

WEBQUESTS INOVADORAS PARA O ENSINO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS): UMA ABORDAGEM INCLUSIVA E TECNOLÓGICA

Manoel Anório Apolônio Filho ¹

INTRODUÇÃO

Na era da informação e da tecnologia, a educação inclusiva emerge como um campo crucial para promover igualdade de oportunidades e acessibilidade para todos os alunos. Nesse contexto, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) desempenha um papel fundamental na garantia do acesso à educação para a comunidade surda. No entanto, apesar dos avanços, desafios persistentes ainda são enfrentados no ensino e aprendizado da Libras), especialmente quando se trata da implementação de metodologias eficazes e inclusivas.

Este relato de experiência tem como objetivo apresentar a utilização de webquests inovadoras como uma ferramenta tecnológica para o ensino da Libras), destacando sua eficácia na promoção da inclusão e no engajamento dos alunos surdos. A experiência descrita ocorreu na Sala de Recursos Multifuncionais, durante o período da pandemia de COVID-19, quando as atividades educacionais foram forçadas a migrar para o ambiente online.

Como mencionado por Soares (2019), "a tecnologia pode ser uma aliada poderosa no processo de inclusão, oferecendo recursos e estratégias que atendam às necessidades individuais dos alunos". Nesse sentido, as webquests surgem como uma abordagem pedagógica que integra conteúdo curricular com recursos online, estimulando a autonomia, a pesquisa e a colaboração dos alunos (Dodge, 1995).

Por meio da adaptação das webquests para o ensino da Libras, buscamos não apenas superar as barreiras físicas impostas pela pandemia, mas também proporcionar uma experiência

¹ Doutorando em Ciências da Educação pela University of the Integration of the Americas e Mestre em Educação pela Universidad Colúmbia de Paraguay. Possui Licenciatura em Pedagogia, Letras Libras, Informática, Educação Especial e Bacharel em Letras Libras. Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional, Língua Brasileira de Sinais e Educação Especial, Atendimento Educacional Especializado e Educação Especial, Neuropsicopedagogia, Educação Inclusiva, Autismo, Gestão de Polos, Psicomotricidade, Novas Tecnologias Digitais e Inovações na Educação, Neuropsicologia, Gestão Escolar, Comunicação Social-Publicidade e Propaganda, Marketing Digital, Educação Musical, Linguística Aplicada, Coordenação Pedagógica, Gestão em Marketing, Educação a Distância: Gestão e Tutoria, Tecnologia Assistiva e Comunicação Alternativa, Ludopedagogia, Docência do Ensino Superior, Gamificação: Diversão, Tecnologia e Aprendizagem, Neuroeducação, Tutoria em EAD e Educação Especial e Pós-graduando em Gestão em Serviços de Saúde, Formação de Docente, Gestão de Pessoas, Influência Digital: Conteúdo e Estratégia, Gestão Estratégica de Marketing EAD, Cinema e Linguagem Audiovisual, Coaching Educacional, Criação de Jogos Digitais e Programação Neurolinguística - PNL, manoel.apolonio@hotmail.com;

de aprendizado interativa e significativa para os alunos surdos, promovendo sua participação ativa no processo educacional.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A experiência descrita ocorreu na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) de uma escola de ensino regular, durante o período de restrições impostas pela pandemia de COVID-19. A SRM é um espaço destinado ao Atendimento Educacional Especializado (AEE), onde são oferecidos recursos e estratégias pedagógicas para alunos de deficiência, incluindo os surdos.

Participantes: Os participantes deste estudo foram alunos surdos matriculados na escola regular, que frequentavam a SRM para receber atendimento educacional especializado em Libras.

Procedimentos:

1. **Adaptação das Webquests:** Inicialmente, foram selecionadas ou criadas webquests adequadas ao ensino da Libras, levando em consideração o currículo escolar e os objetivos de aprendizagem. As webquests foram adaptadas para garantir acessibilidade aos alunos surdos, incluindo vídeos explicativos em Libras, materiais visuais e instruções claras em português.
2. **Implementação Remota:** Durante o período de ensino remoto, as webquests foram disponibilizadas aos alunos por meio de plataformas educacionais online, como Google Classroom. Os alunos acessavam as webquests em seus dispositivos eletrônicos e realizavam as atividades propostas com ajudas de familiares e logo depois de forma autônoma, contando com o suporte do professor instrutor de Libras, quando necessário.
3. **Acompanhamento e Suporte:** O professor instrutor de Libras estava disponível para fornecer suporte aos alunos durante a realização das webquests, esclarecendo dúvidas, oferecendo orientações e promovendo a compreensão dos conteúdos em Libras.
4. **Avaliação e Feedback:** Após a conclusão das webquests, os alunos foram avaliados com base nos objetivos de aprendizagem estabelecidos, utilizando critérios de avaliação compatíveis com as características da língua de sinais. Feedbacks individualizados foram fornecidos aos alunos para incentivar o desenvolvimento contínuo de suas habilidades em Libras.
5. **Transição para o Ensino Presencial:** Com o retorno às aulas presenciais, as webquests continuaram a ser utilizadas como uma ferramenta complementar de ensino, integrando-

se às atividades presenciais e proporcionando uma abordagem híbrida que combinava o uso da tecnologia com a interação face a face.

Análise de Dados: Os dados coletados incluíram registros das atividades realizadas pelos alunos, avaliações de desempenho, feedbacks dos professores e relatos de experiência dos próprios alunos. A análise qualitativa dos dados foi realizada para identificar padrões, tendências e percepções dos participantes em relação ao uso das webquests no ensino da Libras.

Considerações Éticas: Este estudo foi realizado em conformidade com os princípios éticos da pesquisa educacional, garantindo o respeito à autonomia e dignidade dos participantes, bem como a confidencialidade dos dados coletados. Todos os participantes foram informados sobre os objetivos e procedimentos do estudo e deram seu consentimento para participar voluntariamente.

REFERENCIAL TEÓRICO

A implementação de webquests para o ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) baseia-se em fundamentos teóricos que destacam a importância da tecnologia e da inclusão na educação. Autores como Dodge (1995) e Soares (2019) fornecem insights relevantes sobre o uso da tecnologia como uma ferramenta para promover a inclusão e a acessibilidade educacional.

Segundo Dodge (1995), as webquests são uma abordagem pedagógica que integra conteúdo curricular com recursos online, estimulando a autonomia, a pesquisa e a colaboração dos alunos. Essa metodologia permite que os alunos assumam um papel ativo em seu próprio processo de aprendizado, promovendo a construção de conhecimento de forma significativa e contextualizada.

Soares (2019) destaca o potencial da tecnologia como uma aliada no processo de inclusão, oferecendo recursos e estratégias que atendam às necessidades individuais dos alunos. Através da adaptação de recursos tecnológicos, é possível garantir acessibilidade e igualdade de oportunidades de aprendizado para todos os estudantes, incluindo aqueles com deficiências auditivas.

Ao combinar os princípios da pedagogia inclusiva com o uso de tecnologia, a abordagem de webquests para o ensino da Libras visa promover uma educação mais acessível, equitativa e inclusiva para os alunos surdos. Ao fornecer recursos em Libras e adaptar as atividades para atender às necessidades linguísticas e culturais dos alunos, as webquests podem facilitar o acesso ao conhecimento e promover o desenvolvimento de habilidades linguísticas em língua de sinais

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta experiência demonstraram os seguintes aspectos:

- 1. Engajamento dos Alunos:** Os alunos surdos demonstraram um alto nível de engajamento durante a realização das webquests, evidenciado pela participação ativa nas atividades propostas, pela busca autônoma por recursos em Libras e pela colaboração com colegas de classe.
- 2. Acessibilidade e Inclusão:** As webquests adaptadas para o ensino da Libras promoveram a acessibilidade e a inclusão dos alunos surdos, proporcionando-lhes uma experiência de aprendizado significativa e alinhada às suas necessidades linguísticas e culturais.
- 3. Desenvolvimento de Habilidades em Libras:** A utilização das webquests como ferramenta de ensino permitiu o desenvolvimento e aprimoramento das habilidades linguísticas em Libras pelos alunos, incluindo a compreensão de sinais, a expressão facial e corporal, e a produção de diálogos em língua de sinais.
- 4. Autonomia e Empoderamento:** As webquests proporcionaram aos alunos surdos maior autonomia no processo de aprendizagem, permitindo-lhes explorar conteúdos de forma independente, tomar decisões e resolver problemas, o que contribuiu para seu empoderamento e autoconfiança.
- 5. Integração Tecnológica:** A integração das webquests ao ambiente online favoreceu a integração tecnológica no contexto educacional, preparando os alunos para lidar com recursos digitais e promovendo sua inclusão em uma sociedade cada vez mais tecnológica.

Discussão:

Os resultados obtidos neste estudo corroboram com as evidências encontradas na literatura sobre os benefícios das abordagens tecnológicas e inclusivas no ensino da LIBRAS. A utilização de webquests adaptadas mostrou-se eficaz não apenas na promoção do aprendizado da língua de sinais, mas também na promoção da inclusão e no desenvolvimento global dos alunos surdos.

A participação ativa dos alunos durante as atividades evidencia a relevância e o interesse despertado pelas webquests, sugerindo que essas abordagens pedagógicas são capazes de estimular a motivação e o engajamento dos alunos surdos no processo educacional.

Além disso, a acessibilidade proporcionada pelas webquests adaptadas contribuiu significativamente para a promoção da inclusão, garantindo que todos os alunos tivessem igualdade de oportunidades de acesso ao conhecimento, independentemente de suas habilidades linguísticas ou deficiências auditivas.

No entanto, é importante ressaltar que o sucesso da implementação das webquests depende não apenas da qualidade dos recursos tecnológicos, mas também do apoio pedagógico e da formação dos professores para trabalhar com alunos surdos e utilizar adequadamente a língua de sinais como meio de instrução.

Em suma, este estudo destaca o potencial das webquests como uma ferramenta inovadora e inclusiva para o ensino da Libras, fornecendo insights valiosos para educadores e profissionais envolvidos na promoção da educação inclusiva e acessível para todos os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste estudo demonstra que o uso de webquests adaptadas para o ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras) é uma estratégia pedagógica eficaz e inclusiva, capaz de promover o engajamento, o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos surdos. As webquests proporcionaram acessibilidade, autonomia e empoderamento aos alunos, ao mesmo tempo em que integraram tecnologia ao processo educacional de forma significativa.

A inclusão de recursos em Libras nas webquests permitiu que os alunos surdos participassem ativamente das atividades educacionais, superando barreiras linguísticas e culturais e garantindo igualdade de oportunidades de aprendizado. Além disso, a integração das webquests ao ambiente online contribuiu para preparar os alunos para os desafios de uma sociedade digitalizada.

Diante dos resultados obtidos, recomenda-se que educadores e instituições de ensino explorem ainda mais o potencial das webquests como uma ferramenta inovadora e inclusiva para o ensino da Libras e outras línguas de sinais. No entanto, é fundamental investir na formação de professores e na criação de materiais educacionais acessíveis e culturalmente relevantes, a fim de garantir a eficácia e o sucesso dessa abordagem pedagógica.

Em suma, a experiência descrita neste estudo ressalta a importância da tecnologia e da inclusão no contexto educacional, fornecendo insights valiosos para a promoção de uma educação mais acessível, equitativa e inclusiva para todos os alunos, independentemente de suas necessidades especiais.

REFERÊNCIAS

DODGE, B. "Some Thoughts about Webquests". In: **EDTECH: The Journal of the Texas Association for the Advancement of Computing in Education**, v. 35, n. 5, p. 5-9, 1995.

SOARES, S. "A tecnologia como aliada no processo de inclusão". In: **Revista Nova Escola**, n. 276, p. 58-61, 2019.