

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana
Orientador: Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso



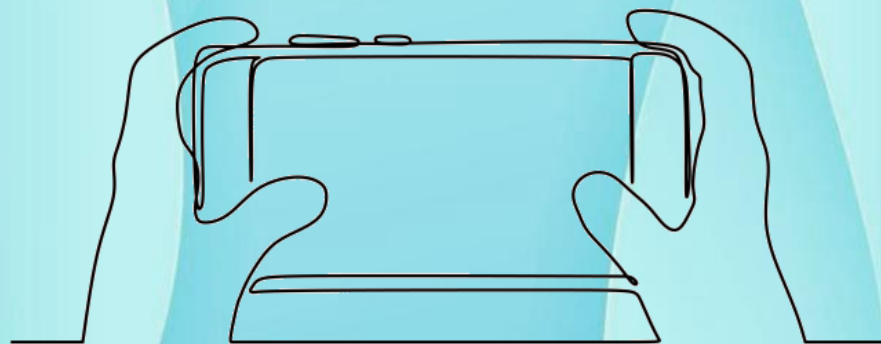
JOGOS DIGITAIS DISPOSTOS EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

**ESTUDO CONTEXTUALIZADO DO VOCABULÁRIO DE LEGUMES, VERDURAS E
FRUTAS PARA ALUNOS SURDOS A PARTIR DAS ESTRATÉGIAS DA
GAMIFICAÇÃO**



Tatinai Rodrigues Cardoso Viana
Orientador: Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso

ESTUDO CONTEXTUALIZADO DO VOCABULÁRIO DE LEGUMES,
VERDURAS E FRUTAS PARA ALUNOS SURDOS A PARTIR DAS
ESTRATÉGIAS DA GAMIFICAÇÃO



AUTORES:

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana

Dr. Ariston de Lima Cardoso

DIAGRAMAÇÃO:

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana

FOTOGRAFIAS:

Tatinai Rodrigues Cardoso Viana

IMAGENS:

<https://www.shutterstock.com>

<https://br.freepik.com>

V614j Viana, Tatinai Rodrigues Cardoso

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, autoria e diagramação. -- Feira de Santana, 2023.

45 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Ariston de Lima Cardoso.

Produto Educacional (Mestrado Profissional) - 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.

1. Língua brasileira de sinais. 2. Surdos - Educação. 3. Bilingüismo - Surdez. 4. Gamificação. 5. Jogos educativos. I. Cardoso, Ariston de Lima. II. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. III. Título.

CDD - 371.334

IDENTIFICAÇÃO DO PRODUTO

Origem do Produto: Trabalho de Dissertação “A estratégia da gamificação na aquisição de vocabulário em Língua Portuguesa/L2 na educação de surdos”

Área de concentração: Processos de ensino e aprendizagem e inclusão

Público-alvo: Estudantes surdos em processo de alfabetização e letramento em Língua Portuguesa/L2 e comunidade interessada

Finalidade: Auxiliar professores e estudantes no processo de alfabetização e letramento, no que se refere a aquisição de vocabulário de Língua Portuguesa/L2

Registro do produto/ano:

Disponibilidade: irrestrita, preservando-se os direitos autorais, bem como a proibição do uso comercial do produto.

Divulgação: Formato digital

Instituição envolvida: Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

Idioma: Português

Cidade: Feira de Santana/BA

País: Brasil





RESUMO

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.



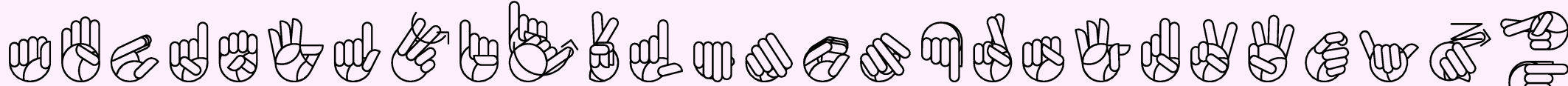


RESUMO

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.

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





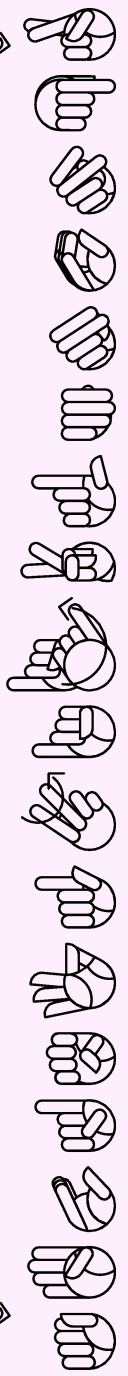
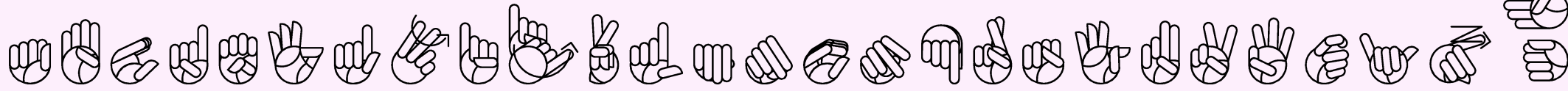
DESCRIÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS DISPOSTOS EM UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Sobre a sequência didática8

Sobre os jogos digitais.....30

ÚLTIMAS PALAVRAS44

REFERÊNCIAS.....45



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 ao lado:

The diagram illustrates a recipe card for 'Salada Diversificada com Molho de Alho' (Diversified Salad with Garlic Dressing) under the heading '1º momento' (1st moment). The card is divided into several sections:

- INTEPRETAÇÃO DE TEXTO** (Text Interpretation): A box at the top left of the recipe card.
- INGREDIENTES** (Ingredients): A list of ingredients with corresponding images: AÇELGA (Cauliflower), 8 FOLHAS RUCOLA (8 Romaine leaves), 1 PERSILHO (1 Parsley), 1 CACHO DE UVA (1 bunch of grapes), 1 CEBOLA ROXA (1 Red onion), SALSAPIA (Garlic), SAL (Salt), 2 LIMÕES (2 Lemons), 1 DENTE DE ALHO (1 Garlic clove), and 2 COLHERES DE SOPA DE AZEITE DE OLIVA (2 Tablespoons of Olive oil).
- MODO DE PREPARO** (Preparation Method): Instructions for preparing the salad and dressing.
- GLOSSÁRIO COLORIMAGÉTICO** (Color Image Glossary): A section with images of a lemon and a tomato.
- ESCREVA APENAS OS NOMES DOS INGREDIENTES QUE SERÃO USADOS PARA FAZER O MOLHO!** (Write only the names of the ingredients that will be used to make the dressing!): A writing prompt at the bottom.

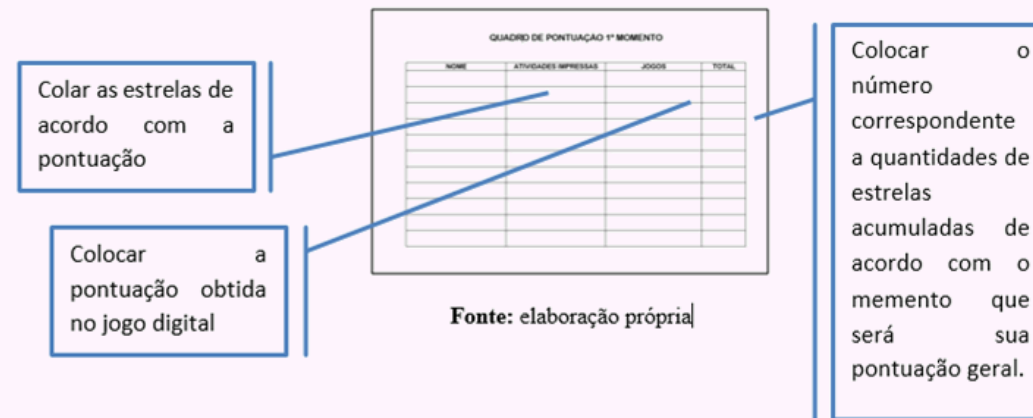
Callouts from external boxes point to these sections:

- 'Identificação do momento' points to the '1º momento' header.
- 'Identificação da seção' points to the 'INGREDIENTES' list.
- 'Sistema de pontuação por estrelas' points to a yellow star icon in the top right corner.

Fonte: elaboração própria

Ademais, elaboramos um quadro de incentivo no qual a cada atividade realizada o estudante ganhava estrelas, que variavam de 1 a 3 estrelas, como podemos visualizar na figura 3. Foram necessários três quadros em tamanho cartaz para registrar as pontuações de cada aluno e em cada momento. Além disso, o quadro ficou exposto na sala de aula para que os alunos pudessem acompanhar seu desempenho.

Também elaboramos um quadro geral para que pudéssemos acompanhar pontuação de modo mais amplo, como podemos verificar na figura 4, este quadro não foi exposto em formato de cartaz. Dessa forma, apenas os mediadores tinham acesso a ele, visto ser uma maneira de acompanhar o desempenho dos estudantes e estimulá-los a realizar as atividades caso fosse necessário.

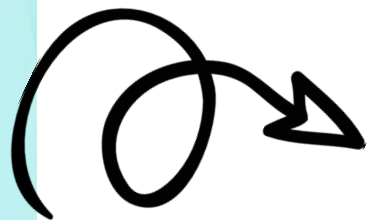


Em continuidade, mostraremos as atividades constantes na sequência didática de modo detalhado descrevendo como foram executadas.

Primeiramente, realizamos observação e fizemos a apresentação da proposta de atividade. Em seguida cada estudante recebeu um classificador devidamente identificado com a sequência didática.

Para responder às atividades, seguimos algumas etapas importantes que listaremos em seguida primeiramente o estudante deve:

- Observar a sinalização do texto em LIBRAS, feita pela intérprete;
- Ler o texto mentalmente sem sinalizar;
- Tirar possíveis dúvidas sobre o texto;
- Ler mentalmente a pergunta sem sinalizar;
- Observar a sinalização feita pelo interprete de LIBRAS;
- Tirar possíveis dúvidas sobre a questão;
- Responder à questão.

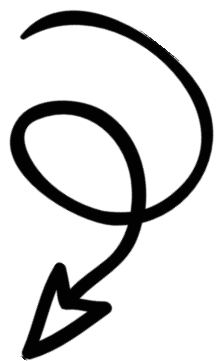


Anotar a pontuação geral


QUADRO GERAL DE PONTUAÇÃO									
Nome	Momentos			Jogos				Total de pontos	Total de extras
	1º	2º	3º	1	2	3	4		

Anotar o resultado que é a soma das pontuações gerais.


Fonte: elaboração própria




















RECEITA – SALADA DIVERTIDA

1º momento VALE 

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

SALADA DIVERTIDA COM MOLHO DE ALHO 

IGREDIENTES

- ACELGA  
- 5 FOLHAS RÚCULA  
- 1 PÊSSEGO  
- 1 CACHO DE UVA  
- 1 CEBOLA ROXA  
- SALSINHA  
- SAL  
- 2 LIMÕES  
- 1 DENTE DE ALHO  
- 2 COLHERES DE SOPA DE AZEITE DE OLIVA  


MODO DE PREPARO

HIGIENIZE TODOS OS IGREDIENTES 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 IGREDIENTES QUE SERÃO USADOS PARA FAZER O MOLHO?

2

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: 1 ESTRELA

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 Língua Portuguesa/L2.

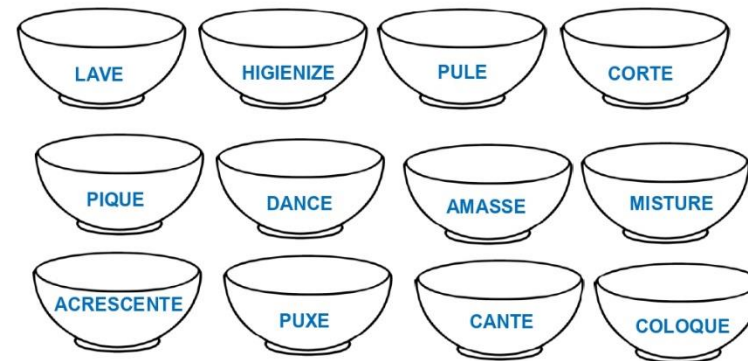
VALE: 1 ESTRELA



GRAMÁTICA



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

VALE
★ ★

COMPLETE A FRASE COM O VERBO NO IMPERATIVO:

- _____ A SALSINHA, POR FAVOR. (PICAR/  -VOCÊ)
- _____ A SALADA (MISTURAR/  -VOCÊ)
- _____ O ALHO (AMASSAR/  -VOCÊ)

ESTUDO DO VOVABULÁRIO

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



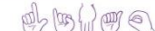


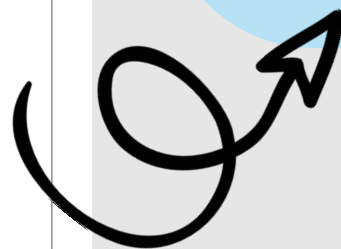












Nesta atividade os estudantes têm o apoio da datilologia para auxiliar na escrita das palavras, bem como das imagens no qual puderam associar e fixar o conteúdo de vocabulário.

VALE: 2 ESTRELAS



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 amcr*. 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!"?

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



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



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



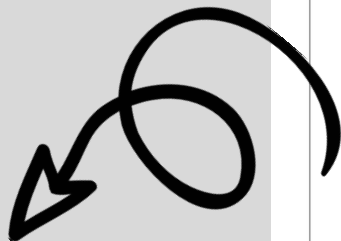
Cortar



Pimentão

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

VALE: 3 ESTRELAS



PRODUÇÃO TEXTUAL

ESCREVA UMA RECEITA DE SALADA.

VAMOS JOGAR?



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



CURIOSIDADE: DE OLHO NA SAÚDE!



COLOQUE 1 COLHER DE SOPA DE ÁGUA SANITÁRIA EM 1 L DE ÁGUA E DEIXE OS ALIMENTOS POR 12 MIN. ENXAGUAR EM SEGUIDA. PRONTO, OS ALIMENTOS JÁ ESTÃO HIGIENIZADOS.

2º MOMENTO

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










VALE
★★

2º momento

INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

SUCO DETOX

IGREDIENTES

- 2 MAÇÃS → 
- 1 PEPINO (PEQUENO) → 
- 7 FOLHAS DE AGRÃO → 
- 7 FOLHAS DE HORTELÃ → 
- 1 MARACUJÁ (PEQUENO) → 
- 200 ML DE ÁGUA DE COCO → 
- 1 RODELA FINA DE GENGIBRE → 

MODO DE FAZER

LAVE TODOS OS IGREDIENTES. 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 INGREDIENTES 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)

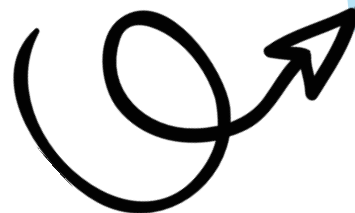
- | | |
|--------------|---------------|
| ___ MAÇÃ | ___ MAÇÃS |
| ___ HORTELÃ | ___ HORTELÃS |
| ___ MARACUJÁ | ___ MARACUJÁS |

COMPLETE A FRASE COM O VERBO NO IMPERATIVO:

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

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

VALE: 3 ESTRELAS



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?

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

Nesta atividade o estudante tem o apoio da datilologia 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



ESTUDO DO VOCABULÁRIO

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

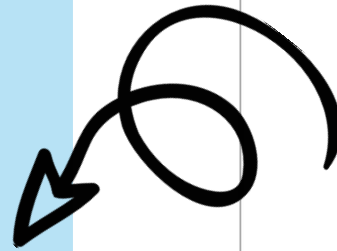


OBSEVE O SINAL FEITO PELA PROFESSORA. LEIA A DATILOLOGIA. ESCREVA A PALAVRA E LIGUE A IMAGEM CORRESPONDENTE.

	→	•	•	
	→	•	•	
	→	•	•	
	→	•	•	

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

VALE: 2 ESTRELA



VALE
★★

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 _____



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

VALE: 3 ESTRELAS



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

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



3º momento

VALE



INTERPRETAÇÃO DE TEXTO

TORTA DE LEGUMES

INGREDIENTES PARA A MASSA

2 XÍCARAS DE **LEITE**

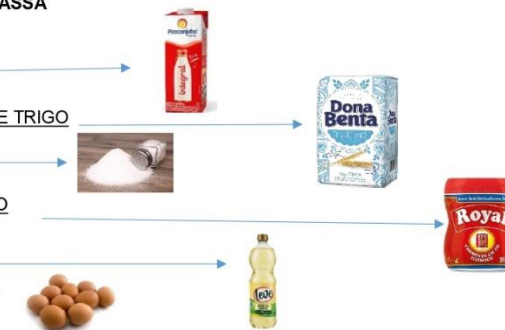
2 XÍCARAS DE **FARINHA DE TRIGO**

SAL A GOSTO

1 COLHER DE **FERMENTO**

½ 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**



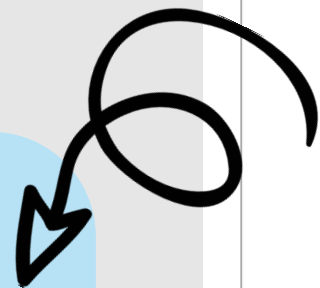
MODO DE PREPARO

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?

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

VALE: 1 ESTRELA



ESTUDO DO VOCABULÁRIO



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

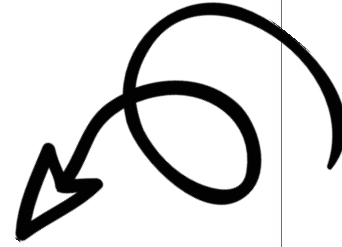


Brócolis



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



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

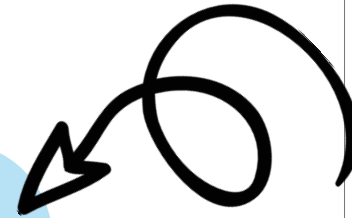


• A PENEIRA

• PINCELE

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

VALE: 3 ESTRELAS



VAMOS JOGAR?

LEIA O QR CODE E DIVIRTA-SE.



PRODUÇÃO DE TEXTO

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



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?



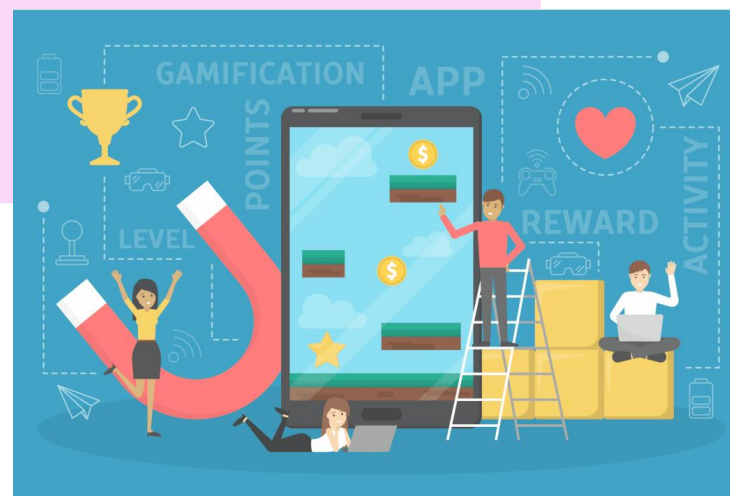
AGORA, TODOS EM CÍCULO, VAMOS COMPARTILHAR A CONCLUSÃO DE CADA DUPLA COM O RESTANTE DA TURMA.

AGORA VAMOS AVALIAR AS NOSSAS ATIVIDADES.



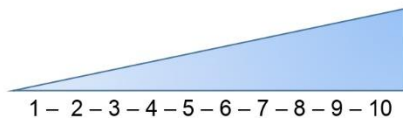
A seção de curiosidade traz informações que são interligadas ao conteúdo a ideia e propor o debate sobre questões que permeiam os movimentos, contracultura.

VALE: 3 ESTRELA



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?

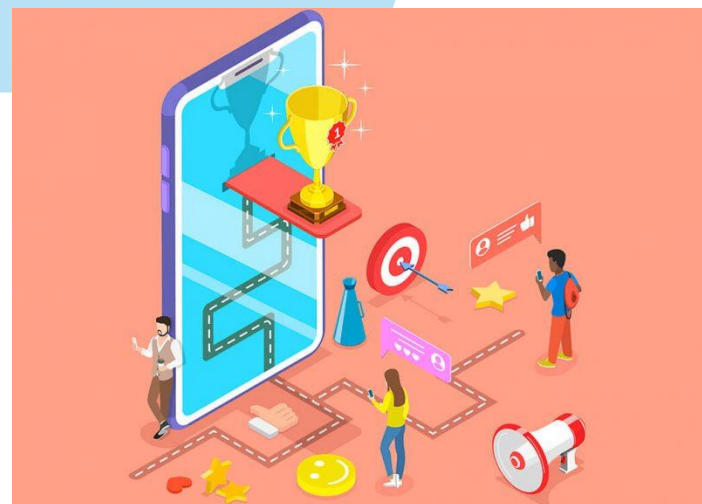
- 1º JOGO 2º JOGO 3º JOGO 4º JOGO 5º JOGO

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

OS JOGOS AJUDARAM A APRENDER E FIXAR O VOCABULÁRIO ESTUDADO.

19

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.

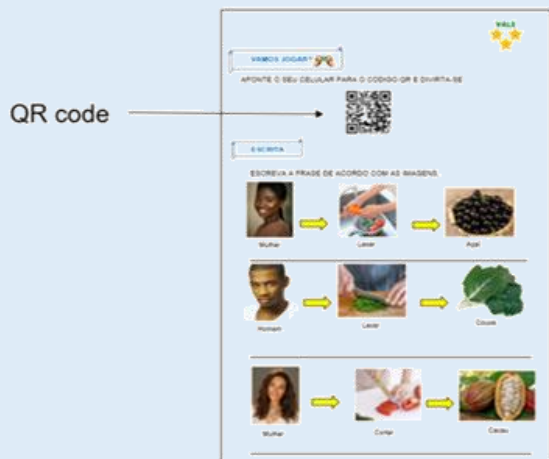


Sobre os Jogos Digitais

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:



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.



Identificação do jogo

Nome do participante

Iniciar jogo

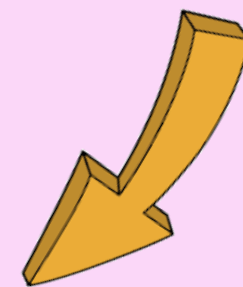
Fonte: [wordwall](https://www.wordwall.net/)

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.

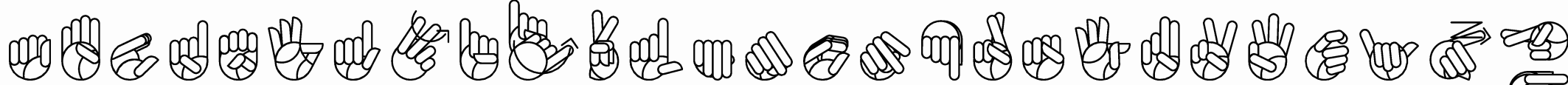


Fonte: Wordwal

VAMOS JOGAR? ACESSE AQUI



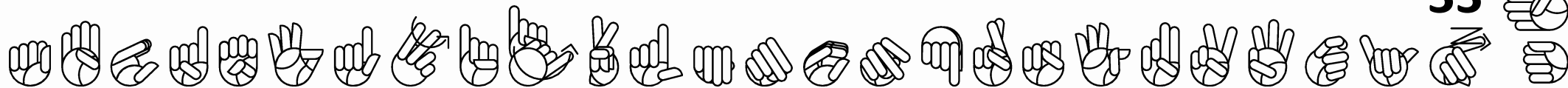
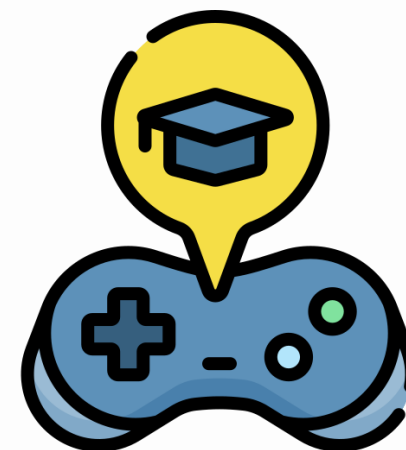
JOGO 2 – Estudo do vocabulário



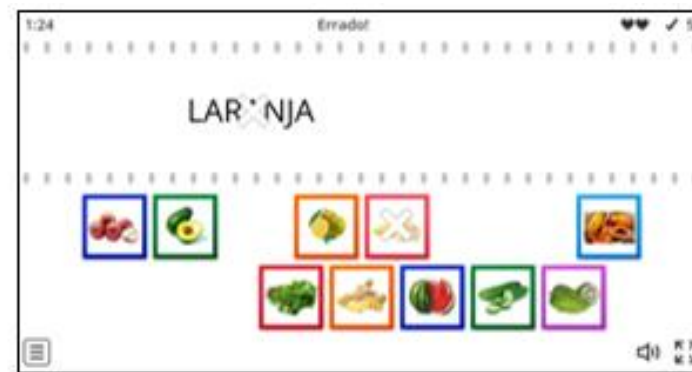
O segundo jogo foi elaborado em estilo clássico em formato de combinações no qual o estudante teve que associar a imagem a palavra escrita. Além disso, o jogo funciona como barra de rolagem no qual as palavras vão passando aleatoriamente como tempo suficiente para que o estudante leia e a associe a imagem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



Fonte: Wordwal



VAMOS JOGAR? ACESSE AQUI



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.

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:



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.

VAMOS JOGAR? ACESSA AQUI





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 contém 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.

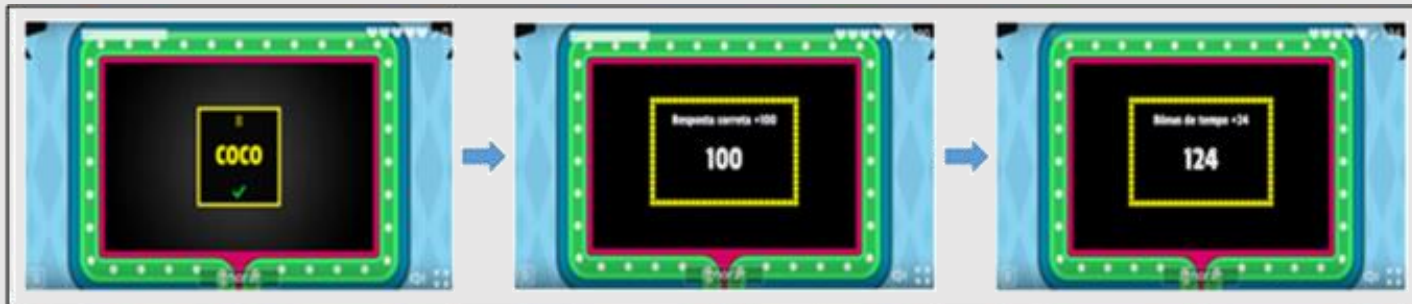
Ao iniciar, nos deparamos com uma interface intuitiva onde podem visualizar os pontos adquiridos, as oportunidades restantes/vidas, o tempo para responder às perguntas, pontuação x2 e o tempo extra. Além disso, os jogadores dispõem de 15 segundos para responder cada questão. A saber, o jogo possui 15 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.



Fonte: wordwall

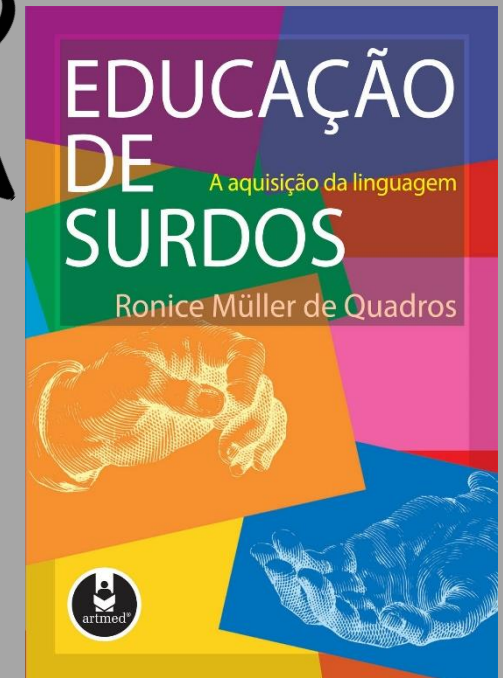


Há também o bônus de tempo que é concedido ao jogador de acordo com o tempo de ele gasta para responder, ou seja, quanto menos tempo os jogadores usarem para responder, maior será sua pontuação de bônus tempo. Como podemos verificar na imagem abaixo

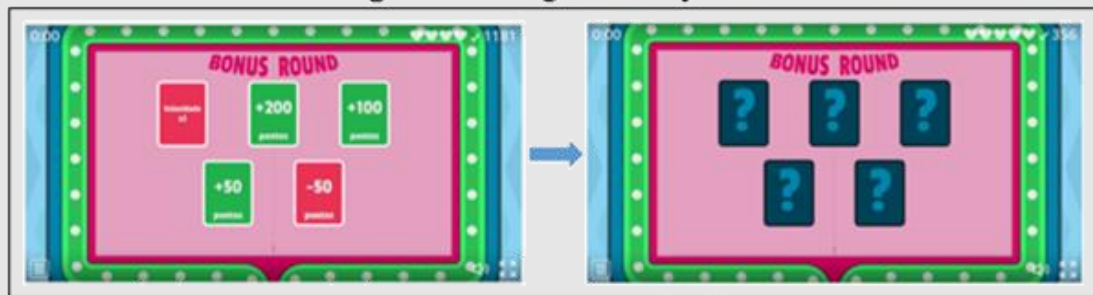


Fonte: wordwall

Dica de Leitura



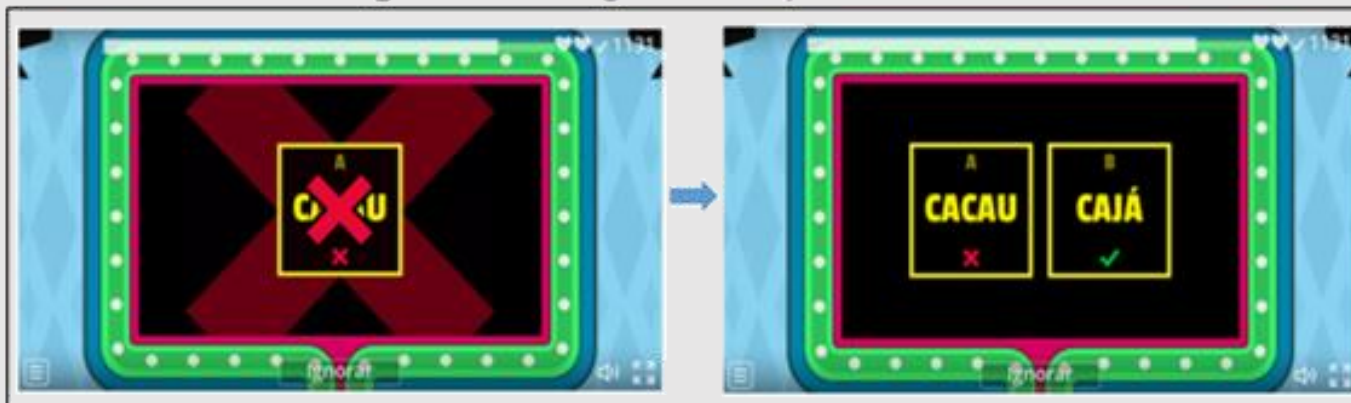
Neste jogo, a cada 3 perguntas independentes de erros e acertos aparece uma Roud Bônus que os jogadores dispõem para ganhar algumas facilidades ou dificuldades como podemos observar na imagem abaixo:



Fonte: wordwall

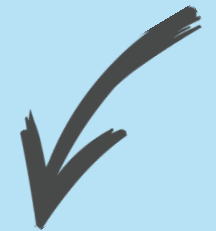


No Bônus Round as cartas são apresentadas os jogadores e em seguida são embaralhadas. Além disso, há cartas vermelhas que representam dificuldades na partida, mas elas estão embaralhadas com as cartas verdes e trazem uma pontuação extra para a partida, mas cada carta tem um valor. Este é um fator sorte, 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:



Fonte: wordwall

**VAMOS JOGAR?
ACESSE AQUI**



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:



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.

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 ao lado.



Fonte: wordwall

VAMOS JOGAR? ACESSE AQUI



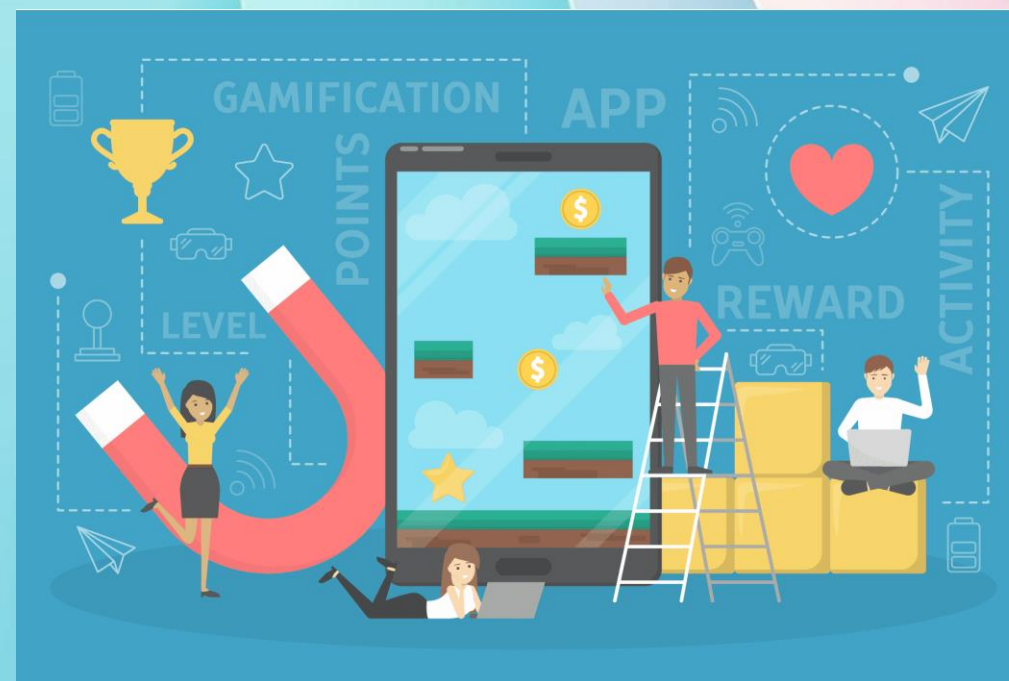
Para ter acesso aos jogos digitais dispostos na Sequência Didática basta solicitar pelo email: tatinaiviana@gmail.com

Para isso, identifique-se

Nome:

Município/UF:

Motivo da solicitação:



PERCEÇÕES 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.



Fonte: elaboração própria



Fonte: elaboração própria



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).



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: Papyrus, 1994.

VEIGA, Ilma Passos A. (org.) Projeto Político-Pedagógico da Escola: uma construção possível. Campinas: SP, Papyrus, 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.