

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA  
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA EM REDE NACIONAL

**LÍLIAN DE SOUSA SENA**

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO INCLUSIVO DE SURDOS**

São Luís - MA

2022

**LÍLIAN DE SOUSA SENA**

**GAMIFICAÇÃO NO ENSINO INCLUSIVO DE SURDOS**

Produto Técnico-Tecnológico vinculado à Dissertação “A Gamificação no Ensino Médio: estratégia de inclusão e de aprendizagem multidisciplinar de estudantes surdos”, apresentada ao Curso de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional, para a obtenção do título de Mestre em Educação Inclusiva.

Orientadora: Profa. Dra. Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra

Coorientadora: Profa. Dra. Eliane Schlemmer

São Luís - MA

2022

Sena, Lilian de Sousa

Gamificação no ensino inclusivo de surdos / Lilian de Sousa Sena. - São Luís, 2022.

10 f

Produto Técnico-Tecnológico (Mestrado Profissional) - Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva em Rede Nacional, Universidade Estadual do Maranhão, 2022.

Orientadora: Profa. Dra. Ilka Márcia Ribeiro de Sousa Serra.

1.Produto técnico-tecnológico. 2.Educação inclusiva. 3.Métodos didático-pedagógicas. 4.Aprendizagem colaborativa. 5.Gamificapo. I.Serra, Ilka Márcia Ribeiro de Sousa II.Título.

CDU: 376-056.263

## **1 IDENTIFICAÇÃO DO PRODUTO TÉCNICO-TECNOLÓGICO**

O Produto educacional proposto é um curso *on-line* gratuito, com duração de 30h, hospedado no ambiente digital de aprendizagem da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, sobre Gamificação para o processo de ensino e de aprendizagem nas múltiplas disciplinas que compõem o Ensino Médio, contemplando a inclusão de estudantes surdos.

### **1.1 Curso Aberto para Formação de Professores**

Gamificação no Ensino Inclusivo de Surdos.

### **1.2 Objetivos do Curso Aberto**

#### **1.2.1 Objetivo geral**

O objetivo geral do produto da pesquisa é oferecer aos professores e intérpretes de LSB uma formação teórico-prática sobre Gamificação e uma reflexão sobre o processo de ensino e de aprendizagem de pessoas surdas, na perspectiva inclusiva.

#### **1.2.2 Objetivos específicos**

- a) Conceituar Gamificação;
- b) Identificar os elementos da Gamificação em situações de aprendizagem escolar;
- c) Compreender a contribuição da ludicidade e dos processos interativos para a aprendizagem e inclusão de estudantes surdos;
- d) Listar as conquistas legais relativas à educação escolarizada de surdos no Brasil;
- e) Descrever os aspectos culturais surdos;
- f) Definir a pedagogia visual;
- g) Conhecer estratégias de gamificação e inclusão de estudantes surdos de acordo com diferentes áreas do conhecimento.

### **1.3 Desenvolvimento do Produto**

Nesta etapa, seguiu-se o protocolo recomendado pela plataforma de cursos abertos da Universidade Estadual do Maranhão – Eskada/UEMA.

Inicialmente, o Núcleo de Tecnologias para a Educação – UEMANET, ministrou uma oficina de produção de Mídia Digital. A oficina foi fundamental para a construção do *e-book* para que, em sua elaboração, fossem utilizadas diferentes linguagens, recursos de interatividade e assistivos, tais como: uso de fontes sem serifa, variedade de gêneros textuais, possibilidade de uso de leitores de tela, audiodescrição de imagens e *links* com acessibilidade em legendas ou interpretação em Libras.

Em seguida, foi realizada uma oficina de Produção de Vídeos. Nela, foram abordados aspectos sobre elaboração de roteiro, postura, figurino, enquadramento imagético, imposição vocal e gestual. Esta etapa contribuiu para que as diferentes linguagens (oral, sinalizada e imagética) estivessem alinhadas e, assim, facilitassem a compreensão sobre os conteúdos trabalhados. A figura a seguinte, apresenta alguns momentos do desenvolvimento do produto.

Figura 1 - Etapas de desenvolvimento do produto.



Fonte: Dados para a pesquisa (2022).

Após as formações oferecidas pela UEMANET e produção dos materiais, roteiros e *e-book*, seguiram-se as gravações das videoaulas. A imagem A é o registro da gravação de das videoaulas no estúdio da UEMA. Esta etapa foi supervisionada pelos profissionais do audiovisual, pelos intérpretes de LSB da Universidade Estadual do Maranhão e pela coordenação da UEMANET. Além de gravações em estúdio, estas também foram feitas com estudantes surdos na escola participante da pesquisa e, por videochamada, com uma professora universitária surda, conforme demonstram as imagens B e C. A edição dos

materiais produzidos também foi realizada pela mesma equipe. A imagem D traz o ícone de abertura do curso na plataforma Eskada/UEMA.

As videoaulas que compõem os três módulos do curso seguem as temáticas apontadas no seu projeto, conforme o Apêndice A desta pesquisa. Os recursos de acessibilidade consistem na utilização de legendas em Língua Portuguesa e interpretação em Libras. Além dos vídeos instrucionais, há depoimentos de estudantes surdos que vivenciaram a disciplina eletiva gamificada e de uma professora universitária surda sobre sua trajetória escolar e a pedagogia visual.

A experiência de análise, em *drive*, feita pelos colaboradores foi valorosa pois o produto educacional foi construído a partir dos anseios deste público que, com uma realidade semelhante à de outros professores de estudantes surdos, busca conhecer e aprimorar estratégias de ensino e de aprendizagem. A equipe que participou desta etapa afirmou sentir-se estimulada a experimentar outras estratégias em sua prática docente no segundo semestre letivo e conhecer mais sobre educação inclusiva de pessoas surdas.

O Link para acesso ao curso é:

<https://eskadauema.com/mod/youtubewpt/view.php?id=3536>

## 2 JUSTIFICATIVA

A gamificação consiste uma estratégia que se apropria de mecânicas e dinâmicas presente em jogos como forma de enganjar e desenvolver o aprendizado nas diversas áreas, oportunizando o autoconhecimento e o fortalecimento emocional, visto que é uma estratégia lúdica de aprendizagem, “se ocupa, então, de analisar os elementos presentes no design de jogo, que fazem-no ser divertido, e adaptar esses elementos a situações que normalmente não são consideradas jogos.” (SCHLEMMER, 2014, p. 77).

Pelo exposto, observa-se que a gamificação, como estratégia pedagógica, possibilita que o ensino e a aprendizagem aconteçam de forma dinâmica, prazerosa e motivadora. O engajamento promovido pela gamificação contribui para o desenvolvimento da colaboração, da cooperação e do respeito mútuo entre estudantes e professores, além da criatividade que corrobora para que a aprendizagem de conteúdos escolares seja significativa.

Nesse sentido, buscando o respeito às peculiaridades dos estudantes, trabalhar sob a perspectiva inclusiva requer que a comunidade escolar reflita sobre a práxis educativa e adote posturas que estimulem a participação e aprendizagem de todos os alunos, sejam eles surdos ou ouvintes, com respeito seu contexto socioeconômico, geográfico e cultural.

É importante, porém, lembrar que a formação escolar de surdos ainda é regida pelos parâmetros do ouvintismo, fato que necessita ser repensado, pois a educação precisa atender a todos, respeitando as características e formas de aprendizagem. A educação dos surdos sempre esteve preocupada com as habilidades linguísticas, reflexo da concepção da linguagem como espelho da mente. (ALBRES, 2005). Tal pensamento com a linguagem ainda perdura, interferindo na forma de abordagem das outras áreas do conhecimento e comprometendo o desempenho acadêmico por representações equivocadas.

Assim, o curso de Gamificação e Inclusão de Estudantes Surdos apresenta a profissionais da educação e comunidade em geral um formato metodológico, que propõe a apropriação de elementos de jogos a Gamificação, a fim de potencializar os processos de ensino e de aprendizagem de alunos surdos, na perspectiva inclusiva.

### 3 EMENTA DO CURSO

- **Módulo 1: Educação escolarizada de Surdos**  
ASPECTOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO DE SURDOS  
CULTURA SURDA  
PEDAGOGIA VISUAL  
RESUMO  
REFERÊNCIAS
- **Módulo 2: Gamificação, Interação e aprendizagem**  
CONCEITUANDO GAMIFICAÇÃO  
INTERAÇÃO EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM  
APRENDIZAGEM LÚDICA  
RESUMO  
REFERÊNCIAS
- **Módulo 3: Gamificação e inclusão de estudantes Surdos.**  
GAMIFICAÇÃO EM DIÁLOGO COM A BNCC  
APRENDIZAGEM INVENTIVA  
ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS INCLUSIVAS COM ESTUDANTES SURDOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA  
RESUMO  
REFERÊNCIAS

## 4 PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS E METODOLÓGICOS

O curso “Gamificação e Inclusão de Estudantes Surdos” apresenta-se como uma proposta formativa em que o cursista é estimulado a concluir as três etapas (unidades), sempre recebendo *feedback* sobre o desempenho. Seu conteúdo está distribuído em múltiplos objetos de aprendizagem disponibilizados ao estudante da seguinte forma:

- **e-Book:** composto por conteúdos sobre a temática exposta nos vídeos e complementados com sugestões de vídeos (links) e textos adicionais, além de áudiodescrição das imagens para os cursistas que fazem uso de leitores de tela.
- **Vídeos:** aulas gravadas e editadas, divididas em blocos temáticos. No decorrer dos vídeos explicativos, há intérprete de LSB.
- **Atividades:** Ao fim de cada unidade, o cursista responderá a questões sobre o conteúdo trabalhado, como forma de verificação da aprendizagem.

Os conteúdos, a serem estudados de forma livre pelo cursista, estão disponíveis em múltiplas mídias, conforme explicado anteriormente. Os conteúdos explanados no e-Book/Slides de conteúdo e nas videoaulas serão divididos em módulos, existindo a obrigatoriedade em seguir uma trilha no Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA.

O curso possui videoaulas, com duração média de 3 a 5 minutos, complementadas por outros materiais adicionais: e-Book, slide de apresentação e atividades. O e-Book, especificamente, será de uso subsidiário em relação aos vídeos. Toda a produção de conteúdo foi supervisionada por equipe pedagógica e pela orientadora Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra. As aulas foram gravadas nos estúdios da UEMANET, mas há filmagens externas em duas situações: na entrevista com a professora especialista Kelly Lemos e nos depoimentos dos estudantes surdos que participaram da pesquisa de dissertação que originou este produto técnico-tecnológico.

## 5 AVALIAÇÃO

O curso prioriza a autoavaliação pelo participante, uma vez que oportuniza o esforço de aprendizagem autônoma. A partir dos estudos desenvolvidos no ambiente, o cursista poderá realizar as atividades propostas.

No que tange ao processo avaliativo, o participante tem o seu progresso avaliado durante todo o curso. Ao final de cada módulo, há uma atividade avaliativa, sendo necessário completar cada etapa, para que possa prosseguir com o curso. Por fim, na conclusão de todos os módulos, o cursista emitirá o seu certificado.



## 6 CERTIFICAÇÃO

O processo de certificação dá-se pelo registro do progresso do cursista, no que tange ao acesso a todos os materiais disponibilizados, bem como à resolução das atividades. Acessar os conteúdos disponíveis no AVA e responder todas as atividades propostas dá automaticamente ao participante o direito à certificação.

Sendo assim, o cursista pode emitir um certificado *on-line* de conclusão de curso pela Universidade Estadual do Maranhão. O certificado é disponibilizado em *link* específico na página final do curso. Assim, o participante pode imprimir o documento, conforme sua conveniência.

## REFERENCIAS

ALBRES, Neiva de Aquino. **A educação de alunos surdos no Brasil do final da década de 1970 a 2005: análise dos documentos referenciadores**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2005.

BRASIL. Decreto Lei nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, 23 de dez. 2005. Seção 1, p. 30. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm). Acesso em: 20 out. 2021.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, 25 de abril de 2002. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110436.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm). Acesso em: 20 out. 2021.

BRASIL. Lei nº 12.319, de 1º de setembro de 2010. **Diário Oficial da União**:seção 1, 2/9/2010, página 1. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2010/lei/112319.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112319.htm). Acesso em: 20 out. 2021.

BRASIL. Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021. **Diário Oficial da União**:seção 1. 04/08/2021. [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato20192022/2021/Lei/L14191.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20192022/2021/Lei/L14191.htm). Acesso em: 20 out. 2021.

CAMPELLO, Ana Regina e Souza. **Pedagogia visual na educação dos surdos-mudos**. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

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

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003, p. 11-23.

LIMA, Márcia Raika e Silva. **Alunos da educação especial incluídos na escola de educação básica: significações de professores**. Curitiba: Appris, 2020.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão, diferença e deficiência: sentidos, deslocamentos, proposições. **Revista Inclusão Social**, Brasília, v.10, n. 2, p.37-46, 2017.

MARTINS, João Carlos Diniz; PIMENTEL, Fernando Sílvio Cavalcante. Ensino híbrido e multimodalidade em contextos educacionais gamificados. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v.17, n.2, p. 646-672, abr./jun. 2019.

MARANHÃO. Secretaria de Estado da Educação. **Estrutura Curricular: para rede estadual de ensino médio**. São Luis, 2016. Disponível em: <https://www.educacao.ma.gov.br/files/2016/12/ESTRUTURA-CURRICULAR-COM-ELETIVAS-APROVADA-PELO-CEE-10.16.pdf>. Acesso em: 20 out. 2021.

MASETTO, Marcos. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In. MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BERHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13. ed. Campinas: Papirus. 2007.

MOREIRA, J. António. Reconfigurando Ecossistemas Digitais de Aprendizagens com Tecnologias Audiovisuais. **Em Rede - Revista de Educação a Distância**, v. 5, n. 1, p. 5-15, 2018. Disponível em: [https://aunirede.org.br/revista\\_2.4.8-2/index.php/emrede/article/view/305](https://aunirede.org.br/revista_2.4.8-2/index.php/emrede/article/view/305). Acesso em: 20 out. 2021.

OLIVEIRA, Claudete Lopes da Silva de. **Gamificação: uma proposta contemporânea para auxiliar o ensino da Eletrostática no Ensino Médio**. Dissertação (Mestrado em Física) - Programa de Pós- Graduação em Física, Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2019.

QUADROS, Ronice Müller de. Situando as diferenças implicadas na educação de surdos: inclusão/exclusão. **Ponto de Vista**, Florianópolis, n.05, p. 81-111, 2003.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos lingüísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

QUADROS, Ronice Müller de. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: Design e cognição em discussão. **Revista FAEEBA - Educação e contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n.42, p.73-89, jul./dez. 2014.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Máximo; SERRA, Ilka. Márcia Ribeiro de Sousa Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, 2020.

VILHALVA, Shirley. **A pedagogia surda**. Rio de Janeiro: Arara Azul, 2002.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.