



ENSINO DE LIBRAS COMO PRIMEIRA E SEGUNDA LÍNGUA: RELATO DE EXPERIÊNCIA DA CRIAÇÃO DE JOGO EDUCACIONAL

ARISTIDES DANIEL DE AGUIAR ; RAIMUNDO EVANDRO DUARTE FILHO

RESUMO

A língua de sinais como artefato cultural do povo e comunidades surdas, em especial, a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), de modalidade visuoespacial, ainda carece de materiais didáticos para seu ensino e aprendizagem. Assim, este trabalho se configura como relato de experiência sobre a produção de jogo educacional para o ensino da Libras, que, por meio de um estudo descritivo, qualitativo, descreve as etapas e vivências das atividades de criação, e aplicação, do jogo, intitulado: Trilhando a Libras. As experiências vivenciadas pelo grupo, composto por um surdo e quatro ouvintes, ocorreram entre os meses de abril a julho, de 2022. O jogo objetivou surdos e ouvintes, com conhecimentos intermediários ou avançados sobre Libras e Cultura Surda. Para tanto, buscou-se aporte no Design Thinking, na modalidade de Ambrose e Harris (2016), para etapas de criação, a saber; i) definição; ii) pesquisa; iii) geração de ideias; iv) testagem de protótipos; v) seleção; vi) implementação e, vii) aprendizado. A análise, adotou a análise temática, assim, os resultados organizam-se nos seguintes núcleos temáticos: ideias; protótipos; entrega e aprendizado. Deste modo, identificou-se no processo de construção do jogo a importância da produção de materiais para o ensino da Libras, como primeira (L1) ou segunda língua (L2), entretanto, constatou-se que as experiências aqui descritas corroboram para a constatação das dificuldades de encontrar trabalhos parecidos com o do grupo, bem como, a insuficiência de pesquisas sobre a temática em tela. Por fim, deve-se ponderar os limites deste relato de experiência e seus resultados não devem ser generalizados.

Palavras-chave: Ensino de Libras; L1; L2; Cultura Surda; Design Thinking.

1 INTRODUÇÃO

A Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), como língua de modalidade visuoespacial atravessa o povo surdo e as comunidades surdas, nos centros urbanos do Brasil. Caracterizada como artefato linguístico para surdos brasileiros, teve seu reconhecimento em 2002, por meio da Lei 10.436. A Libras, além de língua natural dos surdos, pauta-se como canal de acesso a informações e como meio para o desenvolvimento de identidades surdas, bem como para o acesso à cultura surda, particularmente caracteriza-se como campo de aproximação entre surdos e ouvintes, nas relações cotidianas (BRASIL, 2002; QUADROS, KARNOPP, 2004; STROBEL; 2008; GESSER, 2012).

Isto posto, a aquisição da Libras por surdos (L1) e o seu aprendizado por sujeitos ouvintes (L2), tem como denominador comum a visualidade, entretanto, além da compreensão sobre o ensino e aprendizagem da Libras, se faz necessário para educadores que trabalham com o ensino dessa língua conhecimentos da pedagogia visual (LACERDA; SANTOS; CAETANO, 2013). Assim, não basta ser surdo fluente ou ouvinte fluente. O ensino da Libras tem como base primária noções sobre didática visual e pedagogia visual.

Deste modo, pensar o ensino da Libras como L1 e/ou L2, requer uma saída dos moldes tradicionais de ensino. Para tanto, os jogos educacionais vem sendo usados com frequência na educação 5.0. Jogos educacionais têm como objetivo estimular a motivação dos alunos e a quebra tradicional do ensino. Jogos educacionais objetivam também o desenvolvimento de habilidades cognitivas e das relações sociais em contexto de jogo e aprendizado. Para que esses jogos possam ter efeitos positivos em sua aplicação, é necessário que seus objetivos sejam sólidos (SAVI; WANGENHEIM; BORGATTO, 2011).

Mas, para projetar um jogo necessita-se de uma metodologia, assim, o Design Thinking (DT) é uma entre muitas. Contudo, para compreender Design Thinking é preciso compreender o que é design. O design é um termo que atravessa muitas áreas, por isso sua difícil conceituação. Löbach (2001) relata essa confusão, segundo o autor, comumente a ideia de design se resume a desenhos. Brown (2008) retrata a concepção de design vinculada a perspectiva estética, todavia, pode-se pensar design como projetar visualmente, um produto ou processo, e, posteriormente, pô-lo em prática (RODRIGUES, 2009). Assim sendo, além da perspectiva de produtos físicos, design se sobressai como um plano ou estratégia para a resolução de um problema (LOBACH, 2001).

No Brasil, o design começa a se desenvolver aproximadamente em 1950, porém ainda com a perspectiva voltada para a estética e construção de peças físicas e gráficas. Já o Design Thinking tem seus primórdios entre os anos de 1960 à 1980 (DEMARCHI, 2011; GEORGIEV, 2012). Há vários modelos de Design Thinking, como o de Brow e Kelley, composto por três etapas, o de Plattner, composto por cinco. Há outros modelos, entretanto, este trabalho se baseou na proposta de Ambrose e Harris (2016). Compreende-se o DT desses dois pesquisadores como um processo, que ao ser executado possibilita projetar estratégias para a execução de tarefas e/ou a resolução de problemas. Esse DT pode ser adaptado para diversas áreas e suas etapas são executadas de forma linear. Assim, o Design Thinking de Ambrose e Harris (2016) possui sete etapas muito bem definidas, a saber: i) definir; ii) pesquisar; iii) gerar ideias; iv) testar protótipos; v) selecionar; vi) implementar, e, vii) aprender.

Dada a relevância no ensino da Libras como L1 e L2, este trabalho se configura como relato de experiência sobre a produção de jogo educacional para o ensino dessa língua visual. O estudo de caráter descritivo e qualitativo narra as experiências de um grupo, composto por um surdo e quatro ouvintes. As experiências ocorreram em um período de quatro meses, no ano de 2022. A análise deste trabalho adotou a análise temática, portanto, seus resultados organizam-se em quatro núcleos temáticos. Deste modo, este trabalho é composto por introdução/referencial, materiais e métodos, resultados e discussão, e conclusão.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho se configura como relato de experiência (SEVERINO, 2016), sobre a produção de material didático para o ensino da Libras, que, por meio de um estudo descritivo, qualitativo (DESLANDES; GOMES; MINAYO, 2015), descreve as etapas e vivências das atividades de criação, e aplicação, do jogo: Trilhando a Libras, ocorridas entre os meses de abril a julho, de 2022, para surdos e ouvintes, com conhecimentos intermediários ou avançados sobre Libras e Cultura Surda.

Com esse intuito, como metodologia de projetar design, buscou-se aporte no Design Thinking, de Ambrose e Harris (2016), para etapas de criação: i) definição; ii) pesquisa; iii) geração de ideias; iv) testagem de protótipos; v) seleção; vi) implementação e, vii) aprendizado. A análise, adotou a análise temática (BARDIN, 2016), assim, os resultados organizam-se nos seguintes núcleos temáticos: ideias; protótipo; entrega e aprendizado.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este relato de experiência baseia-se na criação de um jogo didático para o ensino da Libras como L1 (ensino para surdos) e L2 (ensino para ouvintes), proposta pelos professores-orientadores de Estágio em Libras como L1-II e Estágio em Libras como L2-II, do curso de Licenciatura em Letras Libras, da Universidade Federal do Ceará (UFC). As experiências aqui descritas, ocorridas nos meses de abril a julho de 2022, apresentam todo o processo de criação do jogo.

O jogo didático foi construído a partir de ideias e opiniões de cada integrante do grupo, constituído por quatro ouvintes e um surdo, assim, buscaram-se estratégias para que o jogo fosse pensado da melhor maneira possível, que proporcionasse aos alunos mais conhecimentos sobre a história dos Surdos, sobre cultura surda, gramática da Libras e curiosidades da comunidade surda. Deste modo, a análise dos resultados divide-se nas respectivas categorias: ideias, protótipo, entrega e aprendizado, com subtemas, composto pelas etapas do Design Thinking, de Ambrose e Harris (2016).

Ideias

➤ Definir

Baseado nas grades curriculares do Instituto Cearense de Educação de Surdos (ICES) e do Centro de Referência em Educação e Atendimento Especializado do Estado do Ceará (CREAECE), por meio de *brainstorming*, ou seja, debates de ideias, definiu-se como personas (público-alvo do jogo): alunos surdos do 1º, 2º e 3º (ensino médio) e alunos ouvintes, com conhecimentos intermediários e avançados sobre Libras e Cultura Surda.

➤ Pesquisar

Após a execução do *brainstorming* e definição das personas, criou-se um grupo no aplicativo *WhatsApp* para discussões, que possibilitou a definição do jogo. Um membro do grupo pesquisou e encontrou um jogo de trilha, o *Kapital!*, que narra as relações de classes no sistema capitalista. Usou-se esse jogo como referência para a criação do jogo educacional pensado pelo grupo. Algumas funções foram adaptadas do *Kapital!* e outras criadas do zero.

➤ Gerar ideias

Posteriormente, em sala de aula, por meio de discussões, o grupo definiu e aprovou o nome do jogo, intitulado: Trilhando a Libras. Com a nomenclatura em concordância com o que foi pensado nas etapas de definição e pesquisa, o grupo definiu que o jogo seria composto por trilha com perguntas e desafios, parecido com a usabilidade do *Kapital!*.

Protótipo

➤ Testar Protótipos

Na etapa da testagem de protótipos o grupo adaptou e confeccionou uma primeira versão do material, que foi modificada várias vezes até chegar em uma versão final. O jogo foi aplicado em sala de aula, com alunos e professores dos Estágios de Libras como L1-II e

L2-II, além de ter sido aplicado com dois alunos surdos, em contexto informal. O grupo definiu que a trilha seria composta por trinta casas, dado o tempo médio de cada partida, ou seja, partidas com 30 à 50 minutos. Além da criação do protótipo, o grupo criou um manual com as regras do jogo, assim, foi possível ofertar aos participantes no momento das partidas melhores compreensões sobre as regras do jogo.

Entrega

➤ Seleccionar

Passadas as etapas descritas anteriormente, em uma reunião o grupo fecha todas as ideias e propostas, para então, começar a implementação.

➤ Implementar

A implementação ocorre de fato a partir da confecção da versão final do jogo, com todos os ajustes sugeridos por professores-orientadores, alunos e participantes surdos. Todas as 45 cartas do jogo foram traduzidas para a Libras, editadas e disponibilizadas em computador de apoio.



Versão Final do Jogo Trilhando a Libras. Fonte: elaborado pelos autores (2022).

A implementação também compreendeu a participação do grupo em feira de material didático para o ensino da Libras, como L1 e L2, realizada anualmente por professoras do curso de Licenciatura em Letras-Libras/UFC. No momento da feira participaram do jogo surdos x surdos, ouvintes x ouvintes, surdos x ouvintes, respeitando o limite de jogadores do tabuleiro.

Aprendizado

➤ Aprender

O aprendizado permeou todo o processo, dos erros aos acertos, nos feedbacks dos professores-orientadores, nos comentários dos alunos em sala de aula, no momento de testagem de protótipo, na aplicação do jogo com dois surdos em contexto informal, e, principalmente, no momento da feira. A aprendizagem atravessou todas as etapas de execução do Design Thinking de Ambrose e Harris.

4 CONCLUSÃO

A projeção e elaboração do jogo demandou tempo, dada a funcionalidade que o material exigiu, entretanto, as experiências aqui descritas corroboram para a constatação das dificuldades de encontrar trabalhos parecidos com o do grupo, bem como, a insuficiência de pesquisas sobre a temática em tela. Deste modo, mesmo com essas dificuldades, constatou-se a importância da confecção de jogos educacionais para o ensino da Libras, como primeira ou segunda língua. Por fim, deve-se ponderar os limites deste relato de experiência e seus resultados não devem ser generalizados.

REFERÊNCIAS

AMBROSE, G.; HARRIS, P.. **Design thinking**: Coleção design básico. Bookman Editora, 2016.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. ed. rev. e amp. São Paulo: 70, 2016.

BRASIL. Lei (2002). **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências**. Lei nº 10.436, 24 de abril de 2002, Brasília, DF.

BROWN, Tim et al. **Design thinking**. Harvard business review, v. 86, n. 6, p. 84, 2008.
DEMARCHI, A. P. P.; FORNASIER, C. B. R.; DE FREITAS MARTINS, R. F.. **A Gestão de Design humanizada pelo Design thinking a partir de relações conceituais**. Projética, v. 2, n. 1, p. 19-36, 2011.

GEORGIEV, G.. **Design Thinking: Uma Visão Geral**. Número especial da Sociedade Japonesa para a Ciência do Design, v. 20, n. 1, pág. 70-77, 2012.

GESSER, A. **O ouvinte e a surdez**: sobre ensinar e aprender a Libras. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

LACERDA, CBF de; SANTOS, LF dos; CAETANO, JF. Estratégias metodológicas para o ensino de alunos surdos. Tenho um aluno surdo, e agora. **Introdução à Libras e educação de surdos**. São Carlos: EdUFSCar, 185-200, 2013.

LÖBACH, B. **Design industrial**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 34, ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

QUADROS, R. M.; KARNOPP, L. B.. **Língua brasileira de sinais**: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

RODRIGUES, L. J. V.; **Têxteis de tecnologia Jacquard para o universo infantil**. 2009. 126 f. Dissertação (mestrado). Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal, 2009.

SAVI, R.; WANGENHEIM, C.; BORGATTO, A. **Um modelo de avaliação de jogos educacionais na engenharia de software**. Anais do XXV Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software (SBES 2011), São Paulo, 2011.

SEVERINO, A. J. Metodologia do trabalho científico. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

STROBEL, K. As imagens do outro sobre a cultura surda. Florianópolis: Editora da UFSC, 2008.