
A INTERAÇÃO NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS: UMA ABORDAGEM ATRAVÉS DOS JOGOS

Tathianna Prado Dawes¹, Ingrid Lourenço de Amorim Corrêa².

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo relatar a utilização dos jogos interativos durante as monitorias da disciplina de Libras II ofertada pelo Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense no ano de 2021 durante o ensino remoto. Para o planejamento e aplicação dos jogos foram utilizadas as plataformas do *Wordwall* e *Jamboard* devido a oportunizar a aplicação dos jogos no contexto das metodologias ativas visando, portanto, a construção dos conhecimentos de forma colaborativa. Os resultados das aplicações dos jogos foram coletados através das avaliações no *Google Forms* ao final de cada monitoria, apresentando *feedback* positivo dos alunos. Através dos resultados obtidos nos formulários, evidenciou-se que os jogos possibilitam a promoção da aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais por oportunizar a interação e a contextualização dos sinais nas monitorias realizadas durante o período do ensino remoto.

Palavras-chave: Libras; jogos; interação; metodologias ativas.



Recebido em: 02/02/2022

Aceito em: 01/08/2022

Publicado em: 08/11/2022

¹Doutora em Linguística - UFF, Mestre Profissional em Diversidade e Inclusão/UFF, Professora Adjunta de Libras - UFF, Coordenadora do Projeto de Pesquisa/ Extensão Libras, Linguística e Divulgação - LiLinDiv

²Residente no Programa de Residência Multiprofissional em Saúde no Hospital Universitário Antônio Pedro (HUAP). Graduada em Licenciatura no Curso de Educação Física (UFF). Colaboradora do Projeto LiLinDiv/UFF

Introdução

Com o surgimento do ensino remoto emergencial, devido aos acontecimentos da pandemia da covid-19, tornou-se necessário que os professores e alunos mudassem do ambiente físico para o ambiente virtual para dar prosseguimento às atividades acadêmicas da Universidade. Somada a esta realidade, as práticas pedagógicas precisaram de urgentes adaptações para contemplar a realidade virtual. Porém, ao migrarmos para o mundo virtual, as tecnologias na maioria das vezes são "utilizadas numa perspectiva meramente instrumental, reduzindo as metodologias e as práticas a um ensino apenas transmissivo" (MOREIRA; HENRIQUES; BARROS, 2020, p. 352). Em oposição ao ensino tradicional, as monitorias buscaram utilizar-se das metodologias ativas por permitirem o aluno no "centro do processo, em contraponto à posição de expectador" (DIESEL; BALDEZ; MARTINS, p. 273). Os jogos no contexto da aprendizagem das línguas proporcionam a reflexão "sobre a língua que estão aprendendo, bem como trabalhar vários aspectos da língua em questão" (FIGUEIREDO, 2019, p. 76). Com esse objetivo, os jogos interativos foram escolhidos para serem utilizados nas monitorias da disciplina de Libras II da UFF. Os dados obtidos para análise dos jogos aplicados e da sua relação na aprendizagem dos alunos foram coletados através do *Google Forms* ao final de cada monitoria, a fim de que os alunos avaliassem os materiais e o seu impacto no aprendizado da Libras.

Metodologia

As monitorias foram ministradas através do *Google Meet*, com o seu início reservado para possíveis dúvidas. Na sequência, eram realizados jogos interativos buscando o diálogo entre os alunos através da mediação de jogos interativos "pois para que essa aprendizagem aconteça é necessário que haja diálogo, conversação, troca de informações, vivências, experiências, utilizando a língua alvo em situações reais de uso" (ROZENO e SIQUEIRA, 2011, p. 84).

Para o planejamento dos jogos, foram utilizadas as plataformas do *Wordwall*¹ e *Jamboard*². No *Wordwall* foi realizado o jogo do bingo através de uma roleta giratória. No *Jamboard* foi utilizado o jogo da forca e o jogo adaptado "quem sou eu?"³.

Foram avaliadas três monitorias e ao final de cada uma solicitamos aos alunos que respondessem ao mesmo formulário do *Google Forms* no intuito de avaliarem os jogos utilizados durante os encontros. Importante ressaltar que os formulários não possuíam identificação a fim de que os alunos pudessem se sentir confortáveis na avaliação. As

¹ <https://wordwall.net/>.

²: <https://jamboard.google.com/>.

³ O jogo *quem sou eu?* consiste na adivinhação do personagem escrito no papel e colado na testa do jogador. O jogo foi adaptado e os jogadores utilizaram cartas através do *Jamboard*.

seguintes perguntas foram inseridas nos formulários: 1) O que achou dessa monitoria? 2) Teve alguma dificuldade? Se sim, qual foi? 3) O que poderia ter sido melhor? 4) O que gostaria de rever dessa monitoria? 5) Você gostou do material utilizado? Ele auxiliou no seu aprendizado? 6) Espaço livre para fazer qualquer comentário em relação à monitoria de hoje e/ou ao material utilizado. A partir das respostas contidas nos formulários, as próximas monitorias eram planejadas.

Resultados e Discussão

Após realizarmos a análise dos resultados obtidos através dos formulários, observamos um resultado satisfatório nas respostas dos alunos. Tais respostas positivas descreviam os materiais utilizados como “didáticos” e “criativos”, contribuindo de forma significativa para o aprendizado deles. A respeito da execução dos jogos, a palavra “interativa” foi a mais mencionada nas avaliações, seguida pelas palavras “contexto” e “diversão”. Os alunos também mencionaram a monitoria como um momento que possibilita o treino dos sinais da Libras em frases e diálogos.

A interação no contexto das monitorias foi um fator relevante para o desenvolvimento dos alunos na Libras e, segundo Gesser (2012), nenhuma língua é apenas o somatório do vocabulário. Concordamos com a autora ao considerar que “um aprendiz de sinais, além do conhecimento lexical, precisa também entender as outras partes do funcionamento da língua” (GESSER, 2012, p. 139). Portanto, os jogos favoreceram a utilização do vocabulário aprendido e facilitou aos alunos o envolvimento em interações e comunicações significativas (GESSER, 2012).

Conclusões

Na perspectiva da construção do conhecimento de forma colaborativa, os jogos foram escolhidos nas monitorias por promover a interação entre os alunos e propiciar um rompimento com o modelo tradicional de ensino, concedendo mais dinamismo e engajamento durante o processo de aprendizagem (Silveira, 2018), além de permitir aos envolvidos no processo participarem na construção do seu próprio conhecimento.

Com os resultados obtidos, evidenciou-se a importância da interação entre os colegas e os recursos digitais para promover o aprendizado da Libras e oportunizar a contextualização dos sinais em diálogos. Os jogos são ferramentas que possibilitam a interação durante a sua utilização e, no caso da Libras, uma língua visual e gestual, é necessário pensar e organizar materiais que contemplem suas características próprias dentro do contexto do ensino remoto.

Referências

DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, Rio Grande do Sul, v.14, n. n.1, p. 273, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404/295>. Acesso em: 10 ago. 2021.

FIGUEIREDO, F. J. Q. *Vygostsky: a interação no ensino/aprendizagem de línguas*. 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

GESSER, A. *O ouvinte e a surdez: sobre ensinar e aprender Libras*. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2021.

MOREIRA, J. A. M.; HENRIQUES, S.; BARROS, D. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. *Dialogia*, São Paulo, n. 34, p. 352, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9756>. Acesso em: 8 ago. 2021.

ROZENO, E. F.; SIQUEIRA, K. M. A teoria sócio-interacionista de Vygotsky como subsídio para a aprendizagem comunicativa de língua inglesa. *Rios Eletrônica-Revista Científica da FASETE*, Bahia, v.5, n.5, p.84, dezembro, 2011. Disponível em: https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2011/5/a_teor%C3%ADa_socio_interacionista_de_vygotsky_como_subsidio_para_a_aprendizagem_comunicativa_de_l%C3%ADngua_inglesa.pdf. Acesso em: 10 de ago. 2021.

SILVEIRA, Ismar Frango. Gamificação do ensino de desenvolvimento de jogos digitais por meio de uma rede social educacional. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (XVII SBGames), Foz do Iguaçu. *Anais eletrônicos...* Foz do Iguaçu: SBC – Proceedings of SBGames, 2018, p. 1088. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/185405.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2021.