistemas digitais de aprendizagem numa ótica surda 2.0, visto que, a sociedade do conhecimento em rede web requer atuação ativa, individual e coletiva, que só é possível a partir das habilidades e competências fundamentadas na fluência digital, visto que, a aprendizagem é uma construção intelectual interposto socialmente, para cujo aperfeiçoamento a comunidade colabora por meio da andaimagem das construções subjetivas de conhecimento e do apoio das práticas inovadoras nas representações de grupos e em rede. (DIAS, 2012)

Neste ponto, o conhecimento em rede, edificado nas ações das comunidades, possibilitam o aumento das representações individuais, no que tange aos procedimentos criativos e coletivos, enquanto grupo que partilha experiências e narrativa numa mesma conjuntura colaborativa no ciberespaço. Sendo assim, a comunidade surda de maneira intencional pode elaborar na web, locais de edificação colaborativas do conhecimento e assim favorecer o desenvolvimento das competências necessárias na sociedade em rede dos sujeitos surdos, além de colaborar com a árvore do conhecimento.

ÚLTIMAS PALAVRAS

A educação de surdos ao longo do tempo foi feita de forma dissociada da cultura, proporcionando uma educação descontextualizada e com pouco significado para o surdo.

Porém, os estudos culturais trouxeram consideráveis contribuições para a prática pedagógica ao dar voz aos grupos subalternizados e indicando possibilidades na edificação de uma educação de qualidade e significado.

De certo, se percebeu, que a pedagogia 2.0 pode colaborar para a construção de uma educação significativa para o surdo, uma vez que o ciberespaço se cristaliza como espaço colaborativo de aprendizagem compartilhada, que auxilia na edificação do conhecimento em rede. Isto é, pode contribuir para reformulações dos ecossistemas de aprendizagem no ciberespaço. Em suma, a pedagogia 2.0 é um importante viés para edificar práticas educativas que levem em consideração o contexto dos estudantes surdos. (BARROS, 2014).

A cultura é a mola propulsora para edificar umas práxis pedagógica na perspectiva 2.0, pois atua como bússola que conduz os conhecimentos educativos na direção que deve e pode andar. Ademais, a cultura é este local de construção e reconstrução de suas próprias práticas, ou seja, ela é construída e construtora das práticas sociais no qual os surdos se inserem.

Por esta razão, é preciso levar em conta as contribuições da cultura surda para a construção de práxis pedagógica inovadora, que seja alicerçada na filosofia de ensinar e aprender no ciberespaço, pois é neste local que a cibercultura também se cristaliza. Dessa maneira, os espaços educativos, podem e devem trabalhar a partir da realidade cultural dos estudantes, ou seja, da cibercultura e suas nuances.

Em suma, esta pesquisa, não se finda neste parágrafo, mas se coloca em aberto para um campo de possibilidades ainda a explorar. Visto que, é neste campo de possibilidades que a reflexão se faz e inaugura, um novo diálogo, que aponta para a elaboração de espaços surdos na web a partir da ludicidade vinculado a aprendizagem, impactos da cibercultura na construção de sequências didáticas na educação de surdos e práticas inovadoras 2.0 na educação de surdos que abordam as estratégias de gamificação.

As gerações surdas reivindicam inovações educacionais a partir da cultura surda na cibercultura. Por isso, apresentaremos no próximo artigo, “Games e suas estratégias na educação – um caminho possível e inovador no processo de ensino aprendizagem para a educação de surdos”, as contribuições da gamificação para o fazer pedagógico no contexto da surdez.

REFERÊNCIAS

BARROS, D.M.V.; ROMERO, C. S.; MOREIRA, J. A. Cenários Virtuais de Aprendizagem, colaboração e intercâmbio: a coaprendizagem como uma estratégia didático pedagógica.

Revistas tempos e Espaços em Educação, v. 7, n. 14, p.77-87, Aracaju, 2014. Disponível em:<<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/3453>>. Acesso em: 15 Fev. 2019.

CAPOVILLA, Fernando C. Filosofias Educacionais em relação ao surdo: do oralismo à comunicação total ao bilingüismo. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v.6, nº1, 2000, p.99-116.

CULLER, Jonathan. **Literatura e estudos culturais. Teoria literária: uma introdução**. Trad. Sandra Vasconcelos. Beca Produções Culturais: São Paulo, 1999.

DIAS, P. Comunidades de educação e inovação na sociedade digital. **Educação, Formação & Tecnologias**, n. 5, v. 2, p. 4-10, Portugal, 2012. Disponível em:<<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/314>>. Acesso em: 14 Fev. 2019.

DIAS, Paulo. Inovação Pedagógica para a sustentabilidade da educação aberta e em rede. **Educação, Formação & Tecnologias**, Portugal, 2013. Disponível em:<https://avaead.ufrb.edu.br/pluginfile.php/39563/mod_resource/content/2/%281a%29_Inovac%CC%A7a%CC%83oPedago%CC%81gica_Educac%CC%A7a%CC%83oAberta_rede_PauloDias.pdf>. Acesso em: 26 Nov. 2019.

FARIA-NASCIMENTO, Sandra Patrícia. Em busca de uma Pedagogia Surda: Uma experiência em contexto de formação de Professores Surdos. In: VIII **Congreso Latinoamericano de Educación Bilingüe para Sordos**, Cuba, 2005. VIII Congreso Latinoamericano de Educación Bilingüe para Sordos. Cuba, 2005.

GOLDFELD, Marcia. **A criança surda – linguagem e cognição numa perspectiva sociointeracionista**. 2ª ed. São Paulo: Plexus, 1997.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, S. A. **Estudos culturais e seu legado teórico: Identidade e mediações culturais**. (Org.) Liv Sovik, trad. Adelaide La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG. Brasília: Representante da UNESCO no Brasil, 2003.

ISOTANI, Seiji et al. **Estado da arte em web semântica e web 2.0: potencialidades e tendências da nova geração de ambientes de ensino na internet**. *Brazilian Journal of Computers in Education*, v. 17, n. 01, p. 30, 2009.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MOREIRA, António. TRINDADE, Sara Dias. Reconfigurando Ambientes Virtuais de Aprendizagem com o WhatsApp. **Reveli**, v. 10 n.3 Setembro/2018. p.1.-18, ISSN 1984-6576. Disponível em:<https://avaead.ufrb.edu.br/pluginfile.php/39569/mod_resource/content/2/%282b%29%20ArtigoReveli_AVA_Whatsapp.pdf>. Acesso em: 19 de Nov. de 2019.

MOREIRA, António. Pedagogia 2.0 na Web Social e o seu impacto no autoconceito de estudantes de pós-graduação. **Revista: FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v.24, n44, p. 83-95,jul/dez. 2015. Disponível em:<https://avaead.ufrb.edu.br/pluginfile.php/39565/mod_resource/content/2/%281c%29%20artigoamoreira.pdf>. Acesso em: 23 Nov. 2019.

MOREIRA, António. Reconfigurando Ecossistemas Digitais de Aprendizagem com Tecnologias Audiovisuais. Revista: **EmRede – Revista de educação a distância**. Brasília, 2018. Disponível em:

<https://avaead.ufrb.edu.br/pluginfile.php/39564/mod_resource/content/3/%281b%29%20Eco sistemasDigitais.pdf>. Acesso em: 20 Nov. 2019.

PERLIN, Gladis. STROBEL, Karin. **História cultural dos surdos**: desafio contemporâneo. *Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 2/2014, p. 17-31. Editora UFPR.*

PERLIN, Gladis. Surdo: cultura e Pedagogia. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Org.) **A invenção da surdez II**: Espaços e tempos de aprendizagem na educação de surdos. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2006.

SANTAELLA, L. **A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal?** 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/ReCET/article/viewFile/3852/2515>> . Acesso em: 20 Abr. 2019.

SANTOS, Edméa. A mobilidade cibercultural: cotidianos na interface educação e comunicação. **ReCeT: Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP**, São Paulo, v.2, n.1, p. 17-22, 2010.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SILVEIRA, Carolina Hessel. O currículo de língua de sinais e os professores surdos: poder identidade e cultura surda. In: QUADROS, Ronice; PERLIN, Gládis (Orgs.). **Estudos Surdos II**. Rio de Janeiro: Arara, 2007. sociointeracionista. 2ª ed. São Paulo: Plexus, 1997.

STRÖBEL, Karin Lilian. História dos surdos: representações “mascaradas” das identidades surdas IN: QUADROS, Ronice Müller de. PERLIN, GladiS (org). **Estudos Surdos II**. – Petrópolis, RJ: Arara Azul, 2007.

STROBEL, Karin Lílian. **Surdos: vestígios culturais não registrados na história. Dissertação** (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis: UFSC, 2006.

STROBEL, Karin. **História da Educação de Surdos**. Florianópolis: UFSC, 2009.

TRINDADE, Sara Dias. MOREIRA, J. António. Tecnologias móveis e a recriação digital na construção do conhecimento histórico. **Revista Eletrônica de Educação**, v.11, n.2, p. 637-652. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/46385/1/recriacao_digital.pdf>. Acesso em: 22 Abr. 2019.

2.2 ARTIGO 2 - GAMES E SUAS ESTRATÉGIAS NA EDUCAÇÃO – UM CAMINHO POSSÍVEL E INOVADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM PARA A EDUCAÇÃO DE SURDOS.

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana
Orientador Ariston Cardoso de Lima

Resumo

Games e suas estratégias na Educação – um caminho possível e inovador no processo de ensino aprendizagem para a educação de surdos, têm por objetivo apontar as contribuições das estratégias da gamificação para a educação de surdos. De modo específico foram relatados: os caminhos possíveis entre o uso de games e gamificação na educação de surdos; proposição de reflexão quanto a utilização de jogos digitais no contexto da surdez, bem como o uso de jogos e das estratégias de gamificação para a promoção do engajamento no processo de aprendizagem. Além disso, foi proposta a reflexão acerca das discussões atuais sobre as gamificação e educação, bem como o uso dos games digitais para a aprendizagem numa perspectiva surda. Para tanto, fez-se uso necessário de uma revisão integrativa de literatura, articulando os estudos de Rocha (2018), Alves e Coutinho (2016), kappa (2012), Mattar (3010) Huizinga (1993) e dentre outros, no tocante à gamificação, bem como nas contribuições de Sales (2013), Fernandes (2011), sobre Tecnologias Assistivas – TA. Dito isto, este trabalho se preocupa em analisar os aspectos da gamificação e suas possíveis contribuições para a educação de surdos. Assim como refletir sobre como o uso de jogos digitais e podem contribuir para o processo ensino aprendizagem de surdos e ressaltar as contribuições dos jogos digitais e das estratégias de gamificação para desenvolver motivação e estado de fluxo nos estudantes. Sendo assim, a presente pesquisa procura colaborar com a educação de surdos na medida em que sugere inovações pedagógicas no processo de ensino aprendizagem, já que ancora se na gamificação. Neste ponto, os resultados indicam que ao utilizar as estratégias de gamificação e jogos digitais na educação de surdos é possível notar o envolvimento dos estudantes, perceptíveis em ações atitudinais de autonomia, engajamento, cooperativismo e colaboração, desejo e satisfação, além disso, trazer para o centro das discussões as questões que permeiam a gamificação e a educação de surdos é promover as inovações pedagógicas que a contemporaneidade nos requer.

Palavras chaves: Games; Processo de ensino e aprendizagem; Gamificação.

INTRODUÇÃO

Games educativos são recursos desenvolvidos para potencializar a aprendizagem dos alunos em diversas áreas. Ademais, eles possuem características que auxiliam no desenvolvimento de atitudes que favorecem o ato de aprender. Além disso, eles são frequentemente utilizados em sala de aula como um impulsionador da aprendizagem, uma vez que atrai a atenção dos alunos. Dessa maneira, os games trazem uma nova roupagem para o fazer pedagógico.

Portanto, nota-se, por pesquisas outras, que a gamificação e os games vem sendo utilizado dentro do contexto educacional. Seguindo nesta linha, surge a inquietação: será que o uso de games e das estratégias da gamificação podem contribuir/favorecer para o processo de ensino aprendizagem de alunos surdos? Destarte, é sobre estas questões que este trabalho se propõe, tendo como objetivo geral, apontar as contribuições da gamificação para a educação de surdos. De modo específico foram relatados: os caminhos possíveis entre o uso de games e gamificação na educação de surdos; proposição de reflexão quanto a utilização de jogos digitais no contexto da surdez, bem como o uso de jogos e das estratégias de gamificação para a promoção do engajamento no processo de aprendizagem.

É possível perceber, de acordo com a revisão de literatura, que os games e as estratégias de gamificação auxilia a desenvolver habilidades lógicas, potencializa a iniciativa e a tomada de decisão, além de fortalecer a imaginação, criatividade ao despertar o interesse pelo conhecimento e pela pesquisa científica. Visto que, podem contribuir na construção de uma educação significativa para o povo surdo. Destarte, percebe-se que há poucas pesquisas sobre as contribuições de games e das estratégias de gamificação para a educação de surdos. Por este motivo, este artigo se justifica problematizando os processos de ensino aprendizagem na perspectiva gamificada, a fim de contribuição na edificação de uma sociedade mais igualitária, mostrando pesquisas expressivas e favoráveis à elaboração dos sujeitos a desenvolverem-se de modo pleno na realidade objetiva.

Todavia, este trabalho se propõe a fazer uma pesquisa qualitativo-bibliográfica de natureza aplicada, com base nos estudos de Rocha (2018), Alves e Coutinho (2016),

kappa (2012), Mattar (2010) Huizinga (1993) e dentre outros, no tocante à gamificação, bem como nas contribuições de Sales (2013), Fernandes (2011), sobre Tecnologias Assistivas – TA. Logo, para realizar esta pesquisa faremos uma revisão bibliográfica, bem como análises de conceitos, assim como vincular as contribuições destes autores, já citados neste texto para a educação de surdos num contexto gamificado, e desta forma colaborar com a comunidade surda, ao passo que buscou-se notar a educação de surdo como parte integrante da sociedade imersa na cibercultura.

Dessa maneira, o trabalho foi organizado em três seções dispostas na sequência que se segue: Gamificação na educação de surdos. Neste espaço analisou-se os aspectos da gamificação e suas possíveis contribuições para a educação de surdos. Na segunda seção, intitulada: Jogos digitais no contexto da surdez, articulou-se sobre como o uso de jogos digitais podem contribuir para o processo ensino aprendizagem de surdos. E, para concluir, discorreremos sobre Engajamento estratégias de gamificação e jogos. Ressaltou-se as contribuições dos jogos digitais e das estratégias de gamificação para desenvolver motivação e estado de fluxo nos estudantes jogadores.

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

Ao investigar quais Tecnologias Assistivas (TA) poderiam atribuir ao surdo meios favoráveis ao seu processo de desenvolvimento em uma sociedade auditiva, meios que foram fortes aliados dos profissionais da educação no espaço escolar, a primeira ideia que nos vem são as tecnologias assistivas como a gamificação. (ROCHA, 2018). Pois, a gamificação se apresenta como um importante veículo de aprendizagem na cibercultura.

De acordo com Rocha (2018), foi possível encontrar meios tecnológicos que favorecem mutuamente esse grupo minoritário tanto dentro como fora do espaço escolar. Além disso, em seus estudos, foi feita uma reflexão sobre o uso dessas tecnologias pelo surdo, pois os graus de surdez são identificados e, portanto, o som pode ser classificado por frequência, amplitude e timbre, mediando a audição entre as frequências 250 a 8,00 Hertz (Hz) e seus limites de amplitude de 0 a 110 decibéis (dB). Sendo assim, o som passou a ser avaliado utilizando as frequências de 500, 1.000 e 2.000 Hz, avaliadas por meio de testes de audiometria. Em suma, o uso de tecnologias digitais, por meio da gamificação favorecem o processo de aprendizagem do surdo, pois possibilita adaptações que levam em consideração suas especificidades.

Dito isto, é notório que a tecnologia assistiva favoreceu o processo de educação do surdo, pois a partir de então, foram desenvolvidos objetos/ferramentas para o povo

surdo. Ademais, sabe-se que o ser humano precisa ouvir para adquirir a linguagem oral-auditiva, mas para o surdo a linguagem se constrói no espaço-visual e as tecnologias assistivas surgem como facilitadores da vida educacional e social dos mesmos. Em síntese, as TAs por meio da gamificação é um importante aliado na educação de surdos (OLIVEIRA, 2010).

Em continuidade, a comunidade surda tem proposto avanços que têm garantido sua participação na sociedade ouvinte. Além disso, o processo ensino e aprendizagem ao longo do tempo tem disponibilizado, por meio de tecnologias assistivas gamificadas, aos profissionais da educação, métodos eficazes que favorecem a aprendizagem dos surdos. Por esta razão, refletir sobre estas questões se faz necessário na contemporaneidade.

A TA gamificada surge como um meio de potencializar a aprendizagem, revelando-se um processo educativo inovador, além de possibilitar um mundo visual rico, proporcionando ao surdo inúmeras mudanças em seu processo de aquisição da segunda língua, como por exemplo a Língua Portuguesa/L2. Diante do exposto, percebe-se a multiplicidade de mecanismos que as tecnológicas digitais proporcionaram ao ampliar as possibilidades de ensinar e aprender de modo significativo por meio das tecnologias assistivas gamificadas (SALES, 2013).

Seguindo nesta linha, fica evidente que a tecnologia assistida gamificada no campo educacional para o aluno surdo é um instrumento poderoso, pois possui meios que favorecem não só o processo de aprendizagem do surdo, mas também sua comunicação. Ademais, as tecnologias surgiram e passaram a garantir grandes possibilidades de acesso ao conhecimento como um todo, e nessa perspectiva foi possível descrever aspectos relevantes para apoiar a educação de surdos.

O uso de TA gamificada no ambiente escolar contribuiu significativamente para o processo de ensino do surdo, dando-lhe autonomia, e de fato garantiu-lhe uma inclusão. Assim, a escola deve estar atenta a essas tecnologias para facilitar e garantir uma educação de qualidade, visto que, pode ser mais explorado. Dessa maneira, a aquisição de meios que favorecem a assimilação do aprendizado contínuo, como as tecnologias assistivas gamificadas, é de grande importância para o processo educativo. (FERNANDES, 2011).

A percepção visual é de extrema importância para o aprendizado estudante surdo é por meio do visual que o surdo aprende, vivencia e compartilha saberes. Por esta razão, o uso de mecanismos visuais, interativos e gamificados, como jogos digitais, contribui para a compreensão e aquisição do conhecimento programático. Em resumo, os as

estratégias de gamificação trabalham com o visual de forma interativa, por isso é de suma importância para o aprendizado do surdo (FERNANDES, 2011).

Dando seguimento, ficou claro que ao usar dispositivos de tecnologia assistiva gamificado na escola eles contribuem significativamente para a melhoria da aprendizagem de alunos surdos, além de proporcionar aulas lúdicas, dinâmicas e interativas. Desse modo, a escola garante acessibilidade aos alunos, e o professor assume o papel de mediador, pois o uso de equipamentos tecnológicos, por meio da gamificação, neste espaço escolar leva ao desenvolvimento cognitivo, intelectual e cultural de seus integrantes. (SALES, 2013).

Entendemos que outro fator relevante que pode fortalecer o processo de aprendizagem do surdo é ter conhecimento sobre os graus⁶ de surdez, por meio da categorização do som que é avaliado por meio de sua frequência, amplitude e timbre, sendo avaliado por exames audiométricos, como já ressaltamos neste texto. Assim, são inúmeros os elementos que estão à inteira disposição do professor tanto dentro como fora da escola que facilitarão as práticas pedagógicas para o processo de aprendizagem do surdo, desde a Tecnologia Assistiva gamificadas mais simples até a mais complexa, como a leitura/escrita em Língua Portuguesa/L2 com o intuito de promover a inclusão do surdo no mundo da literatura (ROCHA, 2018).

JOGOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA SURDEZ

Segundo Alves (2016), o game é percebido como benéfico para o desenvolvimento e promoção da criatividade, imaginação e aprendizagem espontânea, oferecendo novas oportunidades de ensino. Além disso, o uso de games também pode promover e estimular certas qualidades morais nos alunos, a saber, autocontrole, honestidade, segurança, atenção e concentração no desenvolvimento de tarefas, reflexão, busca de alternativas para vencer, respeito pelas regras, iniciativa, bom senso e senso de solidariedade com os colegas. Em suma, o game cristaliza-se como favorecedor do processo de ensino aprendizagem ao se revelar um campo múltiplo de possibilidades de jogos digitais com finalidades educativas, como nos afirma Alves (2016),

Aqueles voltados para a escola, compreendidos como espaços de aprendizagem capazes de despertar curiosidades e, ao mesmo tempo, mobilizar

⁶ O grau de surdez pode ser leve, moderado ou profundo.

os jogadores para novas descobertas. Necessariamente os conteúdos curriculares não precisam estar explícitos no jogo, mas problematizados em seus desafios. Tudo isso de forma lúdica e divertida (ALVES, 2016, p. 3)

De acordo com Rocha (2018) a prática de games em sala de aula introduz a competição como um estímulo à aprendizagem colaborativa. Por outro lado, as implicações emocionais, o lúdico, a desinibição, são fontes de motivação que proporcionam uma abordagem da aprendizagem de forma diferente da tradicional. Neste ponto, a motivação fundamental para qualquer jogo deve ser aprender, servindo como uma forma eficaz de fazê-lo.

Nesse sentido, os games podem ser substitutos muito eficazes para tarefas mais tradicionais em todos os níveis de ensino. Da mesma forma, a abordagem didática baseada em jogos tem um lugar dentro do quadro construtivista de aprendizagem, uma vez que um dos requisitos do construtivismo é que os alunos se envolvam na aprendizagem de conhecimentos considerados difíceis. Em síntese, substituir modelos didáticos tradicionais em modelos didáticos gamificados é uma maneira de produzir envolvimento dos alunos em seu processo de aprender (Alves, 2016).

O game é em sua essência desafiador, tais desafios permitem que cada aluno construa seu próprio conhecimento ao utilizar games em sala de aula. Ademais, o aluno constrói teorias a partir de sua experiência e, em seguida, estas são ajustadas quando submetidas a outras experiências reais. Dessa maneira, no construtivismo, a ênfase está no sujeito epistêmico, ou seja, o professor não transmite conhecimentos, auxilia o aluno desenvolver sua cognição. Em resumo, a perspectiva construtivista desencontra-se com tudo que:

[...] têm em comum a insatisfação com um sistema educacional que teima (ideologia) em continuar essa forma particular de transmissão que é a Escola, que consiste em fazer repetir, recitar, aprender, ensinar o que já está pronto, em vez de fazer agir, operar, criar, construir a partir da realidade vivida por alunos e professores, isto é, pela sociedade - a próxima e, aos poucos, as distantes. A Educação deve ser um processo de construção de conhecimento ao qual ocorrem, em condição de complementaridade, por um lado, os alunos e professores e, por outro, os problemas sociais atuais e o conhecimento já construído ("acervo cultural da Humanidade"). (BECKER, 2009, p.2)

Neste sentido, o aluno tem a oportunidade de modificar estruturas para que se tornem compatíveis com as expectativas e objetivos do instrutor. Deste ponto de vista, a autonomia do aluno é fundamental, ao contrário de uma visão tradicional que concebe o

aluno de forma passiva. Dessa forma, os games podem contribuir para oferecer aos alunos uma imagem escolar humanizada e antiabsolutista (BECKER, 2009).

De certo, um aspecto fundamental da educação é a construção do pensamento crítico. Outrossim, os alunos surdos podem desenvolvê-lo realizando atividades baseadas no raciocínio e na reflexão, que podem ser potencializadas com games. Dessa maneira, os games também podem ser usados para estimular o interesse do aluno e garantir sua participação no processo de aprendizagem (ROCHA, 2018).

As metodologias ativas na educação especial apresentam os games como uma das abordagens mais importantes para construir ações inovadoras na educação de surdos. Do ponto de vista educacional, deseja-se utilizar os games nas atividades em sala de aula de modo que a função didática ganhe uma nova roupagem ao promover prazer e ludicidade no espaço escolar. Logo, os games podem constituir uma ponte entre o ensino formal e o ensino em contextos informais (ALVES; COUTINHO, 2016).

O conjunto de qualidades que os games devem ter para serem úteis no ensino e na aprendizagem são: promover a atividade dos alunos de várias maneiras dentro da organização de ensino e, uma vez motivados, os alunos devem desenvolver suas atividades cognitivas, consolidando sua aprendizagem de forma ativa; melhorar indiretamente a eficiência do processo educacional, exigindo uma atividade mais reflexiva e ser realizados de forma bem planejada, de acordo com os objetivos educacionais e suas implicações em sala de aula. É por isso que Alves e Coutinho entendem que “as práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o aluno em posição passiva na aquisição de conhecimentos e em seus processos de aprendizagem” (ALVES; COUTINHO, 2016, p. 222). Assim sendo, a gamificação nas práxis educativas aprecia a participação ativa do educando.

Certamente, esta conexão de games com o cotidiano escolar está intimamente relacionada com a abordagem de competências proposta pelos currículos atuais. Ademais, estes currículos pretendem desenvolver a capacidade de conhecimento para resoluções de problemas em situações do seu dia a dia dos educandos. Logo, os games educativos podem constituir uma boa estratégia para os alunos desenvolverem competências em uma disciplina atrativa ao promover engajamento (ALVES; COUTINHO, 2016).

O uso dos games em sala de aula está em consonância com a iniciativa proposta pela ONU, que reconhece as atividades lúdicas como uma das dez áreas prioritárias no desenvolvimento infantil e juvenil. Além disso, se apresenta como elemento necessário para prevenir e combater problemas sociais, como por exemplo, drogas e a criminalidade.

Dessa forma, é necessário destacar que os games não escaparam ao avanço das novas tecnologias, que produziu nos últimos anos uma rápida proliferação dos jogos digitais e videogame inclusive para a educação de surdos. (ROCHA, 2018)

A gamificação, transcendeu do entretenimento para o mundo educacional. Outrossim, a utilização de games como ferramenta de promoção da aprendizagem tem sido amplamente explorada no domínio da educação em geral. Essa abordagem é frequentemente usada nos estágios infantis e primários. Assim, Caminha (2019) define gamificação como uma estratégia que utiliza a intuição colaborativa do ser humano para transmutar ações do dia a dia em atividades a serem realizadas como se fossem games (CAMINHA, 2019).

A revisão da literatura mostra que as pesquisas sobre games fazem uma distinção entre brincadeira e jogo. No entanto, estabelecer uma diferença clara entre os dois termos não é fácil, uma vez que dependem de inúmeros fatores, por vezes transitórios e contraditórios, bem como das qualidades do contexto a que se aplicam, nesse sentido estes dois termos. Além disso, a brincadeira é geralmente definida em termos de seu oposto, ou seja, um trabalho sério. Em suma, diferenciar brincar e jogar é um dilema (CAMINHA, 2019).

Em continuidade, os limites comumente aceitos entre os dois são frequentemente confusos ou quebrados durante o jogo, tornando difícil diferenciar entre trabalho e lazer. No entanto, o processo de aprendizagem requer ambas as condições e estas incluem conhecimento formal e informal com atividades que muitas vezes envolvem brincadeiras. Neste ponto, o brincar ocupa uma área que está fora dos acontecimentos do cotidiano, tem a ver com imaginação e raciocínio, onde tudo é possível. Logo, brincar pode ser entendido como o mundo livre e imaginário no qual o jogo transcende este universo (CAMINHA, 2019)

Essas reflexões sugerem que o brincar e jogar podem ser considerados de diferentes maneiras. Ademais, as diferentes definições que podem ser encontradas sobre o que venha ser jogo, pode-se defini-lo como: uma experiência, que produz motivação intrínseca ao invés de extrínseca, o processo é mais importante do que o resultado, além de implicar algum tipo de nível de engajamento ativo. Neste sentido, Huizinga (1993) afirma, o jogo é “uma ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas” (HUIZINGA, 1993, p. 33) tais regras são obrigatórias e tem um fim em si mesmo, regadas de sensações tensas, alegres e eufóricas vivenciadas consigo ou com outros jogadores.

A distinção entre brincadeira e jogo está geralmente ligada a dois pólos opostos de atividades lúdicas. A brincadeira denota uma recombinação mais livre, expressiva, improvisada, até tumultuada de comportamentos e significados, como já ressaltamos neste texto, enquanto o game é associado a um jogo estruturado com regras e conflitos competitivos para atingir um objetivo. Dessa forma, o game é um conjunto de atividades, envolvendo um ou mais jogadores, que possui objetivos, restrições, recompensa e consequências, é guiado por regras e envolve alguns aspectos da competição consigo mesmo. (SIGNORI, GUIMARÃES, 2016).

Seguindo nesta linha, o jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em conflitos artificiais, definidos por regras, que resultam em resultados quantificáveis. Além disso, qualquer game apresenta um componente de desafio em termos de regras e propósitos, que pode corresponder a um desafio pessoal ou competitivo. Dessa maneira, as definições entre brincadeiras e games são amplas. No entanto, as qualidades que os descrevem estão intimamente relacionadas a alguns aspectos das boas práticas no ensino. (ROCHA, 2018). Logo, articular games e educação se faz uma arma poderosa para fortalecer o ensino de qualidade, em especial para o povo surdo.

De acordo com os estudos de Signori e Guimarães (2016), a gamificação é uma técnica de aprendizagem que transfere a mecânica dos jogos para o campo educativo e/ou profissional para obter melhores resultados. Além do mais, serve para absorver conhecimentos, para melhorar alguma capacidade de recompensar ações específicas. Desse modo, é um termo que tem adquirido enorme popularidade nos últimos anos, principalmente em ambientes educacionais.

Dando seguimento, uma das principais chaves ao aplicar jogos digitais é que os alunos assimilem perfeitamente a dinâmica do jogo que vai acontecer. Além disso, todos eles têm como objetivo envolver o aluno para jogar e avançar com a finalidade de alcançar seus objetivos durante a realização da atividade. Dito isto, a depender da dinâmica perseguida, o professor terá que explorar mais um ou outro ponto, por exemplo, se o professor busca despertar no aluno o interesse pelo jogo, ele deve aplicar a dinâmica da recompensa. Por outro lado, se o professor procura despertar o interesse pela atividade, ele pode aplicar a dinâmica da competição que, embora não seja vista como uma qualidade positiva, é um bom instrumento, de acordo com as pesquisas de Werbach e Hunter (2012) no campo educacional. Este último tem a vantagem de poder ser realizado individualmente, em duplas ou em grupos e também pode-se utilizar o cooperativismo, que é apenas mais uma forma de competir, mas, neste caso, em grupo. Em suma, a

educação de surdos só tem a ganhar com o uso de jogos para potencializar a aprendizagem (WERBACH; HUNTER, 2012).

Os estudos de Rocha (2018), revelam que as atividades que envolvem cooperação têm em sua essência dinâmicas da solidariedade, que promovem a ajuda mútua entre os colegas com surdez de forma altruísta. Mas também, procura-se maximizar as capacidades dos alunos através da experimentação e da ludicidade, pois com a experiência e a diversão acredita-se que é mais fácil conseguir uma aprendizagem mais significativa e funcional. Em síntese, atividades cooperativas e gamificadas favorecem o protagonismo solidário entre os estudantes de maneira inovadora e lúdica.

Neste sentido, qualquer atividade desenvolvida no âmbito da gamificação visa atingir três objetivos claros: por um lado, a lealdade para com o aluno, criando uma ligação com o conteúdo que está a ser trabalhado; por outro lado, busca ser uma ferramenta contra o tédio e motivá-los; e por fim, pretende-se otimizar e recompensar o aluno nas tarefas para as quais não haja outro incentivo a não ser o próprio aprendizado. Dessa maneira, a relação do estudante com o conhecimento, a motivação e o desejo de aprender fazem da gamificação uma estratégia eficaz na educação de surdos.

No que se refere aos seus elementos a gamificação tem três categorias de elementos de jogo a dinâmica, a mecânica e os componentes, visto que, são dispostos e ordenados de maneira decrescente de abstração. Além disso, “cada mecânica está ligada a uma ou mais dinâmicas, e cada componente está ligado a um ou mais elementos de nível superior” (WERBACH; HUNTER, 2012, p. 78). Dessa forma, a dinâmica se refere às experiências e é responsável por construir a coerência do jogo, assim como a mecânica está relacionada com a ação do jogo, como o desafio, a sorte, a competição e as recompensas, de fato estes componentes mostram o jeito com o qual a dinâmica e a mecânica são/serão representadas (WERBACH; HUNTER, 2012).

Diante do que foi posto, podemos afirmar que há uma ampla tipologia de games e podem ser classificados por diferentes critérios. Outrossim, os jogos podem ser classificados de acordo com o comportamento lúdico manifestado pelo jogador/aluno. Só para ilustrar, há alunos/jogadores que aceitam de bom grado a resolução de atividades relacionadas ao que é conhecido como game recreativo. Por outro lado, a existência de correlação entre atitudes e desempenho é um fato comprovado. Por isso, a união desses dois fatores favorece o desenvolvimento de atitudes positivas em relação a aprendizagem e se cristaliza uma tarefa prioritária do professor. Logo, pode-se deduzir que o uso de jogos favorecerá o aprendizado.

A princípio, as tendências e preocupações atuais exigem cada vez mais uma resposta das gerações de jovens que precisam encontrar uma resposta no contexto educativo para suas expectativas tecnológicas e necessidades mais imediatas. Mas também, traz a responsabilidade de professores e instituições quanto as inovações metodológicas emergentes, por isso ao procurar incorporar estratégias que favorecem a motivação, empenho em disponibilizar as ferramentas e recursos possíveis ao processo de aprendizagem, estão de alguma maneira promovendo a aprendizagem autônoma e significativa dos seus alunos (KAPP, 2012).

De acordo com as pesquisas de Kapp (2012), as estratégias da gamificação como regra, conflito, competição e cooperação, recompensa e feedback, nível de dificuldade e a narrativa podem ser explorados de maneira a favorecer o ensino. Por conseguinte, todo jogo é organizado por regras próprias o que conduz o aluno jogador a um grau de envolvimento que o leva a prevalecer diante dos desafios ou mesmo desafiar as próprias regras. No que se refere ao conflito, competição e cooperação nota-se que todo jogo se alicerça em desafios no qual os partícipes podem competir ou colaborar para transpor e triunfar frente ao conflito. No tocante a recompensa e feedback, há uma expectativa por parte dos jogadores em algum tipo de reconhecimento pelos desafios e conflitos superados no qual funciona também como o estímulo para continuar jogando, como por exemplo a pontuação e a passagem de fase. Há também os níveis de dificuldade no qual os jogadores são estimulados a prosseguir e aprimorar seu desempenho diante dos desafios impostos pelas jogadas e a criação de história promove o envolvimento dos participantes com os personagens com intenção de provocar engajamento e identificação com a narrativa (KAPP, 2012).

Seguindo nesta linha, percebe-se que os alunos surdos atingem um alto nível de comprometimento quando estão motivados, além de preferir continuar com as atividades lúdicas. Dito isso, as novas demandas e estratégias de ensino emergem de modo contextualizado dentro do cenário da cibercultura pelo qual os jogos digitais também surgem. Neste sentido, a gamificação atrelada à aprendizagem baseia-se em usar estratégias dos games e jogos como procedimentos didática, integrando aspectos da dinâmica do jogo em contexto de aprendizagem. Dessa forma, os jogos e suas estratégias ajudam a aumentar a motivação dos alunos, bem como outros valores positivos que são usuais na maioria dos jogos (ROCHA, 2018).

Seguindo este mesmo pensar, os jogos com objetivo de aprendizagem contêm fortes componentes sociais e apresentam simulações de algum tipo de experiência do

mundo real, que os alunos consideram relevante para suas vidas. Ademais, a aceitação e o uso do jogo nas instituições de ensino têm gerado uma resposta dos desenvolvedores, pois impulsiona a produção de jogos expressamente projetados para apoiar a aprendizagem imersiva e experiencial. Em suma, o jogo no espaço escolar tem aumentado a produção de jogos específicos para serem utilizados em ambiente escolar e elaborados a partir da realidade objetiva dos alunos em situações cotidianas (KAPP, 2012).

Neste contexto, a gamificação tem sido utilizada tanto como ferramenta de aprendizagem em diferentes áreas e disciplinas, quanto para o desenvolvimento de atitudes e comportamentos colaborativos e autônomos dos estudantes. Contudo, não deve ser visto apenas como um processo institucional, mas como um projeto didático contextualizado, com significado capaz de transformar o processo de ensino e aprendizagem. Assim sendo, gamificar o processo educativo é promover o protagonismo estudantil e a construção do conhecimento de forma colaborativa transformando o próprio ato de aprender e ensinar (MATTAR, 2010).

Indubitavelmente, são inúmeras as investigações que vêm propor benefícios com o uso da mecânica de gamificação em sala de aula. Além disso, atividades gamificadas podem ser construídas de maneira contextualizadas e devem levar em consideração não só o conteúdo, mas o público alvo, suas especificidades e interesses dentro de uma estratégia didática, já que é ilusório acreditar que somente jovens jogam games, há pessoas de diferentes idades que fazem uso dos jogos em diferentes contextos. Em contraste, os métodos tradicionais de aprendizagem não dão conta de envolver e engajar os alunos no qual eles sejam protagonistas em seu processo de ensino aprendizagem. Sendo assim, a gamificação apresenta potencial no engajamento dos estudantes de todas as idades e inovação na sala de aula (MATTAR, 2010).

Deve-se levar em conta que o desenvolvimento de jogos específicos para contextos educacionais implica, em muitos casos, um custo elevado. Além disso, é importante levar em consideração o interesse do alunado, buscar a construção coletiva dos jogos pelos quais eles têm interesse e a partir deste ponto promover a gamificação no ensino. Caso contrário, os alunos surdos podem não demonstrar interesse em sua aprendizagem e a gamificação de uma atividade pode até contaminar o processo de ensino e aprendizagem. Em suma ter a participação dos alunos faz-se necessário na medida em que como atores do seu processo de aprender precisam ser ouvidos, para que se edifique uma estratégia gamificada capaz de promover engajamento e aprendizado para eles (ROCHA, 2018).

Neste ponto e de acordo com as investigações de Mattar (2010) o aluno, na contemporaneidade deseja ter suas opiniões valorizadas. Como também, seguir suas próprias paixões e interesses, criar coisas novas usando todas as ferramentas que os cercam, assim como, trabalhar projetos em grupo, tomar decisões e compartilhar o controle, cooperar e competir. Portanto, os alunos precisam sentir que a educação que recebem é real, que tem valor e significado.

Nesta mesma linha, a gamificação pode fomentar os desejos dos alunos através das diferentes mecânicas e dinâmicas do jogo, mas é muito importante que haja uma relação controlada entre os desafios que se apresentam e à capacidade de realizá-los, pois se um desafio for muito fácil, causará tédio, enquanto um desafio inatingível acarretará em frustração. Dessa maneira, ambas situações culminarão na perda de motivação em relação a aprendizagem. Logo, o equilíbrio entre as dinâmicas dos jogos, por exemplo as recompensas na medida certa, é essencial para manter a motivação e o engajamento para permanecer no jogo e continuar aprendendo (MATTAR, 2010).

Por muito tempo as únicas recompensas que os alunos conquistaram foram as notas, alcançadas em geral, ao final do processo. Ademais, a gamificação torna mais frequente a obtenção de recompensas deslocando-as do final para ao longo do processo. Outrossim, os exercícios realizados por meio da gamificação devem apresentar três níveis: a criação do jogo, a modificação do jogo e a análise do jogo e deve estar impregnada de um design interativo. Portanto, os professores têm a importante tarefa de realizar uma análise e seleção das atividades gamificadas que atendam aos interesses e necessidades dos alunos dentro do trabalho docente. (ALVES, 2015).

Assim, segundo as pesquisas de Rocha (2018) um desenho curricular baseado nos princípios da gamificação ajuda a manter o interesse dos alunos surdos, evitando que o processo de ensino e aprendizagem se torne enfadonho ou desinteressante. Neste ponto, a educação de surdos é um campo em que a gamificação vê crescer sua importância. Ademais, a motivação é um dos maiores desafios enfrentados por um professor, pois

Em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance. (ALVES, 2015, p. 41)

Por fim, ter estudantes engajados com seu próprio aprendizado é crucial para a construção de uma educação de qualidade.

ENGAJAMENTO, GAMIFICAÇÃO E JOGOS DIGITAIS.

Se trata, pois, de motivar. A motivação é demonstrada pela escolha pessoal de compromisso com uma atividade e determina a intensidade do esforço e persistência ao realiza-las. Assim sendo, a motivação é mais um processo dinâmico do que um estado fixo, os estados motivacionais dos seres humanos estão em fluxo contínuo, aumentando e diminuindo (ALVES, 2015).

Há dois tipos de motivação a intrínseca e a extrínseca. Visto que, a motivação extrínseca é causada de fora do corpo e vem sendo utilizado na educação há anos, só para ilustrar, recompensar os alunos por meio de notas, comportamentos, crachás digitais. Pelo contrário, a motivação intrínseca é aquela que nasce no indivíduo e o ativa em prol de seus sentimentos, interesses e atrações. Com efeito, promover a motivação intrínseca alavanca o engajamento dos estudantes (ALVES, 2015).

Nessa linha, o game é apontado como uma atividade intrinsecamente motivadora na qual o aluno se envolve por puro prazer. Por outro lado, o jogo permite ao aluno criar situações de aprendizagem e experimentação para desenvolver habilidades de inteligência emocional e social. Em suma, propiciar a construção das competências sócio emocionais faz parte dos quatro pilares da educação para o novo milênio ao afirmar que é preciso aprender a conviver (JESUS; SILVEIRA, 2018).

A escola apresenta grandes problemas relacionados ao comprometimento e motivação dos alunos, segundo as pesquisas de Jesus e Silveira (2018), por esta razão a gamificação é uma oportunidade de dirimir ou minimizar tais problemas. Portanto, aproveitar o poder motivacional dos jogos e seus aspectos do mundo real, favorece a motivação dos alunos. Destarte, pode-se utilizar técnicas como Side Quests. Em resumo, a escola pode encontrar na gamificação um importante aliado para enfrentar a apatia e a falta de motivação dos estudantes.

O Side Quests pode ser descrito como missões com pouco valor para a narrativa principal do jogo. Ademais, apresenta-se como atividades que os próprios estudantes podem decidir fazer ou não. Além de permitir a eles capturar bônus como, por exemplo moedas e cartas e conseqüentemente acumular recompensas. Nesse sentido, as técnicas de Side Quests, são pontuadas a cada missão cumprida e podem ser diversas, mas destacaremos alguns que consistem, segundo Jesus e Silveira (2018), por exemplo, em: construir uma mecânica inovadora; elaborar um enredo para o jogo; traçar personagens e

cenários em desenhos a mão, digitais e esculturas em massas; construir uma introdução em áudio drama; resumir artigos de sua própria escolha; instituir e explicar algoritmos para produzir movimentos e dentre outros. Em suma, Side quests são as recompensas adquiridas ao longo do jogo sem relação direta com a história, mas que ao cumpri-las facilitará a execução da linha principal da narrativa. Por esta razão, usar esta estratégia em sala de aula para realizar uma atividade e colocar a as estratégias dos games a serviço da educação.

A ideia básica da gamificação é o uso do poder dos jogos para outros fins. Para fazer isso, uma série de elementos são coletados por meio do quais, a motivação pode ser alcançada. Mas também, cada um desses elementos isoladamente intensifica alguns sentimentos como capacidade, autonomia e relacionamento social. Porque, na gamificação todas essas sensações tendem a ocorrer ao mesmo tempo por meio dos diferentes elementos do jogo. Logo, gamificar é inovar na educação dentro do cenário cibercultural (ROCHA, 2018).

Dando seguimento, um dos princípios recolhidos para defender o uso da aprendizagem baseada em jogos é a promoção da motivação intrínseca que o jogo possui, como já ressaltamos neste texto. Além disso, quando estes são levados para o campo da educação, ajuda o professor a atuar em um contexto de persuasão e convite, em vez de obrigação. Dito isto, outra questão um pouco mais complexa, diz respeito ao conceito de imersão e sua influência no processo de aprendizagem e como essa imersão pode ser favorecida por meio da gamificação. Dessa maneira, a motivação e o engajamento do aluno jogador se insere na capacidade dele imergir na narrativa e desafios feitos (JESUS; SILVEIRA, 2018)

Neste sentido, uma experiência é considerada imersiva quando você deseja se aprofundar, ou seja, saber mais e atingir um nível de conhecimento mais amplo. A saber, são os videogames, visto que neles o desbloqueio de novos cenários, poderes, habilidades, gera a sensação de imersão total. Por isso, na educação tradicional esse sentimento de imersão não é possível, uma vez que todas as informações são transmitidas pelo professor. Portanto, imergir em uma experiência gamificada traz a motivação necessária para o estudante jogador se envolver e buscar mais informações sobre o tema estudado, despertando de certa forma, um desejo de quero mais (JESUS; SILVEIRA, 2018).

Destacamos que, a gamificação na educação de surdos pode causar essa sensação por meio do prazer e da diversão com a finalidade de alcançar uma aprendizagem significativa e contextualizada. Além disso, ela é uma ferramenta que pode transformar o

aprendizado em uma atividade imersiva. Neste sentido, o fato de aprender por intermédio do prazer e da diversão conduz os alunos jogadores em um estado de fluxo, ou seja, esse estado, refere-se à sensação de completa imersão ao desenvolver uma tarefa em diferentes contextos de aprendizagem, no qual “identificam-se os jogos como mídias capazes de motivar os indivíduos, se apresentando como alternativa eficiente no processo de geração de conhecimento”. (BUSARELLO, 2016, p. 8). Assim sendo, promover a aprendizagem significativa, contextualizada e imersiva é tarefa primordial na contemporaneidade para engajar os estudantes.

Pensar a educação de surdos nessa perspectiva acarreta uma série de mudanças e desafios, na medida em que encontrar a paixão do aluno, às vezes indo além dos planos de estudo, é desafiador. Além do mais, o professor deve permitir-se sair do tradicional e manter uma postura destemida, fato que pode gerar certo desconforto, e superar o medo de perder o controle da aula. Destarte, o ideal é que o aluno surdo supere seus desafios e o professor use o estado de fluxo como o motor de aprendizagem. Portanto, quando bem aplicada, a gamificação causará um aumento na motivação, engajamento, desempenho, felicidade, satisfação no processo de aprendizagem nos alunos. Em síntese, os elementos e princípios do jogo aplicados a educação, revelam um maior comprometimento e interesse dos estudantes em aprender, pois encontram-se imersos em estado de fluxo. (ROCHA, 2018).

A língua natural do surdo é a espaço-visual, é por intermédio dos aspectos visuais que o surdo se realiza em sociedade. Por isso, as estratégias da gamificação, bem como os games ao serem usados no contexto educacional podem potencializar o ensino de Língua Portuguesa/L2. Visto que, os jogos digitais são essencialmente visuais e amplamente difundidos na sociedade conectada em rede. Dessa forma, ao levar estas estratégias para as aulas de Língua Portuguesa/L2 poderá proporcionar engajamento e estado de fluxo nos estudantes surdos e promover a alfabetização e letramentos deste grupo minoritário com qualidade e significado.

ÚLTIMAS PALAVRAS

A gamificação abre um novo caminho para a aprendizagem baseada em projetos. Ademais, esse tipo de aprendizagem envolve o aluno surdo em uma proposta mais próximo da realidade, em consonância com as necessidades que a sociedade atualmente exige. Da mesma forma, que coincide com as necessidades do estudante em relação ao

seu papel ativo diante da aprendizagem cooperativa. Em suma, usar games e suas estratégias favorece a educação de surdos, pois podem ser construídos a partir do contexto dos alunos dentro do ciberespaço, no qual o visual é uma das primícias.

Os resultados obtidos, por meio da revisão de literatura, parecem indicar que a utilização de uma abordagem baseada em games podem contribuir de modo favorável a aprendizagem dos alunos surdos em contraste a uma metodologia mais tradicional. Dito isto, acreditamos que ao construir jogos digitais para trabalhar diferentes conteúdos em sala de aula com alunos surdos, estamos ampliando as formas pelos quais o surdo desenvolve-se, sem abandonar sua principal característica de aprender que é por meio de estratégias realizadas no espaço-visual. Em síntese, os games e suas estratégias tem essa característica visual, por isso é um favorecedor da aprendizagem do povo surdo.

Nesse sentido, os resultados apontam que ao usar games e suas estratégias, nas atividades, projetos e sequências didáticas, os professores ampliam as percepções do processo ensino aprendizagem, além de fomentar o engajamento e promover o protagonismo juvenil. Uma vez que, motivados os alunos assumem a responsabilidade com seu aprendizado e de forma mais ampla com o desenvolvimento de seus colegas. Como também, aprimora seus aspectos sociais dentro da sociedade conectada em rede. Logo, utilizar games e suas estratégias na educação de surdos é uma emergência.

Trazer os games e suas estratégias para o centro da discussão que permeia a educação de surdos, é inclui-lo em um contexto cibercultural. Ademais, a educação de surdos dentro deste contexto aumenta as possibilidades de ensinar e aprender, como também traz consigo inovações tecnológicas promotoras do estado de fluxo tão necessário para este processo. Dessa maneira, revela-se importante utilizar estas ferramentas para ampliar o repertório e a aprendizagem destes sujeitos.

Por fim, a gamificação mostrou ser esse caminho possível e inovador no processo de ensino aprendizagem para a educação de surdos, em diferentes áreas do conhecimento, ao promover ações atitudinais de autonomia e protagonismo, engajamento e motivação, cooperativismo, solidariedade e colaboração, desejo e satisfação, alegria e empolgação em aprender e desenvolver-se plenamente na sociedade em rede, por meio de jogos e suas estratégias.

Vamos gamificar a educação de surdos?

No próximo artigo, “Produto de pesquisa: jogos digitais dispostos em uma sequência didática - estudo contextualizado do vocabulário de legumes, verduras e frutas

para alunos surdos a partir das estratégias da gamificação” apresentaremos o produto desta pesquisa e sua aplicabilidade.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification** - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa:** contribuição aos professores. In: Hipertextus Revista Digital. V.15. Outubro, 2016. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume15/vol15artigo11.pdf>>. Acesso em: 13/09/2022.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. COUTINHO, Isa de Jesus. (orgs). **Jogos digitais e aprendizagem:** fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016.

BECKER, Fernando. **O que é construtivismo?** Desenvolvimento e Aprendizagem sob o Enfoque da Psicologia II. UFRGS – PEAD 2009/1. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4659022/mod_resource/content/0/2016-05-20_Becker-fich.pdf. Acesso em: 12/09/2022.

BUSARELLO, R. I. **Gamification:** princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamification.pdf. Acesso em: 12/09/2022.

CAMINHA, Natasha. **Gamification:** o que é, como funciona e benefícios no EAD, 2019. Disponível em: <https://www.edools.com/gamification/>. Acessado em: 11/09/2022.

FERNANDES, Sueli. **Educação de surdos.** 2 ed. Atual.- Curitiba i.bpex, 2011.

HUIZINGA, J. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1993.

JESUS, Angelo Magno de; SILVEIRA, Ismar Frango. **Gamificação do Ensino de Desenvolvimento de Jogos Digitais por meio de uma Rede Social Educacional.** SBC – Proceedings of SBGames 2018 — ISSN: 2179-2259 Education Track – Full Papers. XVII SBGames – Foz do Iguaçu – PR – Brazil, October 29th – November 1st, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/185405.pdf>. Acesso em: 10/09/2022.

KAAP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction:** Game-based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer, 2012.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

OLIVEIRA, Nazareth Ana Lírio de. **As Tecnologias e a Educação de Alunos Surdos.** Monografias Brasil Escola. 2010. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/as-tecnologias-educacao-alunos-surdos.htm>. Acesso em: 20 de setembro de 2022.

ROCHA, P. S. R. **Uma ferramenta computacional gamificada como estratégia de apoio para aprendizagem da língua brasileira de sinais (Libras).** Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação). Universidade Federal Rural do Semiárido, Mossoró-RN, 2018.

SALES, Elielson Ribeiro de. **A visualização no ensino da Matemática: uma experiência com alunos surdos.** 2013. Tese (Doutorado em Educação Matemática) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2013.

SIGNORI, Gláuber; DE GUIMARÃES, Julio Cesar Ferro. **Gamificação como Método de Ensino Inovador.** International Journal on Active Learning, v. 1, n. 1, p. 66-77, 2016.

WERBACH, Kevin. HUNTER, Dan. **For the win: how game thinking can revolutionize your business.** Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

2.3 ARTIGO 3 - PRODUTO DE PESQUISA: JOGOS DIGITAIS DISPOSTOS EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA - ESTUDO CONTEXTUALIZADO DO VOCABULÁRIO DE LEGUMES, VERDURAS E FRUTAS PARA ALUNOS SURDOS A PARTIR DAS ESTRATÉGIAS DA GAMIFICAÇÃO

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana
Orientador Ariston Cardoso de Lima

RESUMO:

Produto de pesquisa: jogos digitais dispostos em uma sequência didática - estudo contextualizado do vocabulário de legumes, verduras e frutas para alunos surdos a partir das estratégias da gamificação, têm por objetivo apontar os meios pelos quais os jogos digitais foram construídos e dispostos em uma sequência didática, bem como socializar o produto final de pesquisa. De modo específico: refletir sobre a prática docente e o ensino de vocabulário de Língua Portuguesa/L2 para alunos surdos; Apresentar o local de pesquisa, bem como o perfil da turma e dos participantes; Articular as contribuições das entrevistas semiestruturadas e das observações participantes para a elaboração do produto final de pesquisa; Socializar as descrições dos jogos digitais elaborados e sua disposição dentro de uma sequência didática, assim como as percepções dos estudantes sobre o produto. Para tanto, fez-se uso necessário de uma revisão integrativa de literatura, articulando os estudos de Alves (2015) e dentre outros, no tocante à gamificação, bem como nas contribuições de Freire (2021), para a prática docente, Strobel (2009), Perlin (2006), Quandros e Shmierdt (2006), sobre educação de surdos e ensino de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Dito isto, este trabalho se preocupa em colaborar com a prática docente dos professores de alfabetização e letramento a partir da construção e socialização de jogos digitais dispostos em uma sequência didática. Sendo assim, a presente pesquisa procura colaborar com a educação de surdos na medida em que sugere inovações pedagógicas no processo de ensino aprendizagem, já que se alicerça no uso de jogos digitais e suas estratégias. Neste ponto, os resultados indicam que foi possível elaborar jogos digitais dispostos em uma sequência didática construído de modo colaborativo, articulando aspectos da observação participante, das entrevistas semiestruturadas e da revisão integrativa de literatura. Além disso, ao utilizar as estratégias de gamificação e jogos digitais na educação de surdos é perceptível o envolvimento dos estudantes, notáveis em ações atitudinais de autonomia, engajamento, cooperativismo e colaboração, desejo e satisfação. Em suma, abordar as questões que

permeiam a gamificação e a educação de surdos é propiciar as inovações no fazer educativo que o mundo contemporâneo nos reclama.

PALAVRAS CHAVES: Sequência Didática. Vocabulário. Gamificação. Língua Portuguesa/L2. Jogos digitais.

INTRODUÇÃO

Games educativos são recursos desenvolvidos para potencializar a aprendizagem dos alunos em diversas áreas. Ademais, eles possuem características que auxiliam no desenvolvimento de atitudes que favorecem o ato de aprender. Além disso, eles são frequentemente utilizados em sala de aula como um impulsionador da aprendizagem, uma vez que atrai a atenção dos alunos. Dessa maneira, os games trazem uma nova roupagem para o fazer pedagógico.

Portanto, nota-se, por pesquisas outras, que a gamificação e os games vem sendo utilizado dentro do contexto educacional. Seguindo nesta linha, surge a inquietação: É possível elaborar jogos digitais dispostos em uma sequência didática de modo colaborativo entre estudantes e professores, que possam auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2? Destarte, é sobre estas questões que este trabalho se propõe, tendo como objetivo geral, apontar os meios pelos quais o produto final de pesquisa, os jogos digitais, foram construídos e dispostos em uma sequência didática, bem como socializa-lo. De modo específico: refletir sobre a prática docente e o ensino de vocabulário de Língua Portuguesa/L2 para alunos surdos; Apresentar o local de pesquisa, bem como o perfil da turma e dos participantes; Articular as contribuições das entrevistas semiestruturadas e das observações participantes para a elaboração do produto final de pesquisa; Socializar as descrições dos jogos digitais elaborados e sua disposição dentro de uma sequência didática, assim como as percepções dos estudantes sobre o produto.

É possível perceber, de acordo com a revisão de literatura as contribuições trazidas pelos participantes da pesquisa, que os jogos digitais e as estratégias de gamificação colaboram no desenvolvimento os estudantes ao fortalecer a iniciativa, a autonomia, o engajamento, e a tomada de decisão, o protagonismo, além de fomentar a imaginação e criatividade ao desnovelar o interesse pelo saber e pela investigação científica. Visto que,

podem contribuir na construção de uma educação significativa para o povo surdo. Destarte, percebe-se que há poucas pesquisas sobre as contribuições de games e das estratégias de gamificação para a alfabetização e letramento na educação de surdos, no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Por esta razão, este artigo justifica-se problematizando a elaboração de jogos digitais dispostos em uma sequência didática de modo colaborativo e tem a intenção de contribuir com a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, a fim de colaborar na construção de uma sociedade mais igualitária.

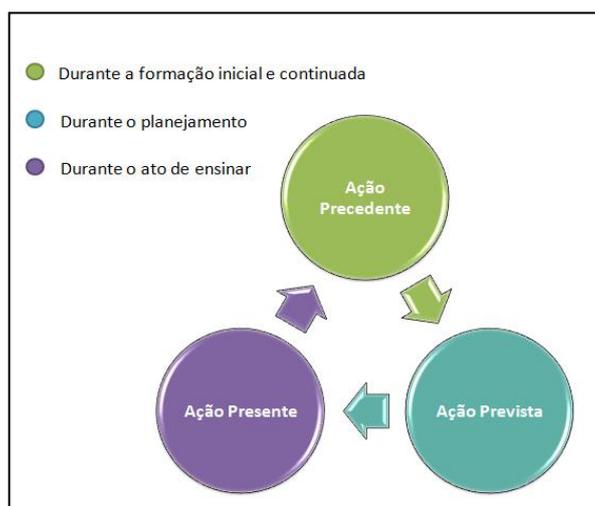
Todavia, este trabalho se propõe a fazer uma pesquisa qualitativo-bibliográfica de natureza aplicada, com base nos estudos de Alves (2015) e dentre outros, no tocante à gamificação, bem como nas contribuições de Freire (2021), para a prática docente, Strobel (2009), Perlin (2006), Quadros e Shmierdt (2006), sobre educação de surdos e ensino de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, bem como análises de conceitos, assim como vincular as contribuições dos participantes da pesquisa para a elaboração dos jogos digitais dispostos em uma sequência didática, e desta forma colaborar com os docente que atua na educação de surda, famílias, comunidade surda e a comunidade acadêmica.

Dessa maneira, o trabalho foi organizado em cinco seções dispostas na sequência que se segue: Reflexões sobre a prática docente. Neste espaço analisou-se sobre o papel do professor para o desenvolvimento dos estudantes, bem como sobre o ensino de vocabulário de LP/12. Na segunda seção, intitulada: Sobre o lócus da pesquisa, abordamos aspectos característicos da instituição e do perfil da turma participante da pesquisa. Na terceira seção: O que revelam as observações e as entrevistas. Neste ponto, articulou-se as contribuições de Strobel (2009), Alves (2016), Quadros (2006) e dentre outros com as informações advindas dos partícipes da pesquisa para fundamentar a construção dos jogos digitais dispostos em uma sequência didática. Na quarta seção: Descrição dos jogos digitais dispostos em uma sequência didática, discorreremos sobre as características do produto suas etapas funcionamento e características. E, para concluir, na última seção: Percepções dos estudantes sobre o produto. Ressaltou-se as impressões dos estudantes diante dos jogos digitais proposto na sequência didática, pontuando suas preferências diante das atividades realizadas. Ao final trazemos: Últimas palavras, para discorrer sobre as considerações finais seguido das referências que embasaram este estudo.

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DOCENTE

A significação crítica do ato de ensinar se insere no paradigma de ensinar e aprender, onde a relação se faz de forma mutua e indissociável, pois quem ensina aprende e quem aprende ensina, em outras palavras o ato de ensinar requer uma ação precedente, no decurso da formação inicial/continuada eu aprendo a ensinar, bem como uma ação presente, durante o ato de ensinar pois, surgem reformulações, adaptações, que melhor se adéquem aquele momento específico da ação presente de ensinar, impulsionadas pelo contexto ao qual está inserida (no decorrer do ato de ensinar eu aprendo), assim como uma ação prevista que se realiza quando o docente prepara-se para exercer o ato de ensinar (durante o planejamento eu aprendo). Dessa maneira este é um processo cíclico, contínuo de constantes mutações, descritos na figura abaixo:

Figura4: Ação docente PPP



Fonte: elaboração própria a partir dos estudos de Paulo Freire (2001)

Posto isto, a compreensão crítica do processo de ensinar permeia o campo do estudar num fazer crítico através da leitura seja de um texto escrito ou das reflexões críticas dos fatos sociais ao qual se toma conhecimento e a cosmovisão os permite compreender e inferir. Sendo assim, estudar é um ato de leitura “de ler o mundo, de ler a palavra e assim ler a leitura do mundo anteriormente feita” (FREIRE, pag. 260, 2001). Contudo, a leitura não é um ato industrial, mecanizado, mas uma ação reflexiva de significação inteligente da procura por compreensão das diferentes leituras a qual somos

desafiados a entender e num até quase que transcendental generalizá-lo em concepções abstratas conceituais do mundo para além das experiências sensoriais.

Portanto, “Estudar é desocultar, é ganhar a compreensão mais exata do objeto, é perceber suas relações com outros objetos” (FREIRE, pag. 264, 2001) como num tear tecendo as linhas de suas articulações, ligações próximas e distantes, diretas e indiretas aventurando-se nas novas descobertas que ali estavam e não eram percebidas, mas que se revelam e encantam o sujeito da leitura.

Neste sentido, ensinar não é depositar informações isoladas e descontextualizadas em atos simples de memorização, mas uma ação crítica que envolve etapas regadas de reflexão que possibilitem o docente e o discente ler e compreender o mundo, a leitura da palavra com criticidade e atuar sobre ele. Destarte, ler e escrever são atos indissociáveis, pois ao ler escrevo, sobre o texto lido, minhas reflexões e ao escrever explicito minhas reflexões em forma de texto feito jogo de Vai e Vem⁷ que criança adora brincar. Por esta razão, é preciso quebrar a dicotomia entre ler e escrever. Visto que, a bola só consegue se mover por conta das duas cordas que aqui comparamos a leitura/escrita, trabalhando juntas de forma indissociáveis para movimentar a bola do saber.

Assim sendo, ler e escrever se revelam como ação necessária para a compreensão do espaço ao qual fazemos parte, portanto ter as ferramentas necessárias é de extrema importância para exercemos o nosso papel na sociedade enquanto cidadão crítico e consciente laçando mão de dicionários, enciclopédias, gramáticas, diferentes textos e dentre outros, que apoiará no fortalecimento de uma prática de leitura/escrita cada vez mais aprofundada do mundo, do outro e de si. O exercício de ler/escrever permitirá alçar voos mais altos no campo do estudar, do ler, do compreender para além das linhas, mas desvendando as entrelinhas que ali estão aventurando-se nas molas propulsoras da criação/recriação dos textos que a mim se revelam.

O professor tem papel-chave no desenvolvimento pleno dos estudantes. É através da sua mediação que os alunos tecem os conhecimentos dispostos no mundo concreto. A saber é neste jogo de ensinar e aprender que o professor desenvolve a sua prática docente e cumpre o seu papel na estrutura social. Dessa forma, refletir sobre estes aspectos é

⁷ Brinquedo de origem italiana feito com duas cordas de nylon e uma bola oval, nas pontas encontra-se as alças para facilitar a jogada onde dada jogador usará para movimentar a bola de um lado para o outro num constante vai e vem. A bola só consegue se mover por conta das duas cordas que aqui comparamos a leitura e escrita, trabalhando juntas de forma indissociáveis para movimentar a bola do saber.

importante para o desenvolvimento dos estudantes e sobretudo para a prática docente.

Neste cenário, a prática do magistério é uma constante ação-reflexão. Além disso, o professor ocupa o papel de agente social na medida em que colabora na construção de cidadãos críticos e conscientes do seu papel na esfera social. Em suma, este contínuo de ensinar e aprender/ aprender e ensinar é parte vital da formação docente para a edificação de uma sociedade mais justa e igualitária. Por isso, a pesquisa no chão da escola no seio da Educação Básica se faz importante.

Dito isto, iremos traçar alguns aspectos importantes no que se refere a atuação do professor na Educação Básica:

- Preparar a aula levando em consideração o contexto dos estudantes. Ademais, é importante que ao realizar o planejamento das aulas o professor leve em consideração não somente os conteúdos, mas sua contextualização para que os estudantes possam visualizar sua utilização na vida prática.
- Selecionar ou confeccionar diferentes recursos pedagógicos para trabalhar os conteúdos que priorize o protagonismo dos estudantes.
- As atividades devem se desenvolver de maneira clara e inovadora para ser atrativa aos estudantes, isto é sempre que possível trazer coisas novas para o espaço educativo como tecnologia, música, jogos, pinturas ou mesmo uma rotina diferenciada.
- Proporcionar a construção colaborativa do conhecimento, pois funciona como um elo que une as pessoas envolvidas no processo de ensino/aprendizagem construindo uma ponte que une todos por um interesse comum, a aprendizagem significativa.

O professor é um revolucionário, um agente de transformação. A missão do professor também se faz do provocar a curiosidade e o espanto nos estudantes, mas para isso é preciso que aja coerência entre teoria e prática, ou seja, suas práticas pedagógicas precisam refletir seus discursos ideológicos. Em síntese, é a revolução educativa que transforma a sociedade e o professor é parte deste processo.

Decerto, é necessário que o professor tenha consciência do seu papel e assumir sua missão de mediador, com integridade no fazer, flexibilidade em ajustar atividades e métodos a realidade do estudante, reconhecimento da contribuição do aluno para a construção do conhecimento, afetividade uma vez que educação não se faz, somente, de

muros e materiais didáticos, mas de propósitos. Portanto, a prática docente consciente é fundamental para a educação.

Neste sentido, o professor é aquele que aciona, estimula, incentiva e proporciona ao estudante a ação de pensar o pensar, para que, por exemplo, os mesmos possam refletir sobre seu entorno e como ele dialoga com o mundo ao seu redor, ou seja, pensar sua realidade e transformá-la. Por esta razão, o professor é um revolucionário que aciona, estimula e incentiva o protagonismo estudantil.

É na prática docente que o professor na condição de aprendente elabora suas hipóteses de ensino e põem em prática métodos e técnicas que favorecem o processo de ensino aprendizagem.

Foi alicerçada nestes conceitos de agente social, que inova, aciona, incentiva, estimula, colabora que refletimos sobre o ensino de vocabulário para alunos surdos em uma perspectiva gamificada com a intenção de construir jogos digitais dispostos em uma sequência didática.

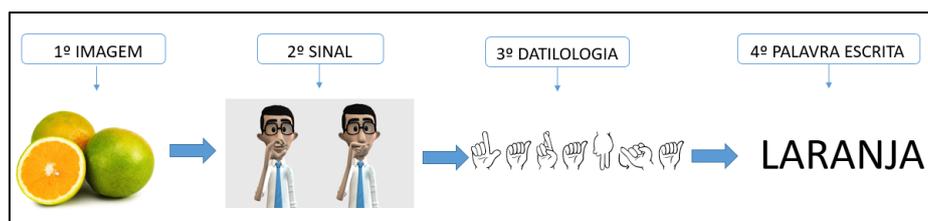
Ensino de vocabulário para alunos surdos

A língua natural do surdo é a espaço-visual, é por meios dos aspectos visuais que o surdo aprende, ensina e compartilha saberes. Além disso, o surdo tem a sua própria cultura, a cultura surda, no qual se estabelecem como partícipes de sua própria comunidade, a comunidade surda⁸. Por isso, ao elaborarmos atividades para este grupo minoritário precisamos levar em consideração estas particularidades. Desse modo, as atividades construídas para compor os jogos digitais dispostos na sequência didática levou em conta estas especificidades.

Neste sentido, para ampliar o vocabulário de Língua Portuguesa/L2 é importante considerar algumas etapas como nos afirma Quadros e Schmiedt (2006). Neste ponto, se as etapas do processo forem desconsideradas poderá comprometer a aprendizagem. Por isso, as sintetizamos em uma sequência ressaltando a importância de cada uma delas:

Figura 5: Passos para o ensino de LP/L2

⁸ A comunidade surda é composta por surdos e ouvintes, ou seja, são todos que de alguma maneira participa ativamente da cultura surda, seus anseios e aspirações.



Fonte: elaboração própria a partir do Aplicativo Hand Talk.

- Mostrar a imagem referente ao vocabulário – é importante para o surdo visualizar a imagem primeiro e depois o sinal para posteriormente associá-los. Há uma grande discussão sobre as palavras abstratas, como elas poderiam ser transformadas em imagens, contudo há primeiramente uma contextualização explorando seus conceitos para depois apresentar o sinal ao surdo, mas este ainda é um ponto de grandes controversas;
- Mostrar o sinal referente ao vocabulário – ao apresentar o sinal para o surdo estamos colocando a língua de sinais e a cultura surda como faculdades centrais no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa/L2;
- Mostrar a datilologia referente ao vocabulário – para compreender introduzir a palavra em Língua Portuguesa/L2 é necessário apresentar a datilologia da palavra para que o surdo visualize e entenda que aquela organização de letras tem um significado que foi anteriormente construído pelas outras etapas. Ademais, é importante ressaltar que os fonemas só têm significado nas línguas orais auditivas como, por exemplo no francês, espanhol, mas perde relevância para as línguas espaço-visuais como a língua francesa de sinais (LSF), língua espanhola de sinais (LSE) e dentre outras⁹;
- Mostrar a palavra escrita referente ao vocabulário – ao revelar a escrita da palavra o surdo poderá associar a organização das letras ao sinal e imagem que elas representam e conseqüentemente ao seu significado. (QUADROS E SCHMIEDT, 2006).

⁹ Dentro da perspectiva oralista os fonemas têm papel importante, pois a intenção do ensino é oralizar.

Dito isso, identificar as contribuições das estratégias da gamificação para a alfabetização e letramento de surdos, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 é um dos objetivos da pesquisa intitulada “A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em língua portuguesa/l2 na educação de surdos”. Por isso, esta proposta de produto irá trabalhar os conteúdos de vocabulário (frutas, legumes e verduras) a partir do gênero textual, receita, na perspectiva das estratégias da gamificação a fim de atender ao objetivo: elaborar jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

Em suma, os jogos digitais e suas estratégias podem ser utilizados como mola propulsora na aquisição de vocabulário em LP/L2.

SOBRE O LÓCUS DE PESQUISA

A pesquisa foi realizada na Associação Educacional Sons no Silêncio – AESOS localizada na cidade de Salvador-BA no bairro do Imbuí. A AESOS foi escolhida para ser o local de realização de pesquisa por ser uma instituição que trabalha a mais de 20 anos na educação de surdos, além de ter como uns de seus princípios o bilinguismo na alfabetização e letramento dos alunos surdos. Dessa forma, a AESOS se mostrou um local fértil para pesquisar e aprender sobre a prática docente, sobretudo o ensino de vocabulário para surdos.

A Associação Educacional Sons no Silêncio foi inaugurada em 2 de maio de 2000, por famílias que naquela ocasião enfrentavam grandes dificuldades para proporcionar e promover o desenvolvimento pleno de seus filhos surdos em espaços regulares de escolarização. Por isso, estas famílias tomaram a decisão de criar um ensino que levassem em consideração as especificidades do surdo e passaram a conduzir o processo educativo por intermédio da Língua Brasileira de Sinais- LIBRAS.

Muitos foram os locais que a AESOS funcionou até se estabelecer em prédio próprio e é esta história de resistência e luta que a fez uma referência. A primeira instalação foi a garagem de uma casa no bairro de Piatã neste local eram feitas as aulas

em Libras com a intenção de promover o atendimento educacional para três jovens. Ademais, muitas outras famílias passaram a buscar este atendimento, mas a garagem já não comportava mais, então foi necessário arrumar as malas e ir para um local maior, desta vez para um prédio alugado à Rua dos Colibris, no bairro do Imbuí onde permaneceu de julho de 2000 até 2002.

No ano de 2003 houve um aumento significativo da demanda por vagas na instituição e a AESOS foi transferida para uma casa alugada no bairro Boca do Rio e funcionou neste local até 2005. Neste período a demanda advinda da sociedade crescia a cada dia e em janeiro de 2006, foi transferida para uma casa alugada à Rua Engenheiro José Muccini, no bairro de Brotas. Finalmente em janeiro de 2008, a AESOS estabeleceu em uma sede própria à Rua Alberto Fiúza, 502 no Imbuí.

A turma

A turma é composta por 10 alunos surdos 2 garotas e 8 garotos com faixa etária de 18 a 26 anos matriculados em uma turma de 2º ano do Ensino Médio. Todos já são alfabetizados na Libras e estão em processo de alfabetização e letramento da Língua Portuguesa/L2. Destes alunos apenas 1 aluno é oralizado.

De modo geral a turma é muito acolhedora e prestativa sempre dispostos a auxiliar ajudando no que for possível.

O QUE REVELARAM AS ENTREVISTAS E AS OBSERVAÇÕES?

Para construir os jogos dispostos em uma sequência didática foi necessário selecionar os dispositivos de coleta que são instrumentos indispensáveis para levantar as informações basilares para uma pesquisa e devem responder aos objetivos, em congruência com as metodologias. Outrossim, são estas informações que utilizamos para edificar a elaboração de dados, intrínsecos à investigação proposta. Por este motivo, a pesquisa que aqui se insere, usou entrevistas semiestruturadas presenciais, e observação participante.

Para realizar as entrevistas semiestruturadas, levando em consideração que as aulas na modalidade presencial já foram iniciadas no município de Salvador -Ba, utilizou-

se de gravações sem identificação dos participantes, para posteriormente transcrevê-las, analisá-las e obter resultados, que balizaram as reflexões e guiaram a construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática, que apontassem para a gamificação na alfabetização e letramento de no que se refere a aquisição de vocabulário de Língua Portuguesa/L2, dentro da sociedade conectada em rede/web. Logo, este foi um importante dispositivo para a coleta e análise de dados.

Dito isto, é importante ressaltar que foi respeitado o protocolo de biossegurança para proteção a pandemia de COVID-19. Ademais, as questões que compoem a entrevista semiestruturada não foram invasivas à intimidade dos participantes. Uma vez que, estiveram em consonância com o objetivo desta pesquisa, que busca elaborar jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias da gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

Também, foi feita observação participante do campo empírico em diário de campo, com a intenção de registrar de maneira organizada, cronológica e objetiva, os elementos advindos da observação e assim poder edificar os jogos digitais dispostos em uma sequência didática pensada, a partir das estratégias de gamificação para auxiliar surdos, na aquisição de vocabulário de Língua portuguesa/L2, como já pontuamos neste texto.

Dando seguimento, foram observados aspectos do ensino de vocabulário durante as aulas de Língua Portuguesa/L2. Especificamente, observar como a cultura surda foi levada em consideração e como as estratégias de gamificação foi usada durante a aula. Destarte, os encontros foram agendados com antecedência pela pesquisadora responsável e totalizaram cinco (5) encontros de 2 h cada (levando em consideração que cada hora/aula tem uma hora, serão observado 10 aulas no total). Em suma, Estes dispositivos foram a base de escuta dos partícipes da pesquisa para elaborar de modo colaborativo jogos digitais disposto em uma sequência didática.

Sobre as observações

Para realizar esta etapa de pesquisa utilizamos o protocolo de observação com a intenção de nortear as ações observadas durante as aulas, além de delimitar o foco de

nossa observação nos auxiliando a não enveredarmos por outros caminhos observatórios. Dito isto, iremos traçar tais pontos articulando com as perspectivas de uma educação bilíngue e gamificada. Desse modo, segue em anexo o protocolo de utilizado para delimitar observação.

Com este protocolo desejamos observar, em primeira instância, se a cultura surda foi levada em consideração durante a aula e de qual maneira? Bem como, se as estratégias de gamificação foi usada durante a aula e quais foram? Isto posto, iremos relatar de forma cronológica as informações advindas das observações. Além disso, iremos pontuar de modo geral o contexto das aulas para dar, de alguma maneira, uma melhor visualização delas. Dessa maneira, as observações possibilitaram extrair caminhos gamificados para fomentar a construção de games e suas estratégias disposto em uma sequência didática com a intenção de fortalecer o processo de alfabetização e letramento, no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2.

Quadro 3: Reflexões do primeiro dia de observação

1º DIA DE OBSERVAÇÃO			
DATA	HORÁRIO	DISCIPLINA	CONTEÚDO
	07:30 as 9:30	Língua Portuguesa/L2	Artigo definido e indefinido
<p>A cultura surda foi levada em consideração durante a aula? De qual maneira?</p> <p>A aula iniciou com uma mensagem de boas-vindas, uma maneira de acolher os estudantes no espaço escolar. Em seguida a professora iniciou a exposição do conteúdo em Libras, pois a professora é bilíngue o que demonstra uma valorização da cultura surda. Visto que, a língua espaço-visual é a língua natural do surdo. Logo, constatamos, de acordo com os estudos de Strobel (2009), que a cultura surda foi valorizada durante a aula, porque é através da língua de sinais que o surdo constrói e compartilha saberes culturais próprios da cultura surda. Dessa forma, ao ministrar as aulas em Libras a professora valoriza esse aspecto da cultura surda.</p>			
<p>As estratégias de gamificação foi usada durante a aula? Se sim quais foram?</p> <p>Durante esta aula não foi possível constatar aspectos da gamificação, tanto na exposição feita pela professora, quando nas atividades realizadas.</p>			

Fonte: elaboração própria

Quadro 4: Reflexões do segundo dia de observação

2º DIA DE OBSERVAÇÃO			
DATA	HORÁRIO	DISCIPLINA	CONTEÚDO
	07:30 as 9:30	Língua Portuguesa/L2	Conjugação verbal
A cultura surda foi levada em consideração durante a aula? De qual maneira? <p>Sim, na medida em que a professora ministra as aulas em Libras. Ademais, nesta aula em específico, a professora trouxe um texto escrito composto por imagens para auxiliar o surdo na compreensão do vocabulário trabalhado em sala. Neste sentido, constatou-se que a cultura surda foi levada em consideração na medida em que ao utilizar imagens para apoiar o surdo na compreensão de textos escritos em língua portuguesa a docente utilizou um dos aspectos que segundo Perlin (2006) é essencial para o processo de ensino aprendizagem do surdo, o visual. Em suma, usar recursos imagéticos como facilitador do processo de ensino aprendizagem do surdo é valorizar a cultura surda.</p>			
As estratégias de gamificação foi usada durante a aula? Se sim quais foram? <p>Durante esta aula não foi possível constatar aspectos da gamificação, tanto na exposição feita pela professora, quando nas atividades realizadas.</p>			

Fonte: elaboração própria

Quadro 5: Reflexões do terceiro dia de observação

3º DIA DE OBSERVAÇÃO			
DATA	HORÁRIO	DISCIPLINA	CONTEÚDO
	07:30 as 9:30	Língua Portuguesa/L2	Construção frasal em Língua Portuguesa/L2 a partir das Chaves de Fitzgerald
A cultura surda foi levada em consideração durante a aula? De qual maneira? <p>Sim, na medida em que a professora ministra as aulas em Libras. Além disso, nesta aula em especial, a professora trouxe uma técnica de construção frasal com base nas Chaves de Fitzgerald, que auxilia surdos na construção de frases por meio de imagens sequenciadas. Por este motivo, constatou-se que a cultura surda foi levada em consideração na medida em que ao realizar atividades com base nas Chaves de Fitzgerald para apoiar o surdo no entendimento e elaboração de frases em Língua</p>			

Portuguesa/L2. Isto posto, a professora utilizou um dos aspectos que segundo Perlin e Strobel (2015) é essencial para o desenvolvimento do surdo, porque utiliza aspectos do visual como gatilho para construir frases em LP/L2. Em síntese, usar técnicas elaboradas para auxiliar o surdo a construir frases em LP/L2 é valorizar a cultura surda e as especificidades do povo surdo.

As estratégias de gamificação foi usada durante a aula? Se sim quais foram?

Durante esta aula não foi possível constatar aspectos da gamificação, tanto na exposição feita pela professora, quando nas atividades realizadas.

Fonte: elaboração própria

Quadro 6: Reflexões do quarto dia de observação

4º DIA DE OBSERVAÇÃO			
DATA	HORÁRIO	DISCIPLINA	CONTEÚDO
	07:30 as 9:30	Língua Portuguesa/L2	Leitura e construção e interpretação de texto a partir de imagens
A cultura surda foi levada em consideração durante a aula? De qual maneira?			
<p>Sim, ao passo que a professora usa a Libras para desenvolver as aulas. Além disso, nesta aula em questão, a professora trouxe um livro artesanal constituído apenas por imagens para realizar a leitura coletiva com os alunos e em seguida responder a atividade de interpretação de texto em consonância com os estudos de Quadros e Schmiedt (2006), ao mostrar as imagens seguido de sua sinalização, para depois fazer a interpretação do texto em Língua Portuguesa/L2. Dessa forma, ao trazer o recurso pedagógico Livro composto por imagens é valorizar a cultura sua e suas particularidades.</p>			
As estratégias de gamificação foi usada durante a aula? Se sim quais foram?			
<p>Durante esta aula não foi possível constatar aspectos da gamificação, tanto na exposição feita pela professora, quando nas atividades realizadas.</p>			

Fonte: elaboração própria

Quadro 7: Reflexões do quinto dia de observação

5º DIA DE OBSERVAÇÃO			
DATA	HORÁRIO	DISCIPLINA	CONTEÚDO
	07:30 as 9:30	Língua Portuguesa/L2	Leitura e interpretação de texto
<p>A cultura surda foi levada em consideração durante a aula? De qual maneira?</p> <p>Sim, quando a professora se utiliza da Libras para ministrar as aulas. Outrossim, nesta aula especificamente, a professora fez uso das tecnologias digitais para ajudar o surdo no estudo de vocabulário de um texto em Língua Portuguesa/L2, ao utilizar o aplicativo Hand Talk para auxiliar o surdo na compreensão do vocabulário estudado. Logo, ao utilizar o aplicativo Hand Talk a professora priorizou um recurso digital que leva em consideração aspetos culturais e linguísticos do surdo.</p>			
<p>As estratégias de gamificação foi usada durante a aula? Se sim quais foram?</p> <p>Durante esta aula não foi possível constatar aspectos da gamificação, tanto na exposição feita pela professora, quando nas atividades realizadas.</p>			

Fonte: elaboração própria

Diante do que foi observado, nota-se que a cultura surda foi levada em consideração durante as aulas de diferentes maneiras. Contudo, não percebemos nestes dias observados, a utilização das estratégias de gamificação. Dito isto, realizamos uma entrevista semiestruturada com estudantes, a professora da turma, bem como o corpo diretivo e o interprete de Libras para fomentar a construção de jogos dispostos em uma sequência didática com o intuito de auxiliar a pratica pedagógica. Dessa forma, discorreremos na próxima seção os diálogos traçados por estes atores.

Sobre as entrevistas

As entrevistas foram realizadas com a professora da turma de Língua Portuguesa/L2, os estudantes maiores de 18 anos, a diretora e o interprete de Libras. Isto posto, buscamos perceber as práticas e percepções da docente, intérprete de Libras e do corpo diretivo frente ao uso da cultura surda e da gamificação nas práticas educativas ressaltados aspectos atitudinais e conceituais. De igual modo, notar as perspectivas dos estudantes em relação a este processo. A saber, traremos as falas dos participes de maneira articulada com os estudos e Strobel (2009), Perlin (2006), Alves (2015) Santos (2016) e

dentre outros para alicerçar a construção dos games dispostos em uma sequência didática. Dessa forma, as entrevistas foram essenciais para fundamentar a feitura do produto.

Dito isto, os alunos serão identificados com nomes de pedras preciosas para preservar suas identidades e os demais partícipes por sua função no espaço de trabalho. A saber, foram entrevistados 10 estudantes, o professor, o interprete e a diretora da instituição. Ademais, para facilitar o entendimento organizamos dois blocos para ressaltar as contribuições dos participantes e seu local de fala de modo que não sejam identificados pessoalmente.

O protocolo de entrevista encontra-se nos anexos.

O que dizem a professora, a diretora e o interprete

A cultura surda é fundamental para fortalecer o ensino de Língua Portuguesa/L2 para surdos. Além disso, Strobel (2009) em seus estudos nos afirma que é por meio da cultura que o surdo se concretiza na sociedade e é através dela que saberes são construídos e disseminados. Outrossim, considerar a cultura surda dentro do Projeto Político Pedagógico da escola é essencial para construir uma educação de qualidade e significativa para o povo surdo. Visto que, o Projeto Político Pedagógico é um documento obrigatório para as escolas e contém todas as metas, objetivos e os meios que serão usados para concretizá-los. Por isso, torna-se essencial para notar as ações da escola e envolver não apenas os professores e equipe pedagógica, mas também os alunos, familiares e comunidade escolar (VEIGA, 1995). Por esta razão, a diretora afirma que:

“O projeto político pedagógico foi construído por toda a equipe da escola de forma coletiva entre direção, familiares, professores e representantes dos alunos. No caso de necessidades de reconstrução do PPP a direção solicita de toda a equipe a releitura do projeto para avaliar, analisar as possíveis alterações coletivamente na construção do Projeto Político Pedagógico” (Diretora).

Sobre essa questão a professora afirma que

“Eu sempre fui responsável por dar o fechamento ao PPP até 2021. Em 2022, passou para a coordenadora e eu fiquei responsável pela revisão da língua. Todos nós

contribuímos para a construção dele; como em qualquer escola, uns mais outros menos” (Professora de turma).

Este fato demonstra que a escola vem construindo coletivamente o seu Projeto Político Pedagógico, uma vez que é fundamental a participação de todos.

Contudo, não basta apenas ter um documento construído coletivamente é preciso fazê-lo acontecer no chão da escola por aqueles que o fizeram. Neste sentido a professora afirma, que *“todos os dias é um desafio. Pensar em técnicas metodológicas que absorvam a atenção dos estantes e que atinjam o objetivo que é deles aprenderem”* (Professora de turma) nos revela que não é um caminho fácil, mas desafiador no qual o professor percorre mesmo diante das inovações tecnológicas que o mundo passa.

As inovações tecnológicas emergem como importantes ferramentas para construir práticas inovadoras na cibercultura e promover o engajamento dos estudantes. Dito isto, a diretora nos revela que *“alguns professores já fazem uso de jogos sim e em especial no contra turno onde o aluno é assistido através do CAEE”*. Mas está afirmação nos mostra que os jogos são deixados para serem utilizados no contra turno como se de certa forma não tivesse tanto espaço para eles nas aulas regulares. Por isso, é preciso desmistificar o uso de jogos digitais no espaço escolar e aliar inovações tecnológicas e cultura surda é promover uma educação contextualizada para o surdo, pois envolve aspectos de sua cultura e da cibercultura.

Isto posto, Perlin (2006) em seus estudos mostra-nos que é por meio da cultura surda que o povo surdo reafirma sua identidade surda e a educação que deseja ser elaborada a partir da realidade do aluno, não pode deixar de levar em consideração os aspectos culturais dos seus membros. Neste ponto, *“é de extrema importância sim, o entendimento e a valorização da cultura surda na comunidade escolar. É através da cultura que o sujeito se reconhece como surdo”* (Diretora). Por esta razão, *“é importante conhecer a cultura para entender os surdos”* (Intérprete de LIBRAS). Logo utilizar aspectos da gamificação e cultura surda é de grande relevância ao passo que promove o engajamento destes estudantes a partir da sua cultura. Ademais, *“o velho e bom ditado, é brincando que se aprende. Por exemplo, jogos da memória tem os nomes e desenhos. É ótimo para aumentar o vocabulário* (Intérprete de LIBRAS).

Quadro 8: Reflexões sobre as entrevistas com a professora, a diretora e o interprete.

IMPRESSÕES DAS ENTREVISTAS
Notamos que todos os entrevistados nesta etapa consideram a cultura surda um fator preponderante na construção das práticas educativas, bem como o uso de games digitais e suas estratégias, por fazer parte do universo dos estudantes. Por esta razão, ao elaborarmos os jogos levaremos em consideração estes aspectos ressaltados pelos profissionais. Logo, ao utilizar aspectos do visual e a datilologia na construção dos jogos digitais em modelos clássicos, por exemplo jogo da memória, como foi citado pela intérprete de LIBRAS promoveremos o uso dos aspectos próprios da cultura surda de maneira gamificada.

Fonte: elaboração própria

O que dizem os estudantes

Nada sobre nós, sem nós. O lema que dar voz aos estudantes. Além disso, eles são como pedras preciosas, muitas vezes escondidas no solo sem a devida lapidação, mas a espera do polimento que lhes tratá o brilho necessário para ganhar visibilidade dentro de uma cultura digital e ouvintista. Dessa forma, buscamos por meio da entrevista semiestruturada identificar se eles utilizavam jogos digitais; quais eram as maiores dificuldades para ampliar o vocabulário em Língua Portuguesa; se os jogos digitais poderiam ampliar o vocabulário e deixar as aulas mais interessantes descritos no protocolo de entrevistas constantes nos anexos deste artigo. Em suma, ouvir os estudantes é trazê-los para o campo do protagonismo do seu processo educativo.

As estratégias de gamificação apreendem dos jogos sua essência, a veia central que são os subsídios e elementos necessários para promover engajamento e motivação. Isto posto, os estudos de revelam que estes elementos proporcionam um estado de flow no qual as ações que geram maior envolvimento são as compostas de atividades desafiadoras com metas e objetivos claros, feedback constante, sensação de controle, atenção contínua, sensação de corpo e tempo fora da realidade concreta. Em síntese, a educação de surdos pode beneficiar-se destes elementos (ULBRICHT e FADEL, 2014).

Neste sentido, Esmeralda, Safira, Diamante, Âmbar, Opala, Rubi afirmaram que fazem uso de jogos constantemente, já Turmalina, Jade, Ônix e Ametista revelaram que fazem pouco uso de jogos digitais. Contudo, acreditam que os jogos digitais podem auxiliar na aquisição do vocabulário de Língua Portuguesa/L2 como podemos notar na

fala de Âmbar “*sim eu utilizo... durante o jogo aparece novas palavras e precisa pesquisar o significado para melhorar o desempenho*” e ainda afirma que “*os jogos são importantes ajudar a aprender, eu gosto muito de jogos*”.

Neste ponto, as nossas pedras preciosas acreditam que o uso de jogos durante as aulas Língua Portuguesa/L2 ficaria mais interessantes com o uso de jogos digitais tornando-as mais leve perceptíveis nas falas de Opala “*sim, porque a aquisição de vocabulário se tornaria mais fácil*”, “*sim, porque quando estou jogando eu consigo ler e aprender palavras novas*”. Contudo, Safira nos revela que aumentaria o interesse em Língua Portuguesa/L2 se as aulas tivessem mais aspectos visuais ao afirmar “*português é bom, tenho dificuldade, falta visual para a gente aprender melhor*”, e Diamante diz que tem muita dificuldade para ampliar o vocabulário em Língua Portuguesa/L2 ao falar “*é difícil, é pesado. Pois não conhecemos os sinais das palavras*”. Em resumo, constatou-se que os estudantes fazem uso de jogos digitais e acreditam que sua utilização facilitará a aprendizagem de novas palavras em Língua Portuguesa/L2 e conseqüentemente ampliará o vocabulário.

A Cultura surda é o ponto de partida para uma educação significativa e de qualidade, pois é por meio dela que o surdo se constitui sujeitos ativos e participes na sociedade com língua e cultura própria como já afirmamos neste texto. Por esta razão, Ametista afirma que “*é importante o professor compreender sobre a cultura surda para facilitar o desenvolvimento dos estudantes*”. Em suma, a cultura surda é essencial para o processo educativo dos estudantes.

Quadro 9: Reflexões sobre as entrevistas com os estudantes.

IMPRESSÕES DAS ENTREVISTAS
Percebemos que todos os entrevistados nesta etapa consideram a cultura surda ponto importante para a elaboração das atividades desenvolvidas em sala de aula, pois são estes aspectos culturais que permitiram o surdo a compreende melhor o vocabulário de Língua Portuguesa/L2 de maneira mais exitosa. De igual modo em relação ao uso de jogos digitais, na medida em que ao jogar o ensino poderá tornar-se mais leve e atrativo aos estudantes. Por este motivo, ao elaborarmos os jogos levamos em consideração estes aspectos ressaltados pelos estudantes.

Fonte: elaboração própria

DESCRIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS DISPOSTOS EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Sobre o produto

O produto da pesquisa intitulada, “A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 na educação de surdos”, trata-se de jogos digitais, construída de maneira colaborativo, a partir das estratégias da gamificação dispostos em uma sequência didática. Gamificação de modo simples é a utilização de técnicas e características dos games em ambientes fora da realidade game. Ademais, as estratégias de gamificação colaboram na construção de locais de aprendizagem interposto por meio do desafio, prazer e entretenimento, além de fortalecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras, dentre outras, nisto se justifica a elaboração deste produto.

Dessa forma, as estratégias do game contribuem para o processo de aprendizagem de forma atrativa e criativa. Por esta razão, os games e suas estratégias foram organizados em uma sequência didática. Para elaborar o produto nos apoiamos nas pesquisas de Quadros e Schmiedt (2006), Strobel (2009) e as contribuições dos estudantes, professora e intérprete de Libras. Por este motivo, esta proposta de jogos digitais disposta em uma sequência didática trabalhou os conteúdos de vocabulário (frutas, legumes e verduras) a partir do gênero textual, receita, na perspectiva das estratégias da gamificação.

Este produto foi elaborado dentro da perspectiva da pesquisa qualitativa exploratória e descritiva do tipo colaborativa de natureza aplicada a partir da análise de dados advindos dos dispositivos de coleta selecionados para atender aos objetivos de pesquisa a observação participante e a entrevista semiestruturada. Após concluir as etapas que a pesquisa com seres humanos requer dentro do conselho de ética, iniciamos observando as aulas de Língua Portuguesa/L2 no qual procurávamos identificar se a cultura surda era levada em conta nas aulas e se as estratégias de gamificação eram utilizadas.

Em outro momento, dialogamos por meio de entrevistas com os estudantes, o professor e o intérprete de Libras sobre o uso de games no espaço escolar e fora dele, questionando-os sobre: se utilizavam jogos e quais jogos eles usavam? Foi a partir desse ponto que iniciamos a escolha dos jogos que foram elaborados em modelos clássicos a

partir do Wordwall, bem como quais estratégias poderiam compor a sequência didática como pontuação por estrelas e ranking.

Foi em meio a este espaço colaborativo que a sequência didática, “Estudo contextualizado do vocabulário de legumes, verduras e frutas para alunos surdos a partir das estratégias da gamificação” emerge e ganha forma. Os resultados apontaram que sequência didática trouxe em seu corpo as estratégias da gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 e contribuiu significativamente para a ação educativa ao despertar o engajamento, criatividade e inovação no processo ensino aprendizagem deste grupo minoritário. Bem como, colabora com as atividades desenvolvidas, desafios vivenciados no exercício profissional daqueles que atuam com a educação de surdos.

Ao utilizar as estratégias de gamificação para elaborar e aplicar as atividades, proporciona-se ao estudante protagonismo na gestão da sua própria aprendizagem, sem desconsiderar suas especificidades. Além disso, nos possibilita notar as inquietações e possibilidades que permeiam o ensino de vocabulário para alunos surdos. Dessa forma, os estudantes engajados participam de forma satisfatória de todos os momentos do processo educativo.

Sobre a sequência didática

As atividades realizadas levaram em consideração o ensino de vocabulário de modo contextualizado a partir das estratégias da gamificação e organizadas em diferentes seções que abordam questões pertinentes ao ensino de Língua Portuguesa/L2: interpretação textual, gramática, vocabulário, literatura e cultura, escrita, produção textual e curiosidade. Além disso, dividimos as atividades em 3 momentos para trabalhar de forma organizada os conteúdos. Como podemos verificar na imagem abaixo:

Figura 6: Layout da SD

Para facilitar a descrição das atividades iremos pontuando as ações relevantes de acordo com atividade em ordem crescente. No que se refere aos jogos digitais utilizados iremos detalhar em um único tópico par facilitar o detalhamento.

1º MOMENTO: RECEITA – SALADA DIVERTIDA

Figura 9: 1ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade usamos as imagens para significar as palavras grifadas e assim auxiliar o surdo na compreensão de texto. Utilizamos também o glossário color imagético no qual as palavras são destacadas com cores e os objetos a, qual elas

Figura 10: 2ª página da SD

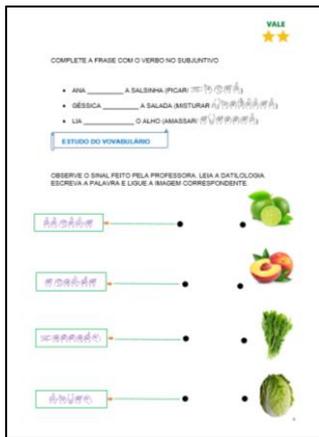


Fonte: elaboração própria

Nesta atividade optamos por expor todos os verbos constantes no texto em tigelas. Foi uma maneira de auxiliar o estudante na identificação dos verbos constam no texto.

Além disso, utilizamos as imagens correspondentes aos verbos para que os estudantes identificassem e assim poder reconhecer as palavras em

Figura 11: 3ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade os estudantes têm o apoio da datilologia para auxiliar na escrita das palavras, bem como das imagens no qual puderam associar e fixar o conteúdo de vocabulário.

VALE: 2 ESTRELAS

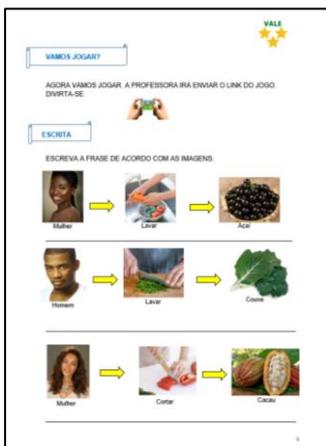
Figura 12: 4ª página da SD



Fonte: elaboração própria
Figura 13: 5ª página da SD

Utilizamos o texto literário de Elias José, A cesta da Feira, para realizar a leitura e responder as perguntas, assim diversificando o gênero textual amplia-se o repertório cultural dos estudantes, pois mostramos o uso da escrita em diferentes contextos e aplicabilidade.

VALE: 2 ESTRELAS



Fonte: elaboração própria

Para fazer esta atividade nos alicerçamos nas Chaves de Fitzgerald que utiliza imagens para construir frases e textos. Bem como utilizamos o jogo digital para trabalhar o vocabulário estudado.

VALE: 3 ESTRELAS

Figura 14: 6ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Para fazer esta atividade os estudantes poderão fazer uso de uma pesquisa.

VALE: 3 ESTRELAS

2º MOMENTO: RECEITA – SUCO DETOX

Figura 15: 7ª página da SD

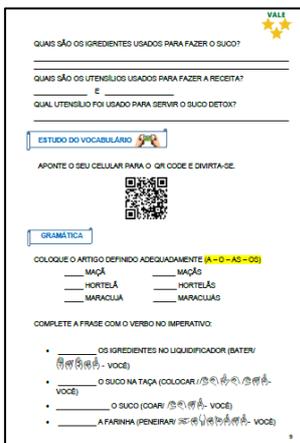


Fonte: elaboração própria

Nesta atividade usamos as imagens para significar as palavras grifadas e assim auxiliar o surdo na compreensão de texto. Utilizamos também o glossário color imagético no qual as palavras são destacadas com cores e os objetos a, qual elas nomeiam tem a mesma cor.

VALE: 2 ESTRELAS

Figura 16: 8ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade utilizamos o lembrete destacado e entre parênteses, bem como a datilografia para auxiliar na escrita das palavras.

VALE: 3 ESTRELAS

Figura 17: 9ª página da SD

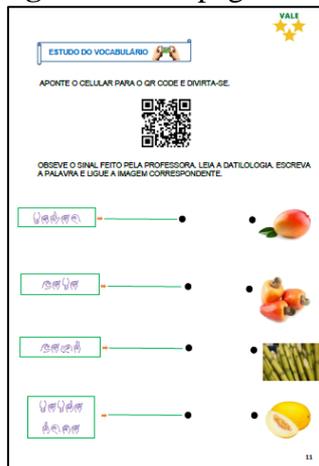


Fonte: elaboração própria

Nesta atividade utilizamos as palavras sublinhadas para chamar atenção para o vocabulário de frutas constante na letra da música. Dessa forma utilizando outro gênero textual (letra de música) amplia-se o repertório cultural dos estudantes, pois mostramos o uso da escrita em diferentes contextos e aplicabilidade.

VALE: 2 ESTRELAS

Figura 18: 10ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade o estudante tem o apoio da datilografia para auxiliar na escrita das palavras, bem como das imagens no qual puderam associar e fixar o conteúdo de vocabulário e jogo digital.

VALE: 3 ESTRELAS

Figura 19: 11ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade utilizamos as imagens para substituir a palavra e o estudante deverá substituir as imagens pela respectiva palavra.

VALE: 2 ESTRELA

Figura 20: 12ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade de produção textual utilizamos da releitura para que os estudantes ao substituir as frutas constantes na música, Tropicada, de Alceu Valença, por outras de sua preferência.

VALE: 3 ESTRELAS

3º MOMENTO: RECEITA – TORTA DE LEGUMES

Figura 21: 13ª página da SD

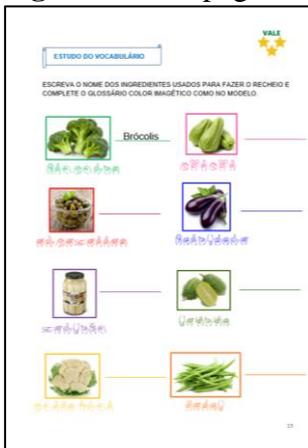


Fonte: elaboração própria

Nesta atividade usamos as imagens para significar as palavras grifadas. Ademais, destacamos as palavras referente ao estudo do vocabulário com cores diferentes no qual a imagem dos alimentos que elas nomeiam tem a mesma cor. Dessa forma, podemos auxiliar o surdo na compreensão do texto.

VALE: 1 ESTRELA

Figura 22: 14ª página da SD



Fonte: elaboração própria

Nesta atividade relembramos o destaque das cores e da datilografia para auxiliar os surdos na escrita das palavras em Língua Portuguesa/L2.

VALE: 1 ESTRELA

Figura 23: 15ª página da SD

GRAMÁTICA VALE

COMPLETE A FRASE COM O VERBO NO IMPERATIVO:

- _____ OS TOMATES (LAVAR)
- _____ AS BATATAS (CORTAR)
- _____ O AÇÚCAR (BATER)
- _____ A PINHA (PEGAR)

ASSOCIE UM UTILÍZADO DE COZINHA À PALAVRA CORRESPONDENTE. EM SEQUÊNCIA ASSOCIE-O A UMA AÇÃO VERBAL NO IMPERATIVO:

	• O DESCASCADOR	• RALE
	• O PINCEL	• PENEIRE
	• O RALADOR	• DESCASQUE
	• A PENEIRA	• PINCELE

Fonte: elaboração própria

Nesta atividade os estudantes terão que associar o objeto e o seu nome e logo depois ao verbo no imperativo que corresponde a ele.

VALE: 3 ESTRELAS

Figura 24: 16ª página da SD

VAMOS JOGAR? VALE

LEIA O QR CODE E DIVIRTA-SE

PRODUÇÃO DE TEXTO

OBSERVE AS IMAGENS E ESCREVA UMA HISTÓRIA. NÃO ESQUEÇA DO TÍTULO.

Fonte: elaboração própria

Nesta atividade os estudantes são convidados a observar as imagens e escrever uma história a partir delas.

VALE: 3 ESTRELAS

Figura 25: 17ª página da SD

CURIOSIDADE: DE OLHO NOS MOVIMENTOS CULTURAIS VALE

O VEGANISMO É UMA FORMA DE VIVER QUE BUSCA EXCLUIR TODAS AS FORMAS DE EXPLOITAÇÃO E CRUELDADE CONTRA OS ANIMAIS NAS VESTIMENTAS, MAQUIAGEM, ALIMENTAÇÃO OU QUALQUER PRODUTO. AS PESSOAS QUE SEGUEM ESTE ESTILO DE VIDA SÃO CHAMADAS DE VEGANO OU VEGANA.

EM DUPLA COMPARTILHE SUA OPINIÃO SOBRE O VEGANISMO. O QUE VOCE ACHA DO ESTILO DE VIDA VEGANO?

AGORA TODOS EM CÍRCULO VAMOS COMPARTILHAR A CONCLUSÃO DE CADA DUPLA COM O RESTANTE DA TURMA.

AGORA VAMOS AVALIAR AS NOSSAS ATIVIDADES.

Fonte: elaboração própria

A seção de curiosidade traz informações que são interligadas ao conteúdo a ideia e propor o debate sobre questões que permeiam os movimentos, contracultura.

VALE: 3 ESTRELA

Figura 26: 18ª página da SD

AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS

COLOQUE UMA NOTA DE 1 A 10 PARA AS ATIVIDADES, ONDE 1 A 3 É POUCO INTERESSANTE, 4 A 6 MUITO INTERESSANTE E 7 A 10 FUNDAMENTE INTERESSANTE.



1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

O QUE EU GOSTEI DESTAS ATIVIDADES:

INTERPRETAÇÃO
 GRAMÁTICA
 ESTUDO DO VOCABULÁRIO
 JOGOS DIGITAIS
 ESCRITA
 PRODUÇÃO DE TEXTO
 LITERATURA E CULTURA
 OUTROSIDADES

QUAIS DOS JOGOS VOCÊ MAIS GOSTOU?

1º JOGO 2º JOGO 3º JOGO 4º JOGO 5º JOGO
O QUE VOCÊ ACHOU DE ESTUDAR O VOCABULÁRIO POR MEIO DE JOGOS?

OS JOGOS AJUDARAM A APRENDER E FIXAR O VOCABULÁRIO ESTUDADO.

Fonte: elaboração própria

Nesta atividade os estudantes são convidados a responder perguntas na ficha de avaliação das atividades realizadas para poder extrair informações que possam nos possibilitar perceber qual destas atividades geraram maior motivação, ou seja, quais destas atividades despertaram maior interesse nos alunos.

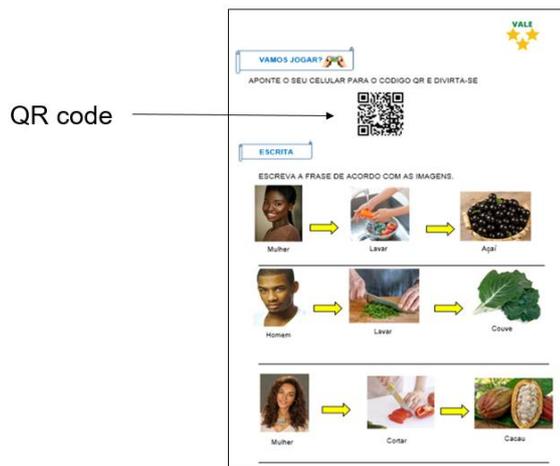
Sobre os jogos digitais

Há diferentes sites na rede web com a finalidade de criar atividades interativas na rede. Ademais, são interfaces com diferentes recursos que facilitam na criação de jogos que podem ser elaborados e utilizados na sala de aula. A saber, estes jogos podem ser um importante atrativo para os estudantes e podem estar a serviço das estratégias da Gamificação para auxiliar o processo educativo. Dessa maneira, dentre muitas opções escolhemos utilizar o Wordwall para criar os jogos utilizados na composição da sequência didática.

O Wordwall pode ser utilizado para elaborar atividades interativas e imprimíveis. As atividades interativas podem ser reproduzidas em qualquer dispositivo com acesso à rede web e também podem ser impressas ou baixadas como arquivo PDF. Além disso, as atividades são criadas a partir de um sistema de modelos clássicos e árcades já disponíveis pelo Wordwall. Em suma, o Wordwall revelou uma interface intuitiva de elaboração de jogos interativos passíveis de impressão e podem ser incorporadas em site próprio por meio de link ou código QR.

Diante disso, optamos por anexar o Código QR ao longo da sequência didática, pois acreditamos que este recurso facilita o acesso ao jogo uma vez que a sequência didática foi impressa e entregue aos estudantes como podemos verificar na imagem abaixo:

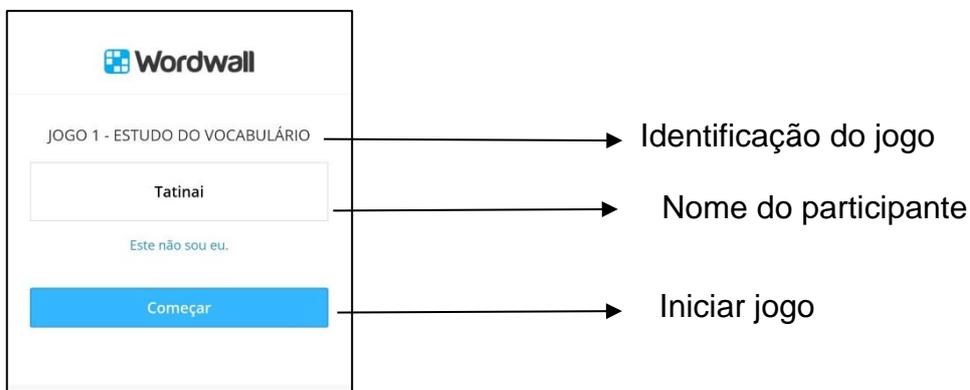
Figura 27: Localização do QR code na SD



Fonte: elaboração própria

Dito isso, ao acessar o jogo por meio do QR code os estudantes devem colocar o seu nome e clicar em começar para dar início ao jogo. Ademais, optamos por colocar o jogo com identificação para poder verificar, por exemplo, a pontuação e participação de cada aluno na atividade. Em suma, a interface de acesso ao jogo demonstrou ser intuitiva e de fácil compreensão como podemos visualizar na imagem abaixo.

Figura 28: Layout para acessar o wordwall



Fonte: wordwall

Neste sentido, iremos detalhar os 5 jogos criados no Wordwall que foram utilizados na sequência didática.

JOGO 1 – Estudo do vocabulário

O primeiro jogo foi elaborado em estilo clássico em formato de questionário de múltipla escolha no qual os estudantes tiveram 2 minutos para responder cada questão sobre o vocabulário estudado. Além disso, o tempo é realizado em contagem decrescente dando ao jogador a possibilidade de perceber quantos minutos ainda lhe resta para realizar a atividade. Dito isto, os jogos contem 15 perguntas no qual o jogador tem 5 possibilidades de não acerto e ainda permanecer no jogo, são as chamadas vidas. Além do mais, os jogadores têm a possibilidade de pular para a próxima pergunta dando a ele uma otimização do tempo diante das questões. Em suma, este jogo teve a finalidade fortalecer a identificação do vocabulário estudado em Língua Portuguesa/L2 para estudantes surdos.

Figura 29: Jogo 1 – Layout 1



Fonte: wordwall

A cada acerto o jogador recebe 1 ponto que pode ser visualizado no canto superior direito da interface do jogo e podem atingir a pontuação máxima de 15 pontos. Porém, se o jogador não acertar a pergunta um x é marcado na opção errada e um v é marcado na opção correta e a opção restante é deixada em um tom mais opaco. Dessa forma, o jogador tem a possibilidade de acompanhar seus erros e acertos e deste modo aprender, como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 30: Jogo 1 – Layout 2



Fonte: wordwall

É importante ressaltar que logo abaixo das imagens há a datilologia das palavras o que pode funcionar como uma pista para os jogadores e auxiliar melhor nas jogadas.

JOGO 2 – Estudo do vocabulário

O segundo jogo foi elaborado em estilo clássico em formato de combinações no qual o estudante teve que associar a imagem a palavra escrita. Além disso, o jogo funciona como barra de rolagem no qual as palavras vão passando aleatoriamente como tempo suficiente para que o estudante leia e a associe a imagem que a corresponde.

O tempo é feito em contagem progressiva totalizando 5 minutos e os jogadores dispõem de 5 oportunidades (vidas) para continuar no jogo sem finalizá-lo. Ademais, os jogadores podem acompanhar a contagem do tempo na parte superior esquerda da interface do jogo, bem como das oportunidades/vidas que ainda lhe restam para continuar jogando.

Dito isto, para cada acerto o jogador ganha 1 ponto que pode ser visualizado no canto superior direito da interface do jogo. Sendo assim, os jogadores podem atingir a pontuação máxima de 15 pontos.

Figura 31: Jogo 2 – Layout 1

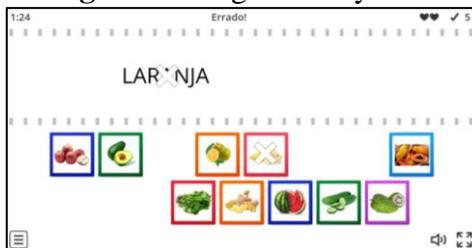


Fonte: wordwall

Durante o jogo ao acertar as combinações a imagem desaparece da interface, está é uma forma de transmitir ao jogador um feedback constante de sua progressão. Mas se o

jogador não acertar a combinação automaticamente aparece um X mostrando que aquela combinação (nome/imagem) não corresponde a combinação correta como podemos verificar na figura 32:

Figura 32: Jogo 2 – Layout 2



Fonte: wordwall

Em síntese, este jogo teve a finalidade fortalecer o reconhecimento do vocabulário estudado em Língua Portuguesa/L2.

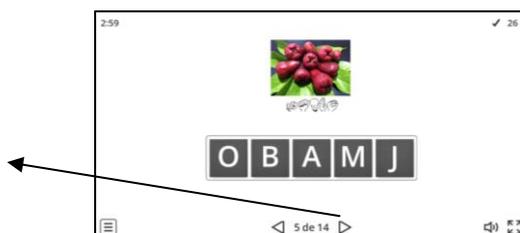
JOGO 3 – Estudo do vocabulário

Este jogo foi elaborado em modelo anagrama clássico no qual os jogadores tiveram que reorganizar as letras que formam o nome que corresponde a imagem. Além disso, a passagem para uma nova palavra só ocorre quando o acerto acontece e o jogador pode fazer diversas tentativas, contudo, o tempo não para de correr. Em síntese, o modelo anagrama de jogo auxilia na escrita correta da palavra.

O tempo é feito em contagem decrescente totalizando 5 minutos. Os jogadores dispõem de 5 oportunidades (vidas) para continuar na partida. A saber, os jogadores podem acompanhar a contagem do tempo na parte superior esquerda da interface do jogo, bem como das oportunidades/vidas que ainda lhe restam para continuar jogando como podemos verificar na imagem abaixo:

Figura 33: Jogo 3 – Layout 1

Nestas setas os jogadores podem passar para a próxima palavra se



Fonte: wordwall

Isto posto, para cada acerto o jogador ganha 1 ponto que pode ser visualizado no canto superior direito da interface do jogo. Dessa maneira, os jogadores podem atingir a pontuação máxima de 15 pontos.

Inicialmente as letras aparecem em tom cinza ao passo que os jogadores foram acertando as letras foram ficando coloridas, mas se por ventura eles realizassem uma jogada errada a letra retorna automaticamente para o seu local de origem permanecendo cinza como podemos verificar na imagem abaixo:

Figura 34: Jogo 3 – Layout 2



No início da partida as letras embaralhadas encontram-se em tom cinza. Indicando que não estão na ordem correta.

Ao ocorrer o acerto as letras vão ganhando cores aleatórias

Ao concluir a palavra, aparece uma mensagem de incentivo e pontos extras que mudam de acordo ao número de tentativas feitas para formar a palavra corretamente.

Em suma, este jogo teve a finalidade fortalecer a escrita do vocabulário estudado em Língua Portuguesa/L2.

JOGO 4 – Estudo do vocabulário

Este jogo foi elaborado em formato de questionário de programa de televisão ou questionário show. Para jogar os estudantes devem observar a imagem e a datilologia correspondente a ela, em seguida eles devem escolher a resposta que contem a escrita correta da palavra que nomeia a imagem. Neste sentido, o questionário show se mostra

interessante para aprendizagem de Língua Portuguesa/L2, visto que dispõe de diferentes aspectos do visual tão importante para aquisição de vocabulário em LP/L2.

Ao iniciar, nos deparamos com uma interface intuitiva onde podem visualizar os pontos adquiridos, as oportunidades restantes/vidas, o tempo para responder às perguntas, pontuação x2 e o tempo extra. Além disso, os jogadores dispõem de 15 segundos para responder cada questão. A saber, o jogo possui 15 perguntas referente ao estudo do vocabulário de frutas, legumes e verduras no qual cada acerto corresponde a 100 pontos totalizando 1500 pontos. Mas o jogo também disponibiliza outras maneiras para acumular pontos. Em síntese, o jogo apresenta uma interface de simples utilização como podemos verificar na imagem abaixo:

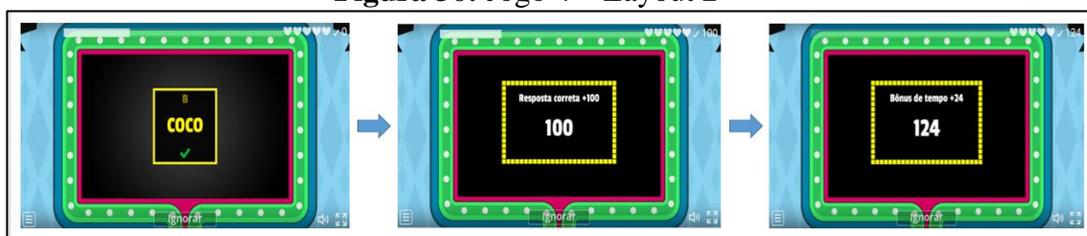
Figura 35: Jogo 4 – Layout 1



Fonte: wordwall

Há também o bônus de tempo que é concedido ao jogador de acordo com o tempo de ele gasta para responder, ou seja, quanto menos tempo os jogadores usarem para responder, maior será sua pontuação de bônus tempo. Como podemos verificar na imagem abaixo:

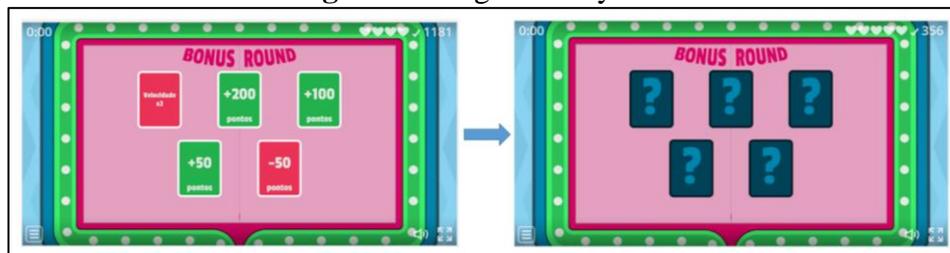
Figura 36: Jogo 4 – Layout 2



Fonte: wordwall

Neste jogo, a cada 3 perguntas independentes de erros e acertos aparece uma Roud Bônus que os jogadores dispõem para ganhar algumas facilidades ou dificuldades como podemos observar na imagem abaixo:

Figura 37: Jogo 4 – Layout 3

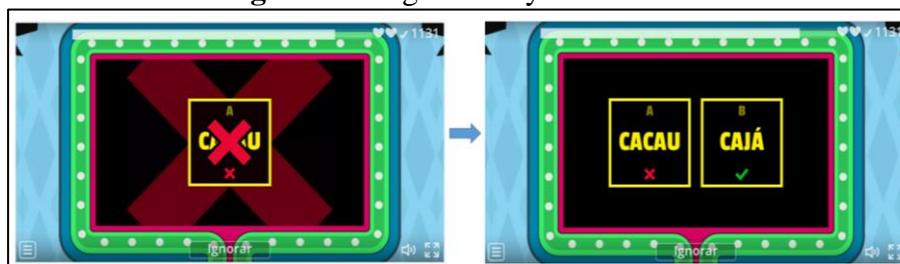


Fonte: wordwall

No Bônus Round as cartas são apresentadas os jogadores e em seguida são embaralhadas. Além disso, há cartas vermelhas que representam dificuldades na partida, mas elas estão embaralhadas com as cartas verdes e trazem uma pontuação extra para a partida, mas cada carta tem um valor. Este é um fator sorte, pois as cartas estão misturadas de forma aleatória. Em suma, o Bônus Round é mais uma das formas de dinamizar a partida com o inesperado e pode acarretar em acumular ou recuperar pontos, como também perder.

Caso o jogador não acerte a pergunta automaticamente aparece um x informando que sua tentativa não teve êxito. Além disso, a opção correta é apresentada ao lado da resposta escolhida para que o jogador possa comprar e aprender com seus erros, como podemos verificar na imagem abaixo:

Figura 38: Jogo 4 – Layout 4



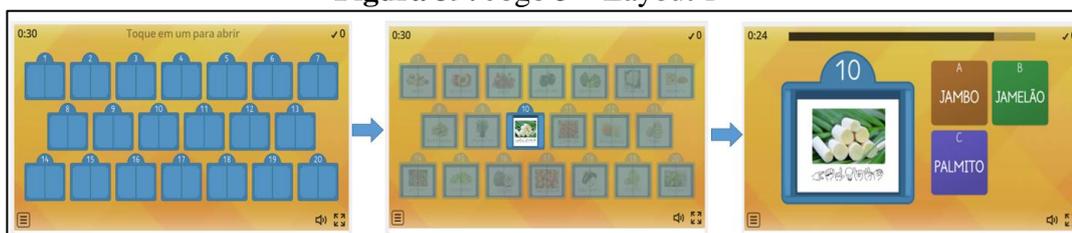
Fonte: wordwall

Em síntese, este jogo proporciona de maneira divertida ampliar o vocabulário de Língua Portuguesa/L2.

JOGO 5 – Estudo do vocabulário

O último jogo da sequência didática foi elaborado no modelo, Abra a caixa, no qual as imagens estão escondidas de forma aleatória e deverão ser abertas pelo jogador na ordem que ele desejar. Além disso, ao abrir as opções é revelado a imagem e automaticamente aparece na interface três alternativas no qual há uma única correta, como podemos visualizar na imagem abaixo:

Figura 39: Jogo 5 – Layout 1



Fonte: wordwall

Isto posto, assim que a caixa for aberta os jogadores terão 30 segundos para responder à questão e poderão acompanhar a contagem do tempo no canto superior esquerdo da interface, bem como uma barra de rolagem na parte superior da tela para auxiliar a visualização do tempo restante. Em síntese, a contagem do tempo poderá ser acompanhada de diferentes formas e ocorre de modo decrescente.

No que se refere às jogadas exitosas, podemos afirmar que a caixa permanecerá aberta para que o jogador perceba quais ele já realizou com sucesso.

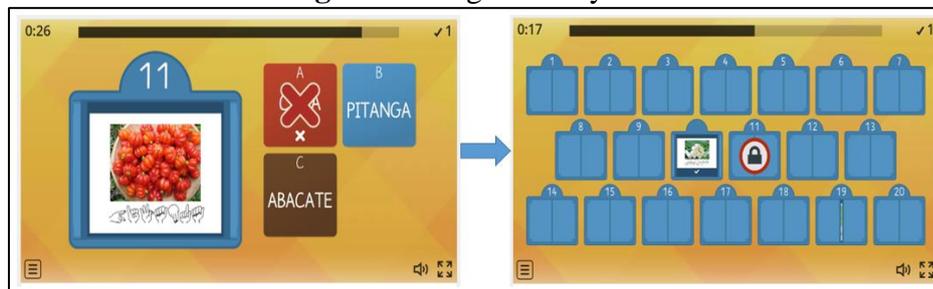
Figura 40: Jogo 5 – Layout 2



Fonte: wordwall

Em contraponto, ao escolher uma alternativa incorreta, aparecerá um X na palavra e a caixa se fechará. Além disso, um cadeado trancará a caixa até a próxima jogada, impedindo que ela seja aberta logo em seguida, como nos revela a imagem a seguir.

Figura 41: Jogo 5 – Layout 3



Fonte: wordwall

Por fim, este jogo teve a finalidade de ampliar e fortalecer o reconhecimento do vocabulário estudado em Língua Portuguesa/L2.

PERCEPÇÕES DOS ESTUDANTES SOBRE O PRODUTO

Ao realizar a prática docente nota-se, que os estudantes demonstraram interesse em participar das atividades propostas. Isso porque, ao utilizar as estratégias de gamificação para elaborar e aplicar as atividades, proporcionamos ao estudante protagonismo na gestão da sua própria aprendizagem, sem desconsiderar suas especificidades. Dessa forma, os estudantes engajados participaram de forma satisfatória de todos os momentos da sequência didática.

Figura 42: Na prática 1



Fonte: elaboração própria

Diante disso, fizemos uma avaliação para que pudéssemos perceber quais das atividades foram mais interessantes para eles e dessa maneira aprimorar a proposta de sequência didática, assim como a prática docente. Em síntese, trazer as percepções dos estudantes é de suma importância para desenvolvermos uma educação de qualidade e significativa.

Dito isto, os estudantes tiveram que pontuar as atividades de leitura e interpretação de texto, gramática, estudo do vocabulário, jogos digitais, escrita, produção de texto, literatura e cultura e curiosidades constantes na sequência didática. Ademais, utilizamos os conceitos, pouco interessante para as notas de 1 a 4, muito interessante para as notas de 5 a 7 e plenamente interessante para as notas de 8 a 10. Em resumo, iremos transformar as respostas em gráficos para podermos visualizar melhor os resultados da avaliação.

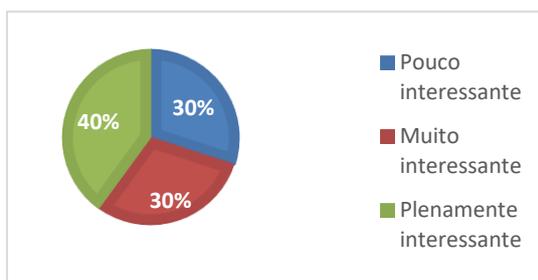
Figura 43: Na prática 2



Fonte: elaboração própria

Em continuidade, verificamos que 30% dos estudantes consideraram as atividades de interpretação de texto pouco interessante ou muito interessante, ou seja, mas da metade da turma totalizando 60% e apenas 40% consideraram plenamente interessante.

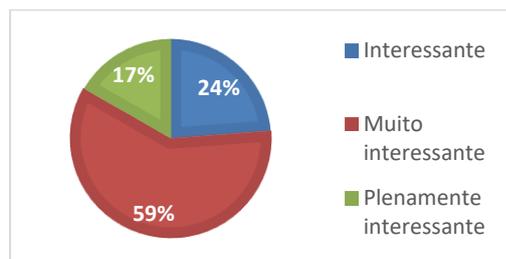
Gráfico 1: leitura e interpretação de texto



Fonte: elaboração própria

No que se refere a categoria gramática 24% dos estudantes consideraram as atividades pouco interessantes e 59% consideraram-nas muito interessante. Visto que, 17%, menos da metade da turma, pontuou que as atividades foram, plenamente interessante.

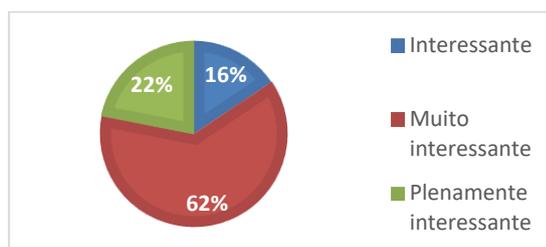
Gráfico 2: gramática



Fonte: elaboração própria

Nas atividades de estudo do vocabulário constatou que mais de 50% da turma consideraram-nas plenamente interessante e 22% muito interessante, ou seja, apenas 16% dos estudantes classificaram-nas como pouco interessante.

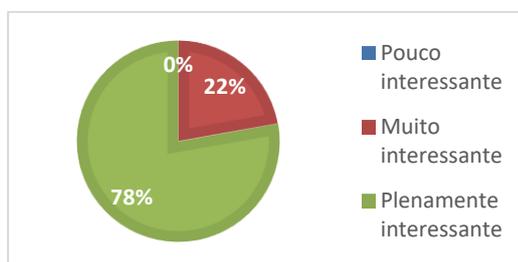
Gráfico 3: estudo do vocabulário



Fonte: elaboração própria

Os jogos digitais despertaram grande interesse nos estudantes e 78% deles consideraram os jogos plenamente interessante, 22% muito interessante e nenhum estudante considerou os jogos pouco interessante.

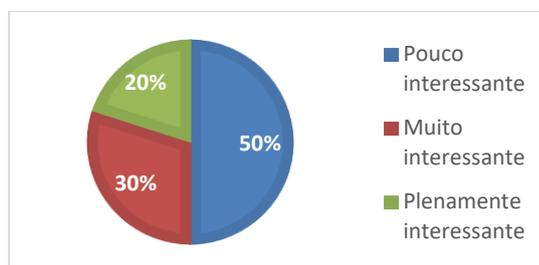
Gráfico 4: jogos digitais



Fonte: elaboração própria

No que tange as atividades de produção de texto os estudantes apresentaram um pouco de dificuldade, este fato refletiu nas avaliações feitas por eles. Sendo assim, 50% consideraram as atividades pouco interessante, 30% muito interessante e 20% plenamente interessante.

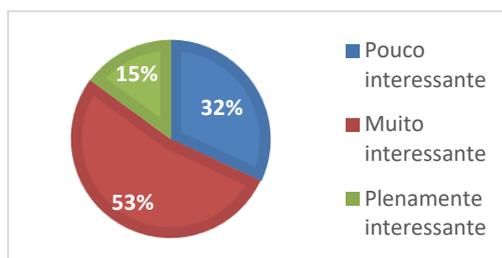
Gráfico 5: produção textual



Fonte: elaboração própria

Ao realizar as atividades de literatura e cultura os estudantes pontuaram a dificuldade em compreender o sentido denotativo da Língua portuguesa. Mas consideraram as atividades importantes para aprender a Língua Portuguesa/L2. Sendo assim, 15% dos estudantes consideraram as atividades plenamente interessante, 32% muito interessante e 53% pouco interessante como podemos visualizar no gráfico abaixo:

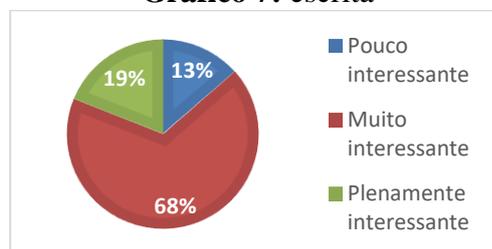
Gráfico 6: literatura e cultura



Fonte: elaboração própria

Os estudantes pontuaram que as atividades de escrita são relevantes para ampliar o vocabulário em Língua Portuguesa/L2, uma vez que saber o significado das palavras é crucial para a escrita. Neste ponto, 13% dos estudantes afirmaram que as atividades foram pouco interessantes, 19% muito interessante e 68% plenamente interessante perceptíveis no gráfico a seguir:

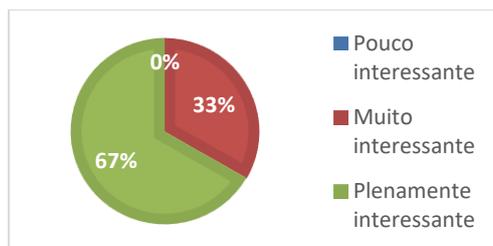
Gráfico 7: escrita



Fonte: elaboração própria

Na sequência didática colocamos uma seção de curiosidades com a intenção de enriquecer os assuntos trabalhados. Além disso, demonstrar como eles não são isolados, por isso não devem ser tratados sem contextualização. Dito isto, 33% dos estudantes pontuaram que esta seção é muito interessante, 67% plenamente interessante e nenhum dos estudantes considerou esta seção pouco interessante como podemos verificar no gráfico a seguir:

Gráfico 8: curiosidade



Fonte: elaboração própria

Isto posto, é de grande relevância para a prática docente trazer as percepções dos estudantes sobre as atividades realizadas em sala de aula. Além disso, este fato traz luz sobre a construção da sequência didática, pois é também a partir das inferências dos alunos que podemos aprimorar e construir atividades mais atrativas e significativas. Em suma, colocar o estudante como protagonista no processo de aprendizagem também é ouvir suas percepções acerca das atividades propostas para eles.

ÚLTIMAS PALAVRAS

Diante das informações advindas dos dados de coleta articulados a revisão integrativa de literatura foi possível construir de forma colaborativa jogos digitais dispostos em uma sequência didática. Visto que, nos possibilitou notar as inquietações e possibilidades que permeiam o ensino de vocabulário para alunos surdos em processo de alfabetização e letramento em Língua Portuguesa/L2. Ademais, as percepções dos estudantes proporcionaram a reflexão de possíveis ajustes na elaboração da proposta de atividade, por exemplo ressaltar as atividades que mais despertaram o engajamento dos estudantes. Em suma, fortificar e enriquecer as discussões que permeiam o ensino de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 para surdos.

Ao desenvolver o produto, parte integrante do Mestrado profissional em Educação Científica, Inclusão e Diversidade (PPGECID), colaboramos de modo significativo para a pesquisa intitulada “A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 na educação de surdos” e para a comunidade surda de modo geral. Em síntese, este é o produto de pesquisa ao qual nos propomos a construir,

contudo ele ainda não está pronto, pois como todo fazer educativo reque uma ação-reflexão ação como nos afirma Freire (2001).

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base **Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **A prática de ensino e o estágio supervisionado**.

FREIRE, Paulo. Carta de Paulo Freire aos professores – **Ensinar, aprender: leitura do mundo, leitura da palavra**. Estudos avançados 15 (42), 2001. disponível em: chrome-error://chromewebdata . Acesso em 25/04/2021.

QUADROS, Ronice. SCHIMIEDT, Magali. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília:MEC, SEESP, 2006.

São Paulo: Papirus, 1994.

VEIGA, Ilma Passos A. (org.) Projeto Político-Pedagógico da Escola: uma construção possível. Campinas: SP, Papirus, 1995. (Coleção Magistério: Formação e trabalho pedagógico)

ALVES, Flora. **Gamification** - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa: contribuição aos professores**. In: Hipertextus Revista Digital. V.15. Outubro, 2016. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume15/vol15artigo11.pdf>>. Acesso em: 13/09/2022.

PERLIN, Gladis. Surdo: cultura e Pedagogia. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Org.) **A invenção da surdez II: Espaços e tempos de aprendizagem na educação de surdos**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2006.

STROBEL, Karin. **História da Educação de Surdos**. Florianópolis: UFSC, 2009.

CAPÍTULO 3 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

No capítulo que se segue teceremos as considerações finais desta pesquisa. Para tanto, dividimos em três seções: respondendo a problemática de pesquisa. Neste momento, apresentaremos em que medida esta investigação respondeu ao questionamento que a orientou; limitações da pesquisa. Neste espaço, explanaremos quais foram as limitações encontradas durante a elaboração da pesquisa; para além dessa investigação. Neste ponto, apresentaremos os possíveis caminhos para dar continuidade a este trabalho.

3.1 RESPONDENDO A PROBLEMÁTICA DE PESQUISA

O questionamento que motivou esta pesquisa foi: como os Estudos Culturais podem fundamentar a construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias de gamificação, que possam auxiliar surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2? Logo, para responder a problemática de pesquisa tivemos como objetivo investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de jogos digitais dispostos em uma sequência didática na perspectiva da Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no que tange a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Dessa maneira, alinhamos objetivos específicos a este objetivo mais amplo para obter os resultados e responder tal questionamento.

Ao analisarmos, no primeiro artigo, o processo de constituição histórica da Educação de Surdos seu contexto social, político, educacional e cultural buscando compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda. Ademais, constatamos que os Estudos Culturais favorecem as novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas. Visto que, ao dar voz aos grupos indeníveis de minoria social, estes estudos valorizam sua cultura e identidade coletiva como parte integrante do fazer educativo contextualizado. Dessa forma valorizar a cultura e a identidade surda é fundamental para construção de novas atitudes educacionais na cibercultura.

Em continuidade, ao buscarmos, no segundo artigo, identificar as contribuições das estratégias da Gamificação para educação de surdos, verificamos, por meio deste estudo, que o envolvimento dos estudantes, nas atividades propostas, é potencializado, perceptíveis em ações atitudinais de autonomia, engajamento, cooperativismo e colaboração, desejo e satisfação ao realizar atividades que utilizam as estratégias de gamificação. Em suma, os resultados apontaram que ao utilizar estas estratégias o engajamento e o protagonismo são favorecidos.

De certo, ao elaborarmos jogos digitais dispostos em uma sequência didática a partir das estratégias da gamificação, descrito no terceiro artigo, para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Percebemos que a colaboração do professor, dos alunos e do corpo diretivo foi de suma importância para a construção dos jogos, porque ao ouvir os

envolvidos no processo educativo a pesquisa colocou os partícipes como protagonistas do seu próprio processo de ensino. Dessa maneira, a subjetividade tornou o produto desta pesquisa singular e ao mesmo tempo plural ao dar voz ao povo surdo e ao levar suas especificidades em consideração durante a elaboração dos jogos dispostos em uma sequência didática.

No que se refere ao desenvolvimento do produto final, podemos destacar que foi realizado de forma colaborativo, ouvindo os participantes, analisando as possibilidades e selecionando aquelas que melhor iriam atender as especificidades da turma. Além disso, foram levadas em consideração os conteúdos que estavam sendo trabalhadas pela professora e que também fomentaram a construção do produto da pesquisa. Em síntese, a elaboração do produto foi feita de modo colaborativo e contextualizado.

Entretanto, são necessárias mais pesquisas como estas para ampliar as novas posturas frente a educação de surdos na cibercultura que venham ampliar e enriquecer essa discussão.

3.3 LIMITAÇÕES DA PESQUISA

Uma das limitações identificadas durante esta investigação foi encontrar um lócus de pesquisa com um número significativo de participantes. Visto que, muitos estudantes surdos até o início desta pesquisa, devido ao contexto pandêmico provocado pelo COVID-19, ainda não haviam retomados suas atividades escolares para dar continuidade aos seus estudos na rede pública de ensino no município de Feira de Santana, Bahia. Este fato nos levou a ampliar o raio de busca e nos conduziu a AESOS uma escola bilíngue especializada em educação de surdos localizada no município de Salvador, Bahia. Dito isso, as limitações aconteceram, contudo não impediram o andamento da pesquisa.

3.4 PARA ALÉM DESSA INVESTIGAÇÃO

O fazer científico é um contínuo processo de investigação. Outrossim, a pesquisa não se encerra nas últimas palavras, ela suscita novas provocações. Ademais, os resultados dessa investigação trouxeram reflexões para futuras pesquisas acerca da educação de surdos, gamificação, inovações tecnológicas e estudos culturais. Dessa maneira, novos estudos podem e devem surgir para problematizar tais questões e ampliar esta pesquisa tais quais: quais são os impactos do uso de estratégias de gamificação para a educação de surdos? Como desenvolver jogos digitais para auxiliar surdos no processo

de ensino aprendizagem? Quais são os diálogos possíveis entre Cultura surda e Cibercultura para a reconfigurações de ecossistemas digitais de aprendizagem no contexto da surdez? Em suma, esta pesquisa não se encerra aqui nestas últimas linhas, ela floresce em novos questionamentos, novas possibilidades para um novo fazer científico.

REFERÊNCIAS

IBIAPINA, I. M. L. M. **Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção desconhecimentos**. Brasília: Líber Livro Editora, 2008. 136p.

ISOTANI, Seiji et al. **Estado da arte em web semântica e web 2.0: potencialidades e tendências da nova geração de ambientes de ensino na internet**. Brazilian Journal of Computers in Education, v. 17, n. 01, p. 30, 2009.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

MOREIRA, António. Reconfigurando Ecossistemas Digitais de Aprendizagem com Tecnologias Audiovisuais. Revista: **EmRede – Revista de educação a distância**. Brasília, 2018. Disponível em: <https://avaead.ufrb.edu.br/pluginfile.php/39564/mod_resource/content/3/%281b%29%20EcossistemasDigitais.pdf>. Acesso em: 20 Nov. 2019.

MOREIRA, António. Pedagogia 2.0 na Web Social e o seu impacto no autoconceito de estudantes de pós-graduação. **Revista: FAEEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v.24, n44, p. 83-95, jul/dez. 2015. Disponível em: <https://avaead.ufrb.edu.br/pluginfile.php/39565/mod_resource/content/2/%281c%29%20artigo_amoreira.pdf>. Acesso em: 23 Nov. 2019.

PERLIN, Gladis. STROBEL, Karin. **História cultural dos surdos: desafio contemporâneo**. *Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 2/2014, p. 17-31. Editora UFPR.*

PERLIN, Gladis. Surdo: cultura e Pedagogia. In: THOMA, Adriana da Silva; LOPES, Maura Corcini (Org.) **A invenção da surdez II: Espaços e tempos de aprendizagem na educação de surdos**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. A aprendizagem ubíqua substitui a educação formal?. **Revista de Computação e Tecnologia (ReCeT)**. ISSN 2176-7998, v. 2, n. 1, p. 17-22, 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/ReCET/article/viewFile/3852/2515>> . Acesso em: 20 Abr. 2019.

SANTOS, Edméa. A mobilidade cibercultural: cotidianos na interface educação e comunicação. **ReCeT: Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP**, São Paulo, v.2, n.1, p. 17-22, 2010.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SILVA, E. A. **As metodologias qualitativas de investigação nas Ciências Sociais.** Revista Angolana de Sociologia [online], 12/2013.

SILVEIRA, Carolina Hessel. O currículo de língua de sinais e os professores surdos: poder identidade e cultura surda. In: QUADROS, Ronice; PERLIN, Gládis (Orgs.). **Estudos Surdos II.** Rio de Janeiro: Arara, 2007.

STRÖBEL, Karin Lilian. História dos surdos: representações “mascaradas” das identidades surdas IN: QUADROS, Ronice Müller de. PERLIN, GladiS (org). **Estudos Surdos II.** – Petrópolis, RJ: Arara Azul, 2007

STROBEL, Karin. **História da Educação de Surdos.** Florianópolis: UFSC, 2009.

TRINDADE, Sara Dias. MOREIRA, J. António. Tecnologias móveis e a recriação digital na construção do conhecimento histórico. **Revista Eletrônica de Educação**, v.11, n.2, p. 637-652. Disponível em: <https://estudogeral.sib.uc.pt/bitstream/10316/46385/1/recriacao_digital.pdf>. Acesso em: 22 Abr. 2019.

TRINDADE. Sara. Ensinar e aprender em ambientes emergentes: fluência e competências digitais. Sara Dias Trindade. **Youtube.** 19 de nov 2018. 16min40s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=109&v=iwsHa004Wn8 >. Acesso em 14 de de 2018.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais : a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo : Atlas, 1987.

ANEXOS

Anexo 1 – Parecer do CEP para realizar a pesquisa



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

Pesquisador: TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 59419522.1.0000.0056

Instituição Proponente: Centro de Ciência e Tecnologia em Energia e Sustentabilidade

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.598.260

Apresentação do Projeto:

As informações dos campos "Apresentação do projeto", "Objetivo da pesquisa" e "Avaliação de riscos e benefícios" foram retiradas do arquivo Informações Básicas do projeto (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022) e/ou do projeto completo (PROJETO2022.pdf, de 05/08/2022).

Resumo

"Nota-se por pesquisas outras que a Educação de surdos vem sendo tratada numa lógica ouvintista e desvinculada da cultura. Em virtude disso, surgem problematizações que permeiam o mundo da educação de surdos e nos convida a refletir em: Como os Estudos Culturais podem fundamentar a construção de uma Sequência Didática a partir das estratégias de Gamificação, que possam auxiliar surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Por esta razão, esta proposta de pesquisa tem por objetivo geral investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação e de modo específico (1) Analisar o processo de constituição histórica da Educação de Surdos evidenciando seu contexto sócio, políticos, educacionais e culturais; (2) Compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas; (3) Identificar as

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



Continuação do Parecer: 5.598.260

contribuições das estratégias da Gamificação para a alfabetização e letramento de surdos, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2; (4) Elaborar uma sequência didática a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2. Para tanto, este trabalho se propõe a fazer uma pesquisa qualitativa exploratória e descritiva do tipo colaborativa de natureza aplicada a partir da análise de dados advindos dos dispositivos de coleta selecionados para atender aos objetivos desta pesquisa, tais quais observação participante, entrevistas semiestruturadas e dentre outros. Contudo, num primeiro momento, faz-se necessário uma revisão integrativa de literatura, articulando as contribuições de Hall (2006), Culler (1999) para falar sobre identidade cultural. De igual modo, Trindade (2019), Moreira (2019), Dias (2013), Serres (2013) corroboram para um refletir sobre a Pedagogia 2.0. Alves (2019) para tratar da gamificação e Strobel (2009) no tocante à educação de surdos, discorrendo-se ainda com relevância a respeito das contribuições de Perlin (2004) sobre cultura surda, entre outros citados ao longo deste estudo. Ademais, os sujeitos da pesquisa serão o professor e seus alunos surdos em processo de alfabetização e letramento e iremos ter como fonte de informações, o professor alfabetizador, o diretor, o intérprete e os estudantes da turma. Além disso, o lócus da pesquisa será uma turma pertencente a Associação Educacional Sons do Silêncio - AESOS, localizada em Salvador-BA. Em síntese, este trabalho se preocupa com o caminho pelo qual a educação de surdo vem sendo feita e busca contribuir na construção de uma educação surda de qualidade e inovadora, na medida em que sugere reconfigurações de ecossistemas digitais de aprendizagem na educação de surdos e desta maneira poder contribuir com a comunidade surda, na medida em que, busca-se perceber a educação de surdo como parte integrante da Cibercultura e o uso das estratégias de gamificação como favorecedoras do processo de alfabetização e letramento deste grupo minoritário". (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 2).

Hipótese

"Os Estudos Culturais fundamentam a construção de uma Sequência Didática a partir das estratégias de Gamificação, que auxiliam surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2". (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 3).

Metodologia

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



Continuação do Parecer: 5.598.260

"Este trabalho se propõe a fazer uma pesquisa qualitativa exploratória e descritiva do tipo colaborativa de natureza aplicada a partir da análise de dados advindos dos dispositivos de coleta selecionados para atender aos objetivos desta pesquisa a observação participante e a entrevista semiestruturada. Contudo, num primeiro momento, faz-se necessário uma revisão integrativa de literatura, articulando as contribuições de Hall (2006), Culler (1999) para falar sobre identidade cultural. De igual modo, Trindade (2019), Moreira (2019), Dias (2013), Serres (2013) corroboram para um refletir sobre a Pedagogia 2.0. Alves (2019) para tratar da gamificação e Strobel (2009) no tocante à educação de surdos, discorrendo-se ainda com relevância a respeito das contribuições de Perlin (2004) sobre cultura surda, entre outros. Dito isto, seguiremos um passo a passo para orientar as ações que envolvem a coleta de dados. Será entregue presencialmente uma carta-convite aos participantes, em seguida será lido o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE para anuência dos colaboradores. Em um terceiro momento será realizado a entrevista semiestruturada por meio de gravação em dispositivo local seguro, após sua transcrição a gravação será descartada e as informações serão guardadas em um local seguro até cinco anos. Num quarto momento ocorrerá a observação participante. Serão observados aspectos do ensino de vocabulário durante as aulas de Língua Portuguesa/L2 especificamente observar como a cultura surda foi levada em consideração e como as estratégias de Gamificação foi usada durante a aula. Os encontros serão agendados posteriormente pelo pesquisador responsável pela investigação totalizando cinco (5) encontros de 2 h cada (levando em consideração que cada hora/aula tem uma hora, serão observado 10 aulas no total), esclareço que todos os encontros serão registrado em diário de campo respeitando o protocolo de biossegurança de proteção à COVID-19, fazendo uso de máscara, álcool em gel e distanciamento em todas as etapas da pesquisa. Ademais, iremos ter como fonte de informações os sujeitos da pesquisa, o professor da turma, a diretora da instituição, o profissional de apoio (interprete de Libras) e os estudantes de uma turma em processo de alfabetização e letramento (10 alunos surdos maiores de 18 anos). Além disso, o lócus da pesquisa será uma turma da Associação Educacional Sons do Silêncio – AESOS, localizada em Salvador – BA. Em síntese, este trabalho se preocupa com o caminho pelo qual a educação de surdo vem sendo feita e busca contribuir na construção de uma educação surda de qualidade e inovadora, na medida em que sugere reconfigurações de ecossistemas digitais de aprendizagem na educação de surdos e desta maneira poder contribuir com a comunidade surda". (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 3).

Critério de Inclusão:

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



Continuação do Parecer: 5.598.260

"Turma com maior quantitativo de alunos surdos que queiram participar da pesquisa e sejam maiores de 18 anos.

Critério de Exclusão:

Turmas que não tem alunos surdos".

(PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 3).

Objetivo da Pesquisa:

"Objetivo Primário:

Investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da Gamificação.

Objetivo Secundário:

Analisar o processo de constituição histórica da Educação de Surdos evidenciando seu contexto sócio, políticos, educacionais e culturais;

Compreender as concepções sobre identidades a partir dos estudos culturais relacionando aos estudos da cultura surda na contribuição de novas posturas no campo educacional, social e cultural das pessoas surdas;

Identificar as contribuições das estratégias da Gamificação para a alfabetização e letramento de surdos, no que se refere à aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2;

Elaborar uma sequência didática a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2".

(PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 3).

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

"Riscos:

Os participantes da pesquisa podem ser expostos a momentos estressantes e constrangedores durante a observação participante e ao responder as questões da entrevista semiestruturada que podem conter perguntas relacionadas a sua atuação profissional e também de caráter pessoal e podem ocasionar um sentimento de vergonha e desconforto diante de alguns questionamentos. Além de dedicar tempo para participar de forma colaborativa deste estudo. Com a finalidade de diminuir os riscos que as perguntas poderão causar aos participantes, a entrevista semiestruturada não será identificada e os dados coletados serão armazenados em dispositivo local seguro, após cinco anos serão descartados. Em relação ao tempo dos partícipes a entrevista terá duração de 5 a

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RECÔNCAVO DA BAHIA -
UFRB



Continuação do Parecer: 5.598.260

10 minutos respeitando o tempo e a disponibilidade de cada um. Ademais, se o participante não se sentir à vontade para responder alguma questão ele não tem obrigatoriedade em responder e poderá desistir de sua participação a qualquer etapa da investigação. Será respeitado durante as entrevistas o protocolo de biossegurança de proteção à COVID-19, fazendo uso de máscara, álcool em gel e distanciamento em todas as etapas da pesquisa. Os participantes serão convidados presencialmente por meio de carta convite. Além disso, os participantes serão informados que antes de responder as perguntas do pesquisador será apresentado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE para a sua anuência, após ser aprovado pelo Comitê de Ética. Todas as etapas que envolvem os participantes da pesquisa acontecerão após a tramitação e aprovação pelo CEP/ UFRB. Caso queira o participante poderá, a qualquer momento, desistir de participar e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisador ou com a instituição. Caso o participante retire o consentimento de utilização dos dados de pesquisa, o pesquisador responsável dará ciência de sua desistência, ficando obrigada a enviar a resposta de ciência do participante de pesquisa e retirar o seu consentimento. Quaisquer dúvidas que o participante venha apresentar serão esclarecidas pelo pesquisador responsável e caso queira poderá entrar em contato com ele pelo Telefone: (71) 991526717 travessa Marta Aguiar da Silva, nº 136, AP 204, Cond. Yolanda Pires, Vida Nova, Lauro de Freitas-BA, CEP:42717-855.E-mail: tatinaircardoso@gmail.com e também com o Comitê de Ética da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia pelo e-mail:eticaempesquisa@ufrb.edu.br e também pelo whatsapp:(75) 999690502, telefone: (75) 36216850, localizada na Rua Ruy Barbosa, nº 719, Centro (Prédio da Reitoria), Cruz das Alma-Ba, CeP: 44.380-000. Destacamos que os participantes também terão direito ao acompanhamento e assistência, que acontecerá por meio de visitas feitas pela pesquisadora, pela supervisão da orientadora da pesquisa, bem como serão disponibilizados os cantados (número de telefone e e-mail) da pesquisadora, orientadora, secretaria do Programa de Pós-Graduação em que a pesquisa está vinculada e do Comitê de Ética para possíveis esclarecimentos de dúvidas.

Benefícios:

Os dados obtidos durante a pesquisa poderão ser usados pela comunidade acadêmica para fins científicos ampliando as informações e contribuindo com as discussões e estudos que poderão colaborar com área de Educação de surdos. Além disso, estes dados fomentarão a construção de uma Sequência Didática a partir das estratégias da gamificação para auxiliar surdos no processo de alfabetização e letramento, no que se refere a aquisição de vocabulário e será disponibilizada

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



Continuação do Parecer: 5.598.260

via email em formato PDF (mediante solicitação feita pelo e-mail tatinaircardoso@gmail.com no período de 2 anos após conclusão desta pesquisa) para toda a comunidade interessada em usá-la em sua prática educativa". (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 3-4).

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Estudo nacional, unicêntrico, sendo a pesquisa qualitativa exploratória e descritiva do tipo colaborativa de natureza aplicada a partir da observação participante e a entrevista semiestruturada, que tem como finalidade investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da Gamificação. Quatro grupos participarão da pesquisa: interpretes de libras (profissional de apoio, membros do corpo diretivo, estudantes maiores de 18 anos e professor.

Número de participantes no Brasil: 18

Previsão de início do estudo: 01/09/2022

Previsão de encerramento do estudo: 31/03/2023
(PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022, p. 5).

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Vide o campo "Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações"

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Para elaborar este parecer, foi considerada a carta resposta ([cartaresposta.pdf](#), de 05/08/2022) e demais documentos atualizados anexados na Plataforma Brasil.

1. TCLEs – TCLE professores, direção e tradutor de libras e TCLE estudantes ([tcleestudantes2022.pdf](#), de 05/08/2022 e [tclecorpodiretivo2022.pdf](#), de 05/08/2022)

Os TCLEs deverão ser redigidos segundo Resolução CNS nº 510, de 07 de abril de 2016, conforme abaixo:

1.1 Atendida.

1.2 Atendida.

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



Continuação do Parecer: 5.598.260

1.3 Atendida.

1.4 Atendida.

1.5 Atendida.

1.6 Atendida.

1.7 Atendida.

1.8 Atendida.

2. Informações Básicas do Projeto (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf, de 05/08/2022)

2.1 Atendida.

2.2 Atendida.

2.3 Atendida.

2.4 Atendida.

2.5 Atendida.

3. Projeto completo (PROJETO2022.pdf, de 05/08/2022)

3.1 Atendida.

Considerações Finais a critério do CEP:

Seu projeto foi Aprovado e a coleta de dados poderá ser iniciada junto aos participantes da pesquisa. O CEP/UFRB deseja sucesso no desenvolvimento dos trabalhos e aguardará o recebimento dos relatórios parciais e final nos prazos pertinentes previstos no cronograma, por meio de notificação via plataforma brasil, conforme a Resolução do CNS nº 466/2012, item XI.2, letra d.

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



Continuação do Parecer: 5.598.260

O modelo dos relatórios encontra-se na página
https://www2.ufrb.edu.br/cep/images/Formularios/Modelo_relatorio_parcial_ou_final.pdf

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1916001.pdf	05/08/2022 22:27:55		Aceito
Outros	cartaresposta.pdf	05/08/2022 22:25:08	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Cronograma	cronograma2022.pdf	05/08/2022 21:38:39	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO2022.pdf	05/08/2022 21:38:22	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcleestudantes2022.pdf	05/08/2022 21:38:03	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	telecorpodiretivo2022.pdf	05/08/2022 21:36:56	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Outros	termodeconcessao.pdf	28/05/2022 21:51:38	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Outros	protocoloobservacional.pdf	28/05/2022 21:49:58	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Outros	roteirodeentrevista.pdf	28/05/2022 21:49:08	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Outros	CONVITE.pdf	28/05/2022 21:48:36	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Outros	termodeanuencia.pdf	28/05/2022 21:46:12	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Outros	termodeconfidencialidade.pdf	28/05/2022 21:45:34	TATINAI RODRIGUES CARDOSO VIANA	Aceito
Folha de Rosto	FOLHADEROSTO.pdf	18/05/2022 20:11:37	TATINAI RODRIGUES	Aceito

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.

Bairro: Centro

CEP: 44.380-000

UF: BA

Município: CRUZ DAS ALMAS

Telefone: (75)3621-6850

Fax: (75)3621-9767

E-mail: eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RECÔNCAVO DA BAHIA -
UFRB



Continuação do Parecer: 5.598.260

Folha de Rosto	FOLHADEROSTO.pdf	18/05/2022 20:11:37	CARDOSO VIANA	Aceito
----------------	------------------	------------------------	---------------	--------

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CRUZ DAS ALMAS, 23 de Agosto de 2022

Assinado por:
RAMAYANA E SILVA COSTA
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Rui Barbosa, 710.1º andar, Prédio da Administração Central.
Bairro: Centro **CEP:** 44.380-000
UF: BA **Município:** CRUZ DAS ALMAS
Telefone: (75)3621-6850 **Fax:** (75)3621-9767 **E-mail:** eticaempesquisa@comissao.ufrb.edu.br

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

**Estudo contextualizado do vocabulário de legumes,
verduras e frutas para alunos surdos a partir das
estratégias da Gamificação**

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana

NOME:





INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

SALADA DIVERTIDA COM MOLHO DE ALHO



INGREDIENTES



MODO DE PREPARO

HIGIENIZE TODOS OS INGREDIENTES ADEQUADAMENTE. CORTE A ACELGA EM TIRAS E COLOQUE EM UMA **SALADEIRA**. CORTE O PÊSSEGO EM CUBOS E MISTURE COM A ACELGA PICADA. ACRESCENTE A UVA E A RÚCULA.

PARA O MOLHO

AMASSE O ALHO COM UM **MACHUCADOR**. PIQUE A SALSINHA E A CEBOLA ROXA. DEPOIS MISTURE COM O SUCO DE 2 LIMÕES. ACRESCENTE O SAL, O AZEITE DE OLIVA E O ALHO AMASSADO. PRONTO. É SÓ SERVI.

GLOSSÁRIO COLOR IMAGÉTICO



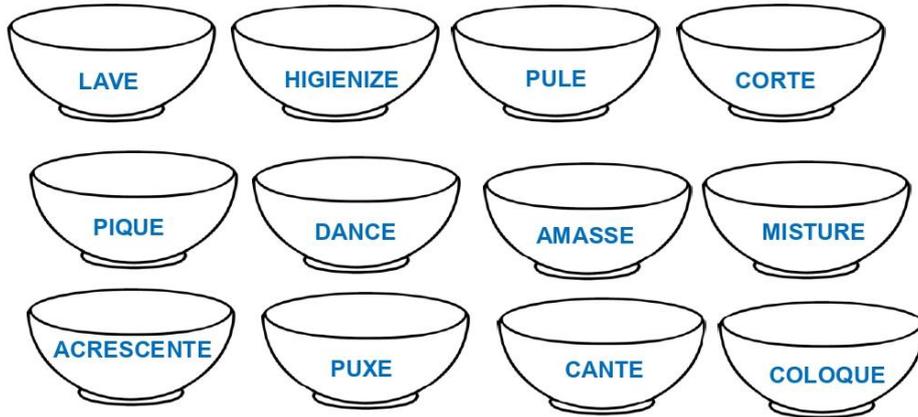
ESCREVA APENAS OS NOMES DOS INGREDIENTES QUE SERÃO USADOS PARA FAZER O MOLHO?

GRAMÁTICA

VALE



FAÇA UM X APENAS NAS TIGELAS COM OS VERBOS QUE NÃO APARECEM NO TEXTO:



LIGUE O VERBO A IMAGEM DA SUA AÇÃO:



PICAR

AMASSAR

MISTURAR

ACRESCENTAR

HIGIENIZAR

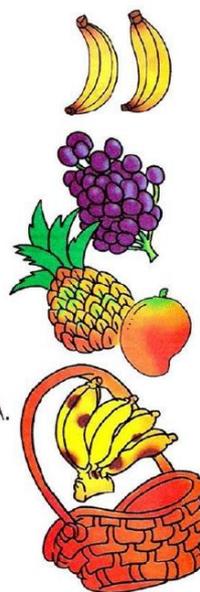
CORTAR



A CESTA DA FEIRA



— HOJE É SEXTA-FEIRA.
VIVA A CESTA DA FEIRA!
— CADÊ O ABACAXI?
— ESTÁ LOGO ALI.
(...)
— E O MELÃO?
— JÁ TÁ NA MÃO.
— E AS BANANAS?
— QUE BACANAS!
— TEM UVA E JABUTICABA?
— TEM FRUTA QUE NÃO ACABA.
— E TEM HORTELÃ E MATE,
CEBOLA, COUVE E TOMATE.
— E TEM FESTA NA COZINHA
E A CESTA É A RAINHA!
— SE HOJE É SEXTA-FEIRA,
VIVA A CESTA DA FEIRA!



Elias José. *Segredinhos de amor*. São Paulo, Moderna, 1991.

PARA VOCÊ, POR QUE A CESTA É A RAINHA?

NA SUA OPINIÃO, POR QUE O AUTOR AFIRMA “SE HOJE É SEXTA-FEIRA, VIVA A CESTA DA FEIRA!”?



VAMOS JOGAR?



APONTE O SEU CELULAR PARA O QR CODE E DIVIRTA-SE.



ESCRITA

ESCREVA A FRASE DE ACORDO COM AS IMAGENS.



Mulher



Lavar



Cenoura



Homem



Picar



Couve



Mulher



Cortar



Pimentão

2º momento

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

SUCO DETOX

INGREDIENTES

2 MAÇÃS



1 PEPINO (PEQUENO)



7 FOLHAS DE AGRIÃO



7 FOLHAS DE HORTELÃ



1 MARACUJÁ (PEQUENO)



200 ML DE ÁGUA DE COCO



1 RODELA FINA DE GENGIBRE



MODO DE FAZER

LAVE TODOS OS INGREDIENTES. COLOQUE EM UM LIQUIDIFICADOR E BATA POR 7 MINUTOS. COE COM UMA PENEIRA E SIRVA COM CUBOS DE GELO EM UMA TAÇA.

GLOSSÁRIO COLOR IMAGÉTICO





QUAIS SÃO OS IGREDIENTES USADOS PARA FAZER O SUCO?

QUAIS SÃO OS UTENSÍLIOS USADOS PARA FAZER A RECEITA?

_____ E _____

QUAL UTENSÍLIO FOI USADO PARA SERVIR O SUCO DETOX?

ESTUDO DO VOCABULÁRIO 

APONTE O SEU CELULAR PARA O QR CODE E DIVIRTA-SE.



GRAMÁTICA

COLOQUE O ARTIGO DEFINIDO ADEQUADAMENTE (A – O – AS – OS)

- | | |
|----------------|-----------------|
| _____ MAÇÃ | _____ MAÇÃS |
| _____ HORTELÃ | _____ HORTELÃS |
| _____ MARACUJÁ | _____ MARACUJÁS |

COMPLETE A FRASE COM O VERBO NO IMPERATIVO:

- _____ OS IGREDIENTES NO LIQUIDIFICADOR (BATER/  - VOCÊ)
- _____ O SUCO NA TAÇA (COLOCAR /  - VOCÊ)
- _____ O SUCO (COAR/  - VOCÊ)
- _____ A FARINHA (PENEIRAR/  - VOCÊ)

VAMOS LER UM TRECHO DA MÚSICA, TROPICANA, DE ALCEU VALENÇA.

TROPICANA

(ALCEU VALENÇA)

DA MANGA ROSA QUERO GOSTO E O SUMO

MELÃO MADURO, SAPOTI, JUÁ

JABOTICABA, TEU OLHAR NOTURNO

BEIJO TRAVOSO DE UMBU-CAJÁ

PELE MACIA, AI, CARNE DE CAJU

SALIVA DOCE, DOCE MEL, MEL DE URUÇU

LINDA MORENA, FRUTA DE VEZ TEMPORANA
CALDO DE CANA CAIANA, VEM ME DESFRUTAR!

LINDA MORENA, FRUTA DE VEZ TEMPORANA
CALDO DE CANA CAIANA, VOU TE DESFRUTAR!

MORENA TROPICANA, EU QUERO TEU SABOR

AI, AI, IÔ, IÔ

MORENA TROPICANA, EU QUERO TEU SABOR

AI, AI, AI, AI

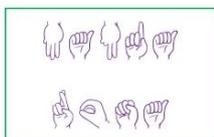
EM DUPLA. SINALIZE O QUE VOCÊ ENTENDE POR CLIMA TROPICAL.
NA SUA OPINIÃO PORQUE O COMPOSITOR ESCREVE A EXPRESSÃO,
“MORENA TROPICANA” NA MÚSICA?

ESTUDO DO VOCABULÁRIO 

APONTE O CELULAR PARA O QR CODE E DIVIRTA-SE.



OBSEVE O SINAL FEITO PELA PROFESSORA. LEIA A DATILOLOGIA. ESCREVA A PALAVRA E LIGUE A IMAGEM CORRESPONDENTE.





ESCRITA

OBSERVE AS IMAGENS. LEIA O TRECHO DA MÚSICA, TROPICANA, DE ALCEU VALENÇA.

TROPICANA

(ALCEU VALENÇA)

DA



QUERO GOSTO E O SUMO

MELÃO MADURO,



TEU OLHAR NOTURNO

BEIJO TRAVOSO DE



SUBSTITUA AS IMAGENS PELO SEU NOME CORRETAMENTE.

TROPICANA

(ALCEU VALENÇA)

DA _____ QUERO GOSTO E O SUMO

MELÃO MADURO, _____, _____

_____, TEU OLHAR NOTURNO

BEIJO TRAVOSO DE _____



PRODUÇÃO TEXTUAL

REESCREVA A MÚSICA DE ALCEU VALENÇA, SUBSTITUINDO O NOME DAS FRUTAS PELAS QUE VOCÊ MAIS GOSTA.



TROPICANA

(ALCEU VALENÇA)

DA MANGA ROSA QUERO GOSTO E O SUMO

MELÃO MADURO, SAPOTI, JUÁ

JABOTICABA, TEU OLHAR NOTURNO

BEIJO TRAVOSO DE UMBU-CAJÁ

PELE MACIA, AI, CARNE DE CAJU

SALIVA DOCE, DOCE MEL, MEL DE URUÇU

RELEITURA

(_____)



3º momento

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

TORTA DE LEGUMES

INGREDIENTES PARA A MASSA

2 XÍCARAS DE LEITE2 XÍCARAS DE FARINHA DE TRIGOSAL A GOSTO1 COLHER DE FERMENTO½ XÍCARA DE ÓLEO

2 OVOS



MODO DE PREPARO

COLOQUE TODOS OS INGREDIENTES NO LIQUIDIFICADOR E RESERVE

INGREDIENTES PARA AO RECHEIO

1 XÍCARÁ DE **BROCÓLIS**3 COLHERES DE SOPA DE **ALCAPARRAS**1 XÍCARA DE **PALMITO**1 XÍCARA DE **COUVE FLÔR**1 XÍCARA DE **MAXIXE**1 XÍCARA DE **BERINGELA**1 XÍCARA DE **CHUCHU**1 XÍCARA DE **VAGEM**

MODO DE PREPARO

PIQUE TODOS OS INGREDIENTES. REFOGUE-OS EM ALHO, SAL E AZEITE DE OLIVA. COLOQUE A MASSA EM UMA FORMA E ACRESCENTE AO RECHEIO JÁ REFOGADO. ASSE NO FORNO ATÉ DOURAR.

QUAIS SÃO OS INGREDIENTES USADOS PARA FAZER A MASSA?

ESTUDO DO VOCABULÁRIO

ESCREVA O NOME DOS INGREDIENTES USADOS PARA FAZER O RECHEIO E COMPLETE O GLOSSÁRIO COLOR IMAGÉTICO COMO NO MODELO.



Brócolis

ብሮኮሊ



ግራንዳኒ



ግራንዳኒ



ግራንዳኒ



ግራንዳኒ



ግራንዳኒ



ግራንዳኒ



ግራንዳኒ



VAMOS JOGAR?

LEIA O QR CODE E DIVIRTA-SE.



PRODUÇÃO DE TEXTO

OBSERVE AS IMAGENS E ESCREVA UMA HISTÓRIA. NÃO ESQUEÇA DO TÍTULO.



GRAMÁTICA

COMPLETE A FRASE COM O VERBO NO IMPERATIVO:

- _____ OS TOMATES (LAVAR/ 🧼👐👐👐👐👐 - VOCÊ)
- _____ AS BATATAS (CORTAR / 🍷👐👐👐👐👐 - VOCÊ)
- _____ O AÇAÍ (BATER/ 🍷👐👐👐👐👐 - VOCÊ)
- _____ A PINHA (PEGAR/ 🍷👐👐👐👐👐 - VOCÊ)

ASSOCIE UM UTENSÍLIO DE COZINHA À PALAVRA CORRESPONDENTE. EM SEGUIDA ASSOCIE-O A UMA AÇÃO VERBAL NO IMPERATIVO:



• O DESCASCADOR

• RALE



• O PINCEL

• PENEIRE



• O RALADOR

• DESCASQUE



• A PENEIRA

• PINCELE



CURIOSIDADE: DE OLHO NOS MOVIMENTOS CULTURAIS

O VEGANISMO É UMA FORMA DE VIVER QUE BUSCA EXCLUIR TODAS AS FORMAS DE EXPLORAÇÃO E CRUELDADE CONTRA OS ANIMAIS NAS VESTIMENTAS, MAQUIAGEM, ALIMENTAÇÃO OU QUALQUER PRODUTO.

AS PESSOAS QUE SEGUEM ESTE ESTILO DE VIDA SÃO CHAMADAS DE VEGANO OU VEGANA



EM DUPLA COMPARTILHE SUA OPINIÃO SOBRE O VEGANISMO. O QUE VOCÊ ACHA DO ESTILO DE VIDA VEGANO?



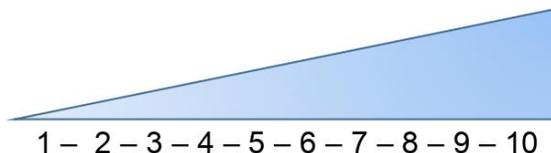
AGORA, TODOS EM CÍCULO, VAMOS COMPARTILHAR A CONCLUSÃO DE CADA DUPLA COM O RESTANTE DA TURMA.

AGORA VAMOS AVALIAR AS NOSSAS ATIVIDADES.



AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES REALIZADAS

COLOQUE UMA NOTA DE 1 A 10 PARA AS ATIVIDADES. ONDE 1 A 3 É POUCO INTERESSANTE, 4 A 6 MUITO INTERESSANTE E 7 A 10 PLENAMENTE INTERESSANTE.



O QUE EU GOSTEI DESTAS ATIVIDADES:

- () INTERPRETAÇÃO
- () GRAMÁTICA
- () ESTUDO DO VOCABULÁRIO
- () JOGOS DIGITAIS
- () ESCRITA
- () PRODUÇÃO DE TEXTO
- () LITERATURA E CULTURA
- () CURIOSIDADES

QUAIS DOS JOGOS VOCÊ MAIS GOSTOU?

() 1º JOGO () 2º JOGO () 3º JOGO () 4º JOGO () 5º JOGO

O QUE VOÇÊ ACHOU DE ESTUDAR O VOCABULÁRIO POR MEIO DE JOGOS?

OS JOGOS AJUDARAM A APRENDER E FIXAR O VOCABULÁRIO ESTUDADO.

APÊNDICE

Apêndice 1: Modelo de convite

CONVITE PARA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Prezado (a),

Convidamos o(a) senhor(a) para participar da Pesquisa intitulada “A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em Língua portuguesa/L2 na educação de surdos”.

O objetivo desta pesquisa é investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação para aquisição de vocabulário em Língua portuguesa/L2.

A referida pesquisa será realizada com utilização de observação participante, diário de campo e entrevistas semiestruturadas presenciais, com estudantes surdos e o professor Língua portuguesa/L2 de uma determinada turma da Associação Educacional Sons do Silêncio - AESOS, com questões que versam sobre aquisição de vocabulário em Língua portuguesa/L2 e aspectos que envolvem as atividades educativas realizadas em sala de aula e a gamificação.

Sua participação é voluntária e, caso concorde em participar, será feito a leitura e entregue uma cópia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido leitura. Somente após a leitura e concordância do referido termo é que poderá dar prosseguimento para responder presencialmente, respeitando o protocolo de biossegurança para proteção à COVID-19, as questões da entrevista semiestruturada.

Antecipadamente agradecemos sua disponibilidade de participação e reafirmamos que a mesma irá colaborar para ampliar as discussões sobre ensino, gamificação e cultura surda, bem como na elaboração de uma sequência didática a partir das estratégias da gamificação que servirá de apoio aos profissionais da educação, famílias e comunidades diversas que atuam na educação de surdos

Atenciosamente, Tatinai Rodrigues Cardoso Viana

Apêndice 2: Modelo de protocolo observacional

PROTOCOLO OBSERVACIONAL EM SALA DE AULA

LOCAL: **Associação Educacional Sons do Silêncio – AESOS**

TURMA: _____ TURNO: _____ PERFIL ETÁRIO: _____

DATA: _____

HORA: _____

PERÍODO DE OBSERVAÇÃO: _____

ASPECTOS OBSERVADOS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA (aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2)

1. A cultura surda foi levada em consideração durante a aula? De qual maneira?

2. As estratégias de Gamificação foi usada durante a aula? Se sim quais foram?

Apêndice 3: Modelos de roteiros das entrevistas

ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

Corpo diretivo

DIRETORA	QUESTÕES DA ENTREVISTA
	<ol style="list-style-type: none">1. Como você avalia sua prática pedagógica nesta escola?2. De que maneira você contribuiu na construção ou reconstrução do projeto político pedagógico da escola?3. As estratégias dos jogos foi considerada na elaboração do PPP?4. As famílias tem participado do cotidiano da escola para dialogar sobre o processo de ensino aprendizagem de Língua portuguesa/L2 para o estudante surdo?5. Para você o que seria usar estratégias de gamificação na educação?6. Quais atitudes você considera importantes para serem realizadas na escola, considerando os alunos surdos, sua cultura e o ensino de Língua Portuguesa/L2?7. A escola tem recebido recursos do poder público municipal para atender as necessidades dos alunos surdos?8. Como você considera o espaço físico escolar no que tange ao atendimento educacional de surdos?9. Para você é importante considerar a cultura surda no ensino? Por quê?

Professora da turma

PROFESSORA	QUESTÕES DE ENTREVISTA
	<ol style="list-style-type: none">1. Como você avalia sua prática pedagógica nesta escola?2. De que maneira você contribuiu na construção ou reconstrução do projeto político pedagógico da escola?3. As estratégias de gamificação são consideradas na elaboração de sua prática educativa?4. As famílias tem participado do cotidiano da escola para dialogar sobre o processo de ensino aprendizagem de Língua portuguesa/L2 para o estudante surdo?5. Para você o que seria usar estratégias de gamificação na educação?6. Quais atitudes você considera importantes para serem realizadas na sala de aula, considerando os alunos surdos, sua cultura e o ensino de Língua Portuguesa/L2?7. Você acredita que o fato de utilizar as estratégias dos games nas aulas de Língua Portuguesa/L2 auxiliaria a aquisição de vocabulário?8. Como você considera o espaço físico escolar no que tange ao atendimento educacional de surdos?9. Para você é importante considerar a cultura surda no ensino? Por quê?

Profissionais de apoio (Interprete de LIBRAS)

PROFISSIONAIS DE APOIO	QUESTÕES DE ENTREVISTAS
	<ol style="list-style-type: none">1. Sobre a sua experiência profissional o que vocês destacariam como fato relevante?2. Enquanto profissional de apoio desta escola, como você enxerga sua prática pedagógica de apoio?3. As estratégias da gamificação são consideradas na elaboração de sua prática?4. Você acredita que o fato de utilizar as estratégias dos games nas aulas de Língua Portuguesa/L2 auxiliaria a aquisição de vocabulário?5. Como você considera o espaço físico escolar no que tange ao atendimento educacional de surdos?6. Para você é importante considerar a cultura surda no ensino? Porquê?

Alunos surdos

ALUNOS SURDOS	QUESTÕES DA ENTREVISTA
	<ol style="list-style-type: none">1. O que você gostaria de dizer sobre você?2. O que você acha do espaço físico da sua escola?3. O que é gamificação para você?4. Você utiliza jogos digitais ou analógicos em seu dia a dia?5. Quais as dificuldades que você encontra para ampliar o vocabulário em Língua Portuguesa/L2?6. Para você as aulas de Língua Portuguesa/L2 ficariam mais interessantes ao utilizar estratégias dos games?7. Como é o seu cotidiano na escola?8. O que mais aumenta o seu interesse nas aulas de Língua Portuguesa/L2?9. Para você é importante considerar a cultura surda no ensino? Porquê?10. Gostaria de falar mais alguma coisa que considere relevante?

Apêndice 4: Modelos de TCLE dos estudantes



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECONCAVO DA BAHIA
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM ENERGIA E SUSTENTABILIDADE
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E
DIVERSIDADE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO –TCLE

(estudantes surdos maiores de 18 anos)

ESTA PESQUISA SEGUIRÁ OS CRITÉRIOS DA ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS CONFORME
RESOLUÇÃO Nº 510/2016 DO CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE.

A pesquisa intitulada pesquisa “*A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/ L2 na educação de surdos*” será realizada por Tatinai Rodrigues Cardoso Viana, estudante do Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB, sob orientação da Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso.

O objetivo do estudo é investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação, no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, com vistas a elaborar uma sequência didática que poderá ser utilizada pelos profissionais da educação, famílias e comunidades diversas que atuam na educação de surdos.

O(a) Senhor (a) está sendo convidado (a) para participar desta pesquisa por ser estudante surdo da Associação Educacional Sons do Silêncio – AESOS no município de Salvador/BA (cidade onde o estudo será realizado). **Sua participação nessa pesquisa é voluntária, não obrigatória**, e não haverá nenhum gasto ou remuneração resultante dela. É importante ressaltar que esta pesquisa será custeada por meios próprios.

Nesse primeiro momento, você está sendo convidado a responder uma entrevista semiestruturada, que será realizada presencialmente, com questões que versam sobre diversos aspectos que envolvem o ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa/L2 para surdos, bem como as atividades educativas realizadas por você em seu ambiente de escolar; posteriormente poderá ser convidado a participar de observação participante no formato presencial. Serão observados aspectos do ensino/aprendizagem de vocabulário durante as aulas de Língua Portuguesa/L2 de modo mais específico observar como cultura surda foi levada em consideração durante a aula; as estratégias de Gamificação foi usada durante a aula. Os encontros serão agendados posteriormente pelo pesquisador responsável pela pesquisa totalizando 5 encontros de 2 h cada, esclareço que todos os encontros serão

registrado em diário de campo. Será respeitado o protocolo de segurança de combate e enfrentamento da COVID-19, fazendo uso de máscara, álcool em gel e distanciamento. As questões que compoem a entrevista semiestruturada não serão invasivas à intimidade dos participantes.

Os participantes da pesquisa podem ser expostos a momentos estressantes e constrangedores ao responder as questões da entrevista semiestruturada que podem conter perguntas relacionadas a sua função profissional e também de caráter pessoal e podem ocasionar um sentimento de vergonha e desconforto diante de alguns questionamentos. Além de dedicar seu tempo para participar de forma colaborativa deste estudo. Com a finalidade de diminuir os riscos que as perguntas poderão causar aos participantes, a entrevista semiestruturada não será identificada.

Em relação ao tempo dos partícipes as entrevistas terão duração de 5 a 10 minutos respeitando o tempo e a disponibilidade de cada um. Ademais, se o participante não se sentir a vontade para responder alguma questão ele não tem obrigatoriedade em responder e poderá desistir de sua participação a qualquer etapa da investigação.

Sua participação nessa pesquisa contribuirá na obtenção de dados que poderão ser usados pela comunidade acadêmica para fins científicos ampliando as informações e contribuindo com as discussões e estudos que poderão colaborar com área de Educação de surdos, sobretudo para inclusão educacional do público alvo, uma vez que, a construção de novos conhecimentos pode possibilitar contribuições ao sistema educacional.

Diante disso, espera-se com os estudos identificar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 numa perspectiva gamificada e construir uma Sequência Didática feita a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no tocante aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, que será disponibilizada via email em formato PDF (mediante solicitação feita pelo e-mail tatinaircardoso@gmail.com no período de 2 anos após conclusão desta pesquisa) para toda a comunidade interessada em usá-la em sua prática educativa.. Bem como, colaborar com as atividades desenvolvidas, desafios vivenciados no exercício profissional daqueles que atuam com a educação de surdos.

Qualquer dado que possa identificá-lo será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa, e o material será armazenado em local seguro pelo pesquisador responsável, por cinco anos e depois serão descartados. Os dados coletados não serão armazenados em ambiente virtual. A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que

poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste termo.

Caso queira o (a) senhor (a) poderá, a qualquer momento, desistir de participar e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisador (a) ou coma instituição. Caso o (a) senhor (a) retire o consentimento de utilização dos dados de pesquisa, o pesquisador responsável dará ciência de sua desistência, ficando obrigada a enviar a resposta de ciência do (a) participante de pesquisa e retirar o seu consentimento. Quaisquer dúvidas que o (a) senhor (a) apresentar serão esclarecidas pelo pesquisador. Caso o o (a) senhor (a) queira poderá entrar em contato também com o Comitê de Ética da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

De acordo com o Ministério da Educação, Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) é um colegiado interdisciplinar e independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisas envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos de pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro dos padrões. Dessa forma, o CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos, visando a salvaguardar a dignidade, os direitos, a segurança e o bem-estar do sujeito da pesquisa.

Destacamos que os participantes também terão direito ao acompanhamento e assistência, que acontecerá por meio de visitas feitas pela pesquisadora, pela supervisão da orientadora da pesquisa, bem como serão disponibilizados os cantados (número de telefone e e-mail) da pesquisadora, orientadora, secretaria do Programa de Pós-Graduação em que a pesquisa está vinculada e do Comitê de Ética para possíveis esclarecimentos de dúvidas.

Diante disso, o contato do pesquisador responsável, do CEP/UFRB e do CONEP encontram-se a seguir a sua disposição.

Pesquisador Responsável: Tatinai Rodrigues Cardoso Viana, Telefone: (71) 991526717 travessa Marta Aguiar da Silva, nº 136, AP 204, Cond. Yolanda Pires, Vida Nova, Lauro de Freitas-BA, CEP:42717-855.E-mail: tatinaircardoso@gmail.com

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) Rua Ruy Barbosa, nº 719, Centro (Prédio da Reitoria) Cruz das Almas – BA. CEP: 44380-000 Telefone: (75) 3621-6850 / E-mail: eticaempesquisa@ufrb.edu.br. Whatsapp: (75) 999690502

Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP- End: SRTV 701, Via W 5 Norte, lote D- Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte CEP: 70719-040, Brasília-DF

Esclareço ainda que de acordo com as leis o (a) senhor (a) tem direito a indenização caseja prejudicado por esta pesquisa. Ao concordar com a participação o (a) senhor (a)

receberá impresso uma cópia deste termo onde consta o contato dos pesquisadores, que poderão tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento. Isto posto, haverá total confidencialidade nas informações advindas da coleta de dados e sua imagem será preservada de acordo com as recomendações do Comitê de Ética.

Em continuidade, pós-esclarecido eu, _____ concordo em participar voluntariamente da pesquisa intitulada “A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS”, como participante. O pesquisador me informou sobre tudo o que vai acontecer na pesquisa, o que terei que fazer, inclusive sobre os possíveis riscos e benefícios envolvidos na minha participação. O pesquisador me garantiu que eu poderei sair da pesquisa a qualquer momento, sem dar nenhuma explicação, e que esta decisão não me trará nenhum tipo de penalidade.

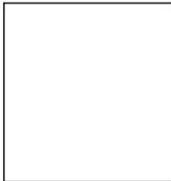
Após ter entendido o que me foi explicado, concordo em participar sob livre e espontânea vontade, como voluntário, consinto que os resultados obtidos sejam apresentados e publicados em eventos e artigos científicos desde que a minha identificação não seja realizada,

Fui informado também que devo imprimir ou gerar um pdf do TCLE para ter a minha cópia do TCLE e que posso solicitar uma versão dele via e-mail para os pesquisadores.

ACEITO PARTICIPAR ()

NÃO ACEITO PARTICIPAR ()

Assinatura do participante da pesquisa


Digital do participante da pesquisa

Assinatura da pesquisadora (mestranda)

Rubrica

Apêndice 5: Modelos de TCLE corpo diretivos, professor e interprete de Libras



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECONCAVO DA BAHIA
CENTRO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA EM ENERGIA E SUSTENTABILIDADE
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA, INCLUSÃO E
DIVERSIDADE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO –TCLE

(professores, profissional de apoio e corpo diretivo)

ESTA PESQUISA SEGUIRÁ OS CRITÉRIOS DA ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS CONFORME
RESOLUÇÃO Nº 510/2016 DO CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE.

A pesquisa intitulada pesquisa “*A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/ L2 na educação de surdos*” será realizada por Tatínei Rodrigues Cardoso Viana, estudante do Programa de Pós-Graduação em Educação Científica, Inclusão e Diversidade da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB, sob orientação da Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso.

O objetivo do estudo é investigar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 a partir das estratégias da gamificação, no que se refere a aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, com vistas a elaborar uma sequência didática que poderá ser utilizada pelos profissionais da educação, famílias e comunidades diversas que atuam na educação de surdos.

O(a) Senhor (a) está sendo convidado (a) para participar desta pesquisa por atuar com a educação de surdos na Associação Educacional Sons do Silêncio – AESOS no município de Salvador/BA (cidade onde o estudo será realizado). **Sua participação nessa pesquisa é voluntária, não obrigatória**, e não haverá nenhum gasto ou remuneração resultante dela. É importante ressaltar que esta pesquisa será custeada por meios próprios.

Nesse primeiro momento, você está sendo convidado a responder uma entrevista semiestruturada, que será realizada presencialmente, com questões que versam sobre diversos aspectos que envolvem o ensino de Língua Portuguesa/L2 para surdos e seu perfil acadêmico, bem como as atividades profissionais realizadas por você em seu ambiente de trabalho; posteriormente poderá ser convidado a participar de observação participante no formato presencial. Serão observados aspectos do ensino de vocabulário durante as aulas de Língua Portuguesa/L2 de modo mais específico observar como cultura surda foi levada em consideração durante a aula; as estratégias de Gamificação foi usada durante a aula. Os encontros serão agendados posteriormente pelo pesquisador responsável pela pesquisa totalizando 5 encontros de 2 h cada, esclareço que todos os encontros serão registrado em

diário de campo. Será respeitado o protocolo de segurança de combate e enfrentamento da COVID-19, fazendo uso de máscara, álcool em gel e distanciamento. As questões que compoem a entrevista semiestruturada não serão invasivas à intimidade dos participantes.

Os participantes da pesquisa podem ser expostos a momentos estressantes e constrangedores ao responder as questões da entrevista semiestruturada que podem conter perguntas relacionadas a sua função profissional e também de caráter pessoal e podem ocasionar um sentimento de vergonha e desconforto diante de alguns questionamentos. Além de dedicar seu tempo para participar de forma colaborativa deste estudo. Com a finalidade de diminuir os riscos que as perguntas poderão causar aos participantes, a entrevista semiestruturada não será identificada.

Em relação ao tempo dos partícipes as entrevistas terão duração de 5 a 10 minutos respeitando o tempo e a disponibilidade de cada um. Ademais, se o participante não se sentir a vontade para responder alguma questão ele não tem obrigatoriedade em responder e poderá desistir de sua participação a qualquer etapa da investigação.

Sua participação nessa pesquisa contribuirá na obtenção de dados que poderão ser usados pela comunidade acadêmica para fins científicos ampliando as informações e contribuído com as discussões e estudos que poderão colaborar com área de Educação de surdos, sobretudo para inclusão educacional do público alvo, uma vez que, a construção de novos conhecimentos pode possibilitar contribuições ao sistema educacional.

Diante disso, espera-se com os estudos identificar as possíveis contribuições dos Estudos Culturais e da Cultura Surda na construção de uma Pedagogia Surda 2.0 numa perspectiva gamificada e construir uma Sequência Didática feita a partir das estratégias da Gamificação para auxiliar surdos em processo de alfabetização e letramento, no tocante aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2, que será disponibilizada via email em formato PDF (mediante solicitação feita pelo e-mail tatinaircardoso@gmail.com no período de 2 anos após conclusão desta pesquisa) para toda a comunidade interessada em usá-la em sua prática educativa. Bem como, colaborar com as atividades desenvolvidas, desafios vivenciados no exercício profissional daqueles que atuam com a educação de surdos.

Qualquer dado que possa identificá-lo será omitido na divulgação dos resultados da pesquisa, e o material será armazenado em local seguro pelo pesquisador responsável, por cinco anos e depois serão descartados. Os dados coletados não serão armazenados em ambiente virtual. A qualquer momento, durante a pesquisa, ou posteriormente, você poderá solicitar do pesquisador informações sobre sua participação e/ou sobre a pesquisa, o que poderá ser feito através dos meios de contato explicitados neste termo.

Caso queira o (a) senhor (a) poderá, a qualquer momento, desistir de participar e retirar sua autorização. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisador (a) ou coma instituição. Caso o (a) senhor (a) retire o consentimento de utilização dos dados de pesquisa, o pesquisador responsável dará ciência de sua desistência, ficando obrigada a enviar a resposta de ciência do (a) participante de pesquisa e retirar o seu consentimento. Quaisquer dúvidas que o (a) senhor (a) apresentar serão esclarecidas pelo pesquisador. Caso o o (a) senhor (a) queira poderá entrar em contato também com o Comitê de Ética da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

De acordo com o Ministério da Educação, Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) é um colegiado interdisciplinar e independente, que deve existir nas instituições que realizam pesquisas envolvendo seres humanos no Brasil, criado para defender os interesses dos sujeitos de pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro dos padrões. Dessa forma, o CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos, visando a salvaguardar a dignidade, os direitos, a segurança e o bem-estar do sujeito da pesquisa.

Destacamos que os participantes também terão direito ao acompanhamento e assistência, que acontecerá por meio de visitas feitas pela pesquisadora, pela supervisão da orientadora da pesquisa, bem como serão disponibilizados os contatos (número de telefone e e-mail) da pesquisadora, orientadora, secretaria do Programa de Pós-Graduação em que a pesquisa está vinculada e do Comitê de Ética para possíveis esclarecimentos de dúvidas.

Diante disso, o contato do pesquisador responsável, do CEP/UFRB e do CONEP encontram-se a seguir a sua disposição.

Pesquisador Responsável: Tatinai Rodrigues Cardoso Viana, Telefone: (71) 991526717 travessa Marta Aguiar da Silva, nº 136, AP 204, Cond. Yolanda Pires, Vida Nova, Lauro de Freitas-BA, CEP:42717-855.E-mail: tatinaircardoso@gmail.com

Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB) Rua Ruy Barbosa, nº 719, Centro (Prédio da Reitoria) Cruz das Almas – BA. CEP: 44380-000 Telefone: (75) 3621-6850 / E-mail: eticaempesquisa@ufrb.edu.br. Whatsapp: (75) 999690502

Comissão Nacional de Ética em Pesquisa – CONEP- End: SRTV 701, Via W 5 Norte, lote D- Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte CEP: 70719-040, Brasília-DF

Esclareço ainda que de acordo com as leis o (a) senhor (a) tem direito a indenização case seja prejudicado por esta pesquisa. Ao concordar com a participação o (a) senhor (a)

receberá impresso uma cópia deste termo onde consta o contato dos pesquisadores, que poderão tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento. Isto posto, haverá total confidencialidade nas informações advindas da coleta de dados e sua imagem será preservada de acordo com as recomendações do comitê de ética.

Em continuidade, pós-esclarecido eu, _____ concordo em participar voluntariamente da pesquisa intitulada “A ESTRATÉGIA DA GAMIFICAÇÃO NA AQUISIÇÃO DE VOCABULÁRIO EM LÍNGUA PORTUGUESA/L2 NA EDUCAÇÃO DE SURDOS”, como participante. O pesquisador me informou sobre tudo o que vai acontecer na pesquisa, o que terei que fazer, inclusive sobre os possíveis riscos e benefícios envolvidos na minha participação. O pesquisador me garantiu que eu poderei sair da pesquisa a qualquer momento, sem dar nenhuma explicação, e que esta decisão não me trará nenhum tipo de penalidade.

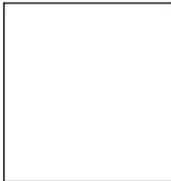
Após ter entendido o que me foi explicado, concordo em participar sob livre e espontânea vontade, como voluntário, consinto que os resultados obtidos sejam apresentados e publicados em eventos e artigos científicos desde que a minha identificação não seja realizada,

Fui informado também que devo imprimir ou gerar um pdf do TCLE para ter a minha cópia do TCLE e que posso solicitar uma versão dele via e-mail para os pesquisadores.

ACEITO PARTICIPAR ()

NÃO ACEITO PARTICIPAR ()

Assinatura do participante da pesquisa


Digital do participante da pesquisa

Assinatura da pesquisadora (mestranda)

Rubrica

Apêndice 5: Cronograma

Quadro 1: Cronograma da pesquisa.

ATIVIDADES DE PESQUISA	2021.1	2021.2	2022.1	2022.2	2023.1
Integralização curricular: cumprimento dos créditos.	x	x	x		
Elaboração dos instrumentos de pesquisa: metodologia e instrumentos de coleta.	x	x	x		
Submissão do projeto ao CEP.				x	
Atividades lócus de pesquisa/pesquisa e ações em campo (entrevista semiestruturada e observação participante)				x	
Análise de dados de campo.				x	
Escrita da primeira versão para análise do orientador.				x	
Qualificação.		x			
Envio do relatório final ao CEP/UFRB					x
Defesa da dissertação do mestrado.					x
Entrega do trabalho final					x

Fonte: elaboração própria