

Jogos Lúdicos no ensino de Língua Portuguesa para alunos surdos: desenvolvimento e utilização de um protótipo.

Giovana da Silva Gouvêa¹, Rosângela Jovino Alves¹, Késsia Rita Da Costa Marchi¹

¹Campus Paranavaí - Instituto Federal do Paraná (IFPR)

Paranavaí - PR - Brasil

Existe a expectativa entre professores de que jogos educacionais podem trazer benefícios para os processos de ensino e aprendizagem, por isso diversos jogos já foram desenvolvidos e são utilizados em diferentes níveis de ensino e disciplinas (SAVI; ULBRICHT, 2008). Nesse sentido, a Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) é uma das áreas que possibilita o desenvolvimento de recursos, que são usados em computadores, tablets, smartphones, e outros, que podem contribuir para a inovação do ensino de disciplinas escolares.

Sendo assim, neste trabalho, objetiva-se apresentar o desenvolvimento da primeira fase de um jogo didático, cuja finalidade é contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa, como segunda língua (L2), por alunos surdos. A escolha por esse público fundamenta-se pela dificuldade que alunos em fase escolar enfrentam por fazerem parte de um contexto de ensino e aprendizagem norteados por sua língua materna (LIBRAS – empregada, em escolas regulares, por intérpretes e, em escolas bilíngues, utilizada pelos professores) e sua segunda língua (Língua Portuguesa – presente nos materiais de leitura, nos registros escritos e, ainda, na disciplina na qual é conteúdo específico).

Para o desenvolvimento do layout desse jogo, foi usada a linguagem de marcação HTML 5; para a formatação, foi utilizado o CSS 3; para as movimentações, cadastros, e relatórios, foram utilizadas as linguagens de programação php, JavaScript e a biblioteca jQuery. A escolha dessas tecnologias foi feita tendo em vista que permitem implementar o jogo com os elementos essenciais que especificam o público alvo, sendo eles: vídeos, imagens e gifs, respeitando as normas de desenvolvimento web estabelecidas pela 3WC (World Wide Web Consortium).

O jogo em sua tela inicial, conta com uma breve apresentação. O acesso em si se dá pelo clique no botão iniciar. Em seguida, é apresentado um lembrete sobre o conteúdo que a questão que virá em seguida abordará. Após isso, abre-se a questão. Se o usuário acertar a resposta, ele prossegue no jogo; caso contrário, ele volta para a tela de lembrete, processo que se repete até o fim das questões.

A estrutura do jogo é composta por questões de modelos distintos, sendo eles: puxe e arraste, ligue as colunas, forme a frase e múltipla escolha, as quais contemplarão, inicialmente, os conteúdos relacionados à classe dos verbos e serão dispostas baseadas no nível de aprofundamento desse conteúdo. Desse modo, a dificuldade das questões aumenta com o passar de uma questão para a seguinte. Todas as telas possuirão a tradução, em vídeo, do Português para a Libras por meio de uma intérprete. Assim, com a elaboração desse aplicativo, pretende-se que professores possuam uma forma de

avaliação alternativa e alunos surdos compreendam conteúdos específicos da disciplina de Língua Portuguesa, presente no ensino regular.

Palavras chaves: Jogos, surdos, Tecnologia da Informação e Comunicação.

Referências

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. *Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios*. Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS. V 6. Nº 2, 2008.

W3C BRASIL. *Disponível em:* <<http://www.w3c.br/Home/WebHome>>. Acessado em 17 de Junho de 2018.

CSS: Curso W3C Escritório Brasil. *Disponível em:* <<http://www.w3c.br/pub/Cursos/CursoCSS3/css-web.pdf>>. Acessado em 17 de Junho de 2018.

HTML 5: Curso W3C Escritório Brasil. *Disponível em:* <<http://www.w3c.br/pub/Cursos/CursoHTML5/html5-web.pdf>>. Acessado em 17 de Junho de 2018.

JAVASCRIPT: Curso W3C Escritório Brasil. *Disponível em:* <<https://www.w3.org/standards/webdesign/script>>. Acessado em 17 de Junho de 2018.

JQUERY. *Disponível em:* <<https://jquery.com/>>. Acessado em 17 de Junho de 2018.