

EXPLORANDO A APRENDZAGEM LÚDICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: ENSINO DA LIBRAS POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS

Valdemi Pereira de Souza ¹
Jefferson Valentim ²

RESUMO

No cenário educacional contemporâneo, a busca por abordagens inovadoras e eficazes para o ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) tem se intensificado. Nesse contexto, o trabalho propõe uma investigação profunda sobre o potencial dos jogos digitais lúdicos como ferramenta pedagógica no ensino dessa língua. O objetivo geral deste trabalho é desvendar de que maneira os jogos digitais, inseridos em uma abordagem lúdica, podem otimizar a aprendizagem da LIBRAS e, assim, proporcionar uma abordagem mais eficaz no processo de ensino. Através de uma análise crítica e embasada, busca-se compreender como a ludicidade pode influenciar positivamente o engajamento e a motivação dos alunos, contribuindo para a inclusão e a promoção da acessibilidade para a comunidade surda. Para atingir esse objetivo, a metodologia adotada no estudo fez um levantamento bibliográfico, explorando as teorias de aprendizagem lúdica e aquisição de línguas. Além disso, foram examinados jogos digitais voltados para o ensino de LIBRAS, analisando suas características, eficácia e impacto no processo de aprendizagem. Descobriu-se por meio do estudo que os jogos digitais podem contribuir para a melhoria do ensino da LIBRAS, oferecendo novas perspectivas e estratégias que promovam a aprendizagem significativa e inclusiva.

Palavras-chave: Jogos digitais, LIBRAS, Educação, Jogos lúdicos, Aprendizagem.

¹ Graduado em Letras/Libras pela Universidade Aberta do Brasil - UAB, demisouza45@gmail.com;

² Graduado em Análise e Desenvolvimento de sistemas pela Universidade Cruzeiro do Sul - UNICSUL, jeffersonvalentim2014@gmail.com;