



## JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS NO ENSINO DA LIBRAS

Jefferson Valentim<sup>1</sup>  
Mariana de Macedo Pereira<sup>2</sup>

### RESUMO

O trabalho aborda os jogos digitais no ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras), discutindo aspectos relativos à educação inclusiva, por meio de recursos digitais, para proporcionar conhecimento úteis para educadores atuarem no ensino, bem como, para educandos que desejam conhecer acerca dos jogos voltados para o ensino da Libras. O método utilizado para compor a pesquisa, foi o observacional e o bibliográfico. Por meio dessa metodologia, foi possível concluir que existe até o momento da pesquisa, onze jogos voltados para Língua Brasileira de Sinais e que podem ser utilizados no ambiente de educação formal, auxiliando na aprendizagem do educando, bem como, na interação entre os próprios educandos.

**Palavras-chave:** Jogos digitais educativos, Ensino, Libras.

### INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea, a comunicação cotidiana entre as pessoas tem sido cada vez mais permeada das tecnologias da informação e comunicação (TICs). Isso devido as TICs estarem contemporaneamente em todo o processo de interação do sujeito com a sociedade. Esse fenômeno têm afetado as relações sociais, culturais e a forma de como as pessoas aprendem, modificando diretamente a educação e exigindo uma adequação ao modo de como os jovens e as sociedades estão aprendendo interagindo com a tecnologia.

Diante das transformações que as TICs vêm causando em toda a sociedade e na educação, torna-se indispensável empregar às inúmeras ferramentas digitais nas atividades educacionais, com o objetivo de proporcionar aos educandos uma maior aprendizagem significativa e interação com uma sociedade que está cada vez mais conectada e busca facilitar o acesso ao aprendizado por meio do ciberespaço. Dessa forma, o uso dos recursos digitais gratuitos no ciberespaço, que conforme Lévy (2010) é uma rede, um meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores, é indispensável para facilitar o acesso ao aprendizado, principalmente no aprendizado da Libras, que por vezes, os

---

<sup>1</sup> Graduando pelo Curso de Comunicação Social - Educomunicação, da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, ORCID:0000-0001-8782-1490, jeffersonvalentim2014@gmail.com.

<sup>2</sup> Graduada pelo Curso de Comunicação Social - Educomunicação, da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, m.mary.m.macedo@gmail.com



educandos desconhecem terceiros para praticar, não veem estímulo no meio social que estão inseridos para aprender a língua ou possuem dificuldades para aprender os códigos linguísticos.

Dentro desse contexto as tecnologias da informação e comunicação podem auxiliar o aprendizado da Libras de diferentes formas. E neste trabalho, é estudado os jogos digitais no ensino da Libras, a fim proporcionar conhecimento úteis para educadores atuarem no ensino, bem como, para educandos que desejam conhecer acerca dos jogos voltados para o ensino da Libras. Então, no trabalho é feito um mapeamento dos jogos gratuitos disponíveis para android no *Google Play*, bem como, é discutido aspectos relativos à educação inclusiva, em especial ao aprendizado da Libras.

## **METODOLOGIA**

Foi utilizado o método observacional para a construção do trabalho, observando os jogos que tem como temática o ensino da Língua Brasileira de Sinais ( Libras ). O método foi escolhido devido “ser tido como um dos mais modernos, visto ser o que possibilita o mais elevado grau de precisão nas ciências sociais.” (GIL, 2008, p. 16). Dessa forma, foi observado o funcionamento sistemático dos jogos, a abordagem do conteúdo linguístico, a dinâmica interativa desenvolvida para envolver o jogador e os códigos linguístico que compõem o jogo, e foi selecionado entre os jogos pesquisados, os dois que mais apresentassem ao leitor as características observadas.

Ademais também foi utilizado a pesquisa bibliográfica para a constituição do trabalho, utilizando livros e artigos científicos para discutir o assunto e tema na esfera acadêmica (Gil, 2008). Dessa forma, para discussão foi utilizado Lévy (2010), Valente (1993), bem como, a Farias, Lima e Lustosa (2016), Fernandes e Strobel (1998), Silveira e Barone (2003). Por meio deles junto da pesquisa observacional, foi possível chegar a conclusão que é exposta no trabalho.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A língua de sinais é uma língua gesto-visual natural da comunidade surda, que surgiu naturalmente entre os indivíduos que tinham a necessidade de se comunicar e não dominava a oralidade, e que ganhou atenção, como uma língua, a partir dos estudos de William Stokoe, no



início do anos 60. Vindo, então, a ser reconhecida como uma língua, a partir dos resultados científicos dessas pesquisas. Esta não é uma língua universal, o nome “língua de sinais” é dado a esta língua que se utiliza destas características, entretanto, igual a língua falada, cada país tem sua própria língua, como a Língua Brasileira de Sinais (Libras) praticada no Brasil, regulamentada pela Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002, por meio do decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, como a segunda língua oficial brasileira,

Como todas as línguas, a língua de sinais é composta por uma estrutura gramatical própria, conforme afirma Farias, Lima e Lustosa (2016), com o diferencial de ser uma língua não oral e completamente visual, essa característica, para o ouvinte, vem a provocar bastante contratante a partir do momento em que é completamente excluído seu principal meio de comunicação, que é a junção da fala com a audição, ao mesmo instante em que tenham que lidar com a diferença morfológicas, sintáticas, semânticas e pragmáticas entre sua língua materna.

Além dessas, propriedades da língua de sinais outro fator vem a dificultar, em primeiros momentos, o aprendizado, como a alta mistificação a esta língua, tendo como o mais rotineiro a ideia de que os sinais venham a ser a tradução da língua oral, fazendo com que se ignore a existência de sua estrutura gramatical. Outro aspecto vem a ser sua variação linguística regional, vindo a ter vários sinais para o mesmo significado, dentro de um mesmo país, de acordo com a localidade em que vive o sujeito surdo, como o que é recorrente na Libras, devido o vasto território nacional do Brasil, afirma Fernandes e Strobel (1998), como no exemplo:

**Figura 01:** Termo verde



**Fonte:** Fernandes & Strobel, 1998.



No Brasil, apesar de já existir Leis, para o incentivo ao aprendizado de Libras em Escolas, ainda existe uma grande relutância por parte dos educandos para o aprendizado da Libras. Isso ocorre devido a língua de sinais ser identificado entre os jovens como uma linguagem de difícil aquisição, pela multi variedade de sinais e pela dificuldade de encontrar praticantes da língua para treinar o aprendizado. Esses fenômenos, segundo os jovens dificultam a aprendizagem da língua e geram um desestímulo para o aprendizado da mesma.

Também devemos analisar fatores culturais, existem discriminações e, como já mencionado, mistificações, sobre essa língua, a propagação desses pontos vistos como negativos e a junção desses fatores com a pouca ação do ensino e aprendizagem, apesar dos estímulos, colabora na reação do público discente.

Dentro desse contexto, o presente trabalho aborda os jogos educativos digitais de Libras, como uma alternativa para promover o ensino e incentivo do aprendizado da Língua Brasileira de Sinais entre os jovens, tendo em vista que na sociedade contemporânea, os jovens estão imersos na cultura digital, aprendendo por meio de aplicativos, vídeos no Youtube e conteúdo interativo e dinâmico e tendo base aos conceitos de Kaplún (1998) sobre o potencial de auto produção de conhecimento promovido por um produto midiático. Dessa forma o jogo como um recurso interativo que ensina por meio do lúdico e sequências por vezes repetitivas de forma dinâmica, propicia ao jogador uma fixação do conteúdo de forma dinâmica, interativa e alegre.

## **JOGOS NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA PARA SURDOS**

Os jogos, sempre fizeram parte da sociedades humanas, eles estiveram no desenvolvimentos de culturas, na formação de sujeitos e estruturas sociopolíticas. Dessa forma, estiveram no egipto, na grécias com os jogos olímpicos, na idade média e moderna com jogos de palavras e cartas. E na contemporaneidade, cada vez mais os jogos são imersos no dia a dia dos jovens, eles possuem as mais diversas formas e com as mais diferentes finalidades e propostas de entretenimento para cada um deles.

Os jogos educativos, conforme Silveira e Barone (2003) podem explorar diversos aspectos, como a ludicidade e o exercícios simbólicos de construção representações; auxiliar na construção da condutas afetivas; auxiliar na aquisição de conhecimentos e conteúdo escolar.



Os jogos educativos inclusivos, são desenvolvidos para além de proporcionar a aquisição de conhecimento entre os educando, proporcionar a participação de jovens que possuem dificuldades relacionada a algum tipo de aprendizado específico ou variado. Conforme Valente (1993), no jogo, os educandos estão livres para aprender por meio de um ambiente exploratório, usando uma abordagem da exploração e de auto-direção, em contraste com a instrução explícita e direta. Esse fenômeno, permite ao educando aprender de acordo com o ritmo dele, assim gerando uma aprendizagem mais efetiva.

Os jogos inclusivos possuem a particularidade de serem direcionado a um público alvo amplo. Trabalham temas de forma que pessoas com deficiências possam jogar, argumentar e divertir-se interagindo. São desenvolvidos de forma que sua dinâmica, ritmo e narrativa possa ser compreendido da maneira mais clara possível.

Os jogos educativos para pessoas com deficiência auditiva, possuem a particularidade de estarem em consonância com a deficiência do jogador. Nele a comunicação estabelecida por meio da Língua Brasileira de Sinais. Os jogos com essa temática, tanto podem ensinar por meio de uma narrativa, contando uma história interativa por meio dos acontecimentos e escolha do jogar, bem como, podem ser jogos ensinando a Libras, há uma grande variedade de formas e modelos que podem ser trabalhados e no presente trabalho foi buscado jogos que ensinam a Libras de forma lúdica e interativa, como forma de auxiliar e incentivar o aprendizado dos educandos acerca da Língua Brasileira de Sinais.

## **JOGOS ENCONTRADOS**

Foi realizado um levantamento dos jogos disponíveis gratuitamente nesta temática a partir da palavra chave “jogo Libras”. A plataforma selecionada para a pesquisa foi o *Play Store*, uma loja digital de aplicativos, para o sistema operacional *android* e operada pela *Google* que é uma empresa multinacional de serviços online.

Os jogos encontrados, foram o Jogo Quiz de Libras, Jogo de Libras, AdeLibras: aprenda Libras Brincando, Quiz da Libras, Libras Cores, Librario, Aprenda Libras Jogando, Alfabeto Libras, Jogo de Memória para Surdos, ForcaLibras, Libras Forca. Todos disponíveis gratuitamente. Esses jogos tem o intuito de ensinar e proporcionar uma maior fixação da Língua Brasileira de Sinais. Dessa forma, abordam o conteúdo da Libras de forma lúdica e explicativa.



Dentre esses, selecionamos dois jogos, para uma descrição que possamos explicitar seu funcionamento e juntamente apresentar sua função facilitadora de aprendizagem da língua Libras:

O Jogo Quiz de Libras, é um aplicativo para sistema *android*, possui a Classificação Livre, que indica que jogadores de diferentes idades podem jogar, bem como, instalar o aplicativo no celular. Ele funciona por meio de um sistema de interface que exhibe para o usuário símbolos linguísticos da Libras e o jogador terá que escolher entre alternativas a escolha correta. No jogo palavra, letras e números são exibidos em Libras e se o jogador errar a alternativa aparecerá a resposta correta, bem como se o jogador acertar, também irá aparecer a resposta correta para que o jogador tenha uma melhor fixação do conteúdo como pode ser visto na Imagem 1.

O jogo possui três níveis de dificuldade, fácil, médio e difícil, em cada um deles, é apresentado ao jogador uma situação diferente, com graus de dificuldades que divergem na identificação dos símbolos linguísticos. No jogo, o jogador pode escolher um dos três níveis e jogar como é mostrado na Imagem 2, após a escolha é iniciado uma partida e palavras são apresentadas. No jogo também existe um guia de consultas para o jogador aprender e fixar mais conteúdos

**Imagem 1:** Interface da ação do jogo.



**Fonte:** Print do jogo, originado do celular dos autores do texto.



Imagem 2: Interface dos níveis do jogo.



Fonte: Print do jogo, originado do celular dos autores do texto.

O jogo Libras Cores foi desenvolvido pelo psicólogo Paulo César Alves Miranda e é o resultado de estudos ao desenvolvimento de jogos e seu uso na educação, em sua descrição, disponível no *Play Store*, é informado “Jogo educativo, trabalha com as cores em LIBRAS”.

Sua interface, como vista na Imagem 3, é composta por uma tela indicando que o jogo possui 8 fases, sendo a primeira uma espécie de tutorial, onde o usuário entende como funciona o jogo, no entanto é possível selecionar qual fase deseja jogar. A Imagem 4 apresenta a segunda tela, que é padrão para todas as fases, e na qual acontece toda a ação do jogo.

A dinâmica do jogo é comediada em estourar balões coloridos, que passam subindo na tela, selecionando a cor que está sendo indicada no canto da tela, por um balão com a cor requisitada e por um personagem que faz o sinal, em Libras correspondente a cor em português. Os seus níveis de dificuldade se tem por a falta do auxílio com o os balões no canto da tela com a cor requisitada, apresentando apenas o personagem fazendo o sinal em Libras e o aumento do número de balões juntamente com sua velocidade de passagem na tela, em dado momento apenas o personagem indica, com o sinal em Libras, qual balão deve estourar, levando o jogador a necessidade de conhecer todos os sinais para continuar o jogo. Este momento é onde se acentua o estímulo ao aprendizado das cores em Libras.



O incentivo para a ação no jogo é levantado por pontuações positiva a cada balão estourado corretamente e a perda de pontos por erros. Dentro de um determinado tempo estabilizado, a meta é estabelecer novos recordes, estimulando o espírito competitivo característico de jogos em que o jogador busca uma recompensa, que nesse caso é ultrapassar seu próprio recorde.

**Imagem 3:** Interface das fases do jogo.



**Fonte:** Print do jogo, originado do celular dos autores do texto.

**Imagem 4:** Interface da ação do jogo.



**Fonte:** Print do jogo, originado do celular dos autores do texto.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da investigação, foi possível observar que existem até o ano da pesquisa, onze jogos gratuitos disponíveis na *Play Store* voltados para temática de Libras. Eles podem ser utilizados como ferramentas para auxiliar o ensino da linguagem devido possuírem habilidade sistemática para o ensino de forma lúdica, bem como, propiciam um aprendizado no ritmo do educando.

Em suma, os jogos mapeados podem proporcionar aos educadores um ensino para além da sala de aula, bem como, podem propiciar uma interação entre educador e educando ou entre os próprios educandos para tirar dúvidas sobre termos e coisas referente ao jogo. Dessa forma, os jogos educativos inclusivos, para além de proporcionar conhecimento e independência ao jogador, podem proporcionar uma maior interação entre os estudantes, os professores e demais sujeitos que fazem parte do círculo social do estudante.

## REFERÊNCIAS

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p.

FARIAS, F.; LIMA, E.; LUSTOSA, A. Língua de Sinais: considerações sobre língua, cultura e sociedade. **Revista escrita**. Rio de Janeiro, n. 21, p. 1, 2016. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/rev\\_escrita.php?strSecao=input0](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/rev_escrita.php?strSecao=input0)>. Acesso em: 10 de Nov de 2019.

KAPLÚN, M. **Una pedagogía de la comunicación**. Madri: Ediciones de la Torre, 1998. 230 p.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009. 250 p.

SILVEIRA, S. R.; BARONE, D. A. C. Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. *In*: IV Congresso RIBIE, 1998, Brasília. **Anais do IV Congresso RIBIE**. Brasília: UFRGS, 1998. p. 1-13.

STROBEL, K. L; FERNANDES, S. **Aspectos lingüísticos da Língua Brasileira de Sinais**. Curitiba: SEED/SUED/DEE, 1998. 37 p.

VALENTE, J. A. **Computadores e Conhecimento**: Repensando a Educação. São Paulo: Gráfica Central da Unicamp, 1995. 501 p.