

## **GAMES: UM START NA EDUCAÇÃO DE SURDOS**

Emanuel Feliciano da Silva (UEPB)

emanuelcampestre@yahoo.com.br

### **RESUMO**

São notáveis as inúmeras contribuições das tecnologias para as diversas áreas, todavia, os *games* merecem uma atenção maior, visto que têm expandido num ritmo acelerado e tornaram-se o fascínio dos habitantes ouvintes ou surdos da sociedade digital. Aqui buscamos investigar as possíveis contribuições dos games para o processo de ensino-aprendizagem das pessoas com surdez. Utilizamos uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e descritivo, que compreendeu a revisão de literatura, aplicação de questionários e entrevistas não-padroneizadas e semiestruturadas. Essa foi desenvolvida por meio da criação de um grupo focal online, nomeado como: GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem, criado na rede social Facebook. O *corpus* é constituído por um grupo de cinco professores de ambos os sexos, que desenvolvem atividades com alunos surdos, seja na rede regular de ensino ou em salas específicas de atendimento especializado em diversos estados entre esses: RN, PB, CE e PE. Para aprofundamento e embasamento teórico recorremos a autores como: (MATTAR, 2010), (PERLIN e MIRANDA, 2003), (FALCÃO, 2010), (ZANOLLA, 2010), entre outros que respaldaram este estudo. Percebemos tanto por meio dos pressupostos teóricos, quanto dos professores entrevistados, a necessidade da escola utilizar os *games online*, criando novas possibilidades de ensinar aos alunos surdos por meio da proposta do multiletramento, relacionando as práticas sociais de leitura e escrita com o uso desse valioso recurso, efetivando a emancipação digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Games. Ensino-aprendizagem. Educação de Surdos.

### **INTRODUÇÃO**

As tecnologias digitais, interfaces colaborativas da Web 2.0, as redes sociais e os games tornaram-se instrumentos imprescindíveis nas diversas áreas como: marketing, negócios, comunicação e educação. Isso em decorrência da objetividade, rapidez, simultaneidade, entretenimento, interatividade e aprendizagem possibilitadas por meio da utilização desses recursos, diante da relação homem x máquina.

Considerando essas ponderações acerca da contextura educacional é válido refletir sobre a educação das pessoas com deficiências nessa cultura digital, haja vista que hoje essas estão amparadas pela lei de Nº 9.394/96, conhecida como LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), na qual em seu Capítulo V. ressalta que o processo relativo a educação especial deve ser oferecido na rede regular de ensino. Portanto, torna-se pertinente analisar como esses alunos estão aprendendo, quais as metodologias utilizadas e, sobretudo, averiguar se há possibilidades de inclusão e emancipação digital desses indivíduos, seja na rede regular de ensino ou em salas especiais.

## **METODOLOGIA**

Neste estudo nos limitamos a educação das pessoas surdas, destarte, busca-se aqui investigar as contribuições dos *games*, como recurso facilitador da ação de ensinar e aprender, em decorrência das inúmeras possibilidades oportunizadas pelas interfaces, narrativas e contextos dos jogos digitais.

Para efetivação deste estudo utilizamos uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e descritivo, que compreendeu a aplicação de questionários e entrevistas não-padronizadas e semiestruturadas, contendo perguntas fechadas e abertas, realizadas na rede social (Facebook), via *posts* ou *chats*, em conversas em tempo síncrono a assíncrono, e como respaldo e sustentação teórica utilizamos o levantamento bibliográfico de acordo com as áreas aqui elencadas (letramentos, games e educação de surdos), essa revisão de literatura foi realizada em livros, artigos, teses, dissertações e websites, fomentando reflexões e suscitando discussões e corroborações concernentes a temática desenvolvida.

A pesquisa foi realizada e desenvolvida a partir da criação de um grupo focal online, nomeado como: GameON em educação: vislumbrando redes de sociabilidade e aprendizagem, criado na rede social Facebook. Esse grupo é constituído por duzentos e



setenta e nove membros, todos esses são estudantes universitários dos cursos de letras e pedagogia, professores, pesquisadores, escritores que trabalham com o ensino de diversas línguas (português, inglês, espanhol e LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais), ou com a educação de alunos surdos em instituições variadas.

O *corpus* deste estudo foi organizado a partir de uma delimitação temática, no qual selecionamos nesse grupo focal cinco professores de ambos os sexos, que desenvolvem atividades diárias com alunos surdos, seja na rede regular de ensino ou em salas específicas de atendimento especializado em alguns estados entre esses: Rio Grande do Norte, Paraíba, Ceará e Pernambuco.

## **GAMES: NOVOS CONTEXTOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO DE SURDOS**

É inegável que a internet tem revolucionado os diversos campos e áreas do conhecimento, isso é perceptível em função do aumento acelerado do número de usuários nos últimos anos, independente de suas condições físicas, sensoriais e psicológicas, graças ao crescente processo de democratização e inclusão digital, não sendo diferente, portanto no contexto da educação de surdos. Visto que de acordo com Schalleberger (2012, p. 79):

Os surdos têm ocupado a internet desde o seu aparecimento, no início dos anos 90. Desde pequenos fóruns, salas de bate papo, documentações históricas da vida passada das comunidades surdas, até hoje em dia, onde quase a totalidade dos programas disponíveis é utilizada pelos surdos.

A Internet tem se configurado para as pessoas surdas com as mesmas potencialidades do telefone para as pessoas ouvintes. Através delas, ampliaram-se as possibilidades de comunicação (via e-mail, chat, [...] etc.). Isto a configura como um dos meios eletrônicos mais eficientes de contato com a língua escrita, expandindo o



vocabulário e atribuindo novos significados aos signos, o que reporta ao uso da língua escrita no sentido atribuído ao conceito de Letramento. BASSO (2003, p. 121)

Sabemos que os alunos surdos sentem dificuldades de aprendizado, esse problema na maioria das vezes relaciona-se diretamente as dificuldades linguísticas, impossibilitando-os o acesso desses ao conhecimento e aprendizagem efetiva, além de coibir produção do pensamento abstrato. Portanto, faz-se necessário pensar no processo formativo relativo a educação de surdos de modo que viabilize a esses o desenvolvimento do raciocínio concreto a partir de vivências concretas e práticas do mundo que os cerca.

Nessa proposição apontamos como instrumento potencializador dessa ação, o uso de jogos, como atividade lúdica, de entretenimento e aprendizagem para a educação de surdos, viabilizando a relação direta do imaginário x o real, tornando-os seres críticos e reflexivos de sua própria atuação social.

O brincar com a criança surda pertence ao espaço da complexidade linguística das percepções metafórica e subjetividade enquanto sujeito e ator. É importantes valorar a projeção dos sonhos e da imaginação, mas ao mesmo tempo é preciso estabelecer entendimento entre o que se vivencia daquilo que imagina e o que de fato é real e possível acontecer. No caso, ser consciente, crítico e reflexivo, compartilhando com igualdade de oportunidade em cada atividade proposta. (FALCÃO, 2010, p. 271-272)

Essa multiplicidade de recursos visuais e linguagens são excelentes, sobretudo, para o processo de educação do aluno com surdez, haja vista que devemos ter a consciência de que esses precisam ter um contato com variadas ferramentas que estimulem o desenvolvimento da percepção visual, de modo que ocorra o processo de emancipação do surdo. Portanto, é necessário compreender que

Ele é, antes de tudo, um ser visual, tudo o que aprende é a partir do que vê. O permanente aprimoramento de sua acuidade visual se constitui, portanto, como fator facilitador de todas as ações de aprendizado e diálogo com esse aluno. Hoje, a comunicação utiliza muito mais as imagens e o surdo é



fisicamente apto a explorar esse contexto. Precisamos, contudo, ajudá-lo a amplificar a sua análise dessas imagens, a decodificá-las, a fim de que ele possa enriquecer sua seleção e escolhas dos “textos” que vai ler, ampliando seu vocabulário e instrumentalizando-o a pensar e agir com maior autonomia (DOMINGUES, 2006, p. 23).

É de suma importância refletir sobre essas questões, visto que durante muito tempo os surdos, viveram esquecidos, marginalizados, segregados e excluídos, em função da ausência sensorial da audição. Destarte, a partir dos pressupostos teóricos de Domingues, percebemos a necessidade de preocupar-se com a formação desses indivíduos, utilizando variados instrumentos que favoreçam o acesso a informação, e, sobretudo, ao conhecimento.

As investigações em torno da relação jogos eletrônicos e aprendizagem têm início no meado da década de oitenta. Um dos primeiros trabalhos nessa linha foi o de Greenfield (1988) que abordava o desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica, destacando a TV, os computadores e os videogames. A partir desse período, os investigadores da Europa e Estados Unidos começam a divulgar resultados de pesquisas em torno da relação jogos eletrônicos e aprendizagem. Alves (2008, p. 4)

No espaço virtual, ou ciberespaço o jogador/educando, está conectado com outras pessoas, estabelecendo uma relação virtual, trocando e construindo novos saberes.

Os recursos multissemióticos disponibilizados nos games, as imagens, vídeos, animações, movimentos e etc., atraem a atenção do jogador surdo, uma vez que esse utiliza-se de contextos visuais para aprender. Por isso, é necessário tornar os jogos acessíveis à comunidade surda. Logo, é de suma importância pensar a educação de surdos a partir de situações que oportunizem o contato com variadas mídias, múltiplas linguagens e letramentos de modo que favoreçam a aprendizagem significativa.

Ainda nesse foco, Perlin e Miranda (2003, p. 218) afirmam que a “experiência visual significa a utilização da visão, em substituição total à audição, como meio de comunicação”. Logo essa habilidade visual deve ser estimulada e motivada, por meio da



utilização da língua de sinais e, sobretudo de recursos que oportunizem essa possibilidade de aprendizagem. Segundo Mattar (2010, p. 15):

Observamos na sociedade moderna da importância dos olhos, utilizados agora não mais para a simples leitura do verbal. Games reúnem os aspectos visual, sonoro e verbal da linguagem. Cabe notar que os games respeitam também diferentes estilos de aprendizagem: há diversão e aprendizado para os novatos, para os mais experientes, para os profissionais e assim por diante.

Logo, essa Pedagogia Visual propõe o direcionamento de práticas didático-pedagógicas, as quais incluem a utilização de imagens, vídeos, animações, games, que possibilitem vivências adaptadas aos alunos surdos que não dispõem do sentido da audição. Essa pedagogia corresponde a uma tendência que favorece em “emancipação cultural pedagógica” (Perlin e Miranda, 2003).

Na tentativa de saber a real utilidade dos games para o contexto educacional, e, sobretudo, na busca de respaldo para os objetivos delineados inicialmente, perguntamos aos pesquisados sobre o uso dos game online na sala de aula como ferramenta didática, com esse questionamento pretendíamos, analisar se os professores utilizam/utilizaram essa mídia, e diante das respostas afirmativas, pedimos que relatassem a experiência e o game utilizado.

Em consonância com esse estudo, os professores entrevistados relataram suas experiências com a utilização dos jogos como sendo prática cotidiana:

A partir das informações coletadas organizamos esta tabela, contendo as possíveis competências motivadas diante da utilização dos games, logo procuramos contemplar, sintetizar e ilustrar cada resposta adquirida acerca do questionamento proposto. A tabela 1 contém a identificação de cada participante-respondente, seguido das respectivas competências por eles citadas e por nós, organizadas e classificadas, sendo essas competências: educativas, linguísticas, cognitivas e motoras, a saber:

SUJEITO PARTICIPANTE	COMPETÊNCIAS MOTIVADAS PELOS GAMES			
	EDUCATIVAS	LINGÜÍSTICAS	COGNITIVAS	MOTORAS
Prof. A	Melhora o desempenho escolar; desenvolve a interação com a narrativa do game, com os personagens e outros colegas que jogam com eles; realização de trabalhos individuais ou em grupo.	Ler, escrever, traduzir; compreensão dos textos narrativos dos games; regras e direcionamentos; estímulo a capacidades comunicativas; Análise dos textos verbais e não-verbais	Motivação; desperta a curiosidade do acesso a informação e conhecimento;	Estímulo a movimentos; lateralidade; Aguça os sentidos.
Prof. B	Melhoria da aprendizagem	Uso de uma língua de forma contextualizada	Lógica; matemática; sequenciação	Habilidade no tempo.
Prof. C	Ações dialógicas dinamicidade	Interpretação do contexto do game. Exploração dos aspectos significativos e comunicativos	Raciocínio lógico; sequencia; memorização.	-
Prof. D	Estímulo a capacidade de compreensão	Compreensão e ampliação de vocabulário; aquisição e desenvolvimento da linguagem; uso formal e informal da língua.	Memorização; realização de caçulos matemáticos; criatividade.	-
Prof. E	repassar a informação de uma forma mais espontânea; interação com os jogos	leitura, escrita e interpretação; vocabulário; construção de competências relacionadas à oralidade e ampliação de repertório lexical. linguagens virtual	Prender a atenção concentração; habilidades de memorização dos vocábulos; raciocínio lógico	-

**TABELA 1:** Competências motivadas pelos games

Levando em considerações tais competências mencionadas pelos respondentes, Zanolla (2010, p. 17) enfatiza que “o jogo expressa diferentes mentalidades, potencial, criatividade e possibilidade de interação social”. Destarte, os games são instrumentos que favorecem e estimulam inúmeras habilidades específicas, uma pesquisa realizada por John Beck e Mitchell Wade (*apud*, MATTAR, 2010, p. 14) esclarece que as crianças usuárias dos videogames podem desenvolver “habilidades cognitivas mais desenvolvidas em visualização e mapas mentais, memória visual e novas maneiras de processar informações”.

As competências citadas pelos respondentes e respaldadas pelos teóricos, mostram-nos de forma transparentes as inúmeras vantagens de trabalhar com o games, nas diversas áreas de conhecimento, desde que haja um planejamento específico relacionado diretamente a esse fim.

## CONCLUSÃO

A partir do percurso seguido na pesquisa, realizou-se um estudo relativo a utilização das tecnologias digitais, especificamente dos games aplicados na educação das pessoas com surdez, visto que mediante os desenvolvimentos tecnológicos presentes na sociedade atual, faz-se necessário investigar a inserção de novos elementos no ambiente educacional, fomentando contextos de inclusão e emancipação digital, uma vez que com o avanço da tecnologia e o processo de comunicação e informação tem se fortalecido cada vez mais, resultando e influenciando consequentemente na formação e na aprendizagem dos indivíduos.

Destarte, tomou-se como base a concepção concernente as contribuições das tecnologias para o processo de ensino-aprendizagem, traçando um novo caminho para a educação de surdos, vislumbrando a possibilidade dessas pessoas serem incluídas nesse novo contexto digital, de forma emancipadora, no qual a utilização dos games, tenham



um significado para a vida desses indivíduos, viabilizando a inserção social, oportunizando o descobrimento e conhecimento de um novo mundo, contribuindo para o processo de comunicação e aquisição da linguagem e reconhecimento da identidade, dando visibilidade a cultura surda.

A hipótese levantada nesta pesquisa pressupunha estabelecer as contribuições das TIC, especificamente dos games para a aprendizagem dos alunos surdos, inseridos nas instituições de ensino regulares ou não, além de refletir sobre os multiletramentos que perpassam os multicontextos socioeducacionais e digitais.

Contudo, por meio da utilização dos procedimentos metodológicos empregados nesta pesquisa, verificamos que este estudo foi de grande valia, uma vez que favoreceu uma reflexão em conjunto com os sujeitos participantes dessa pesquisa sobre as contribuições dos games online para o processo formativo de ensino-aprendizagem dos alunos surdos das escolas da rede regular de ensino ou de salas de atendimento especializados; além de discutirmos questões relativas aos multicontextos que a escola deve assumir, considerando o novo perfil dos alunos nativos digitais, ouvintes ou surdos.

Os resultados obtidos por meio deste estudo apontam que a contextura educacional deve reconfigurar, os moldes, parâmetros, tendências teóricas, metodologias, estruturas físicas e pedagógicas, currículos, em função da realidade dos alunos que compõem a instituição de ensino, viabilizando a democratização, emancipação, inclusão e acessibilidade de todos partícipes do processo educativo-didático-pedagógico.

Contudo, a utilização dos games como recursos didáticos possibilita aos alunos surdos a efetivação da aprendizagem, visto que essas mídias são multimodais e multissemióticas, constituídas, portanto, de variados recursos, entre esses: imagens, animações, vídeos, textos verbais e não verbais, em suma, o contato com os games

favorece a aquisição dos multiletramentos e “multi” (conhecimentos, aprendizagens e saberes).

## REFERÊNCIAS

ALVES, Cristiane Nova e Lynn. **A Comunicação Digital e as Novas Perspectivas para a Educação**. I Encontro da REDECOM: Salvador, 2008.

BASSO, Idavania Maria de Souza. **Mídia e educação de surdos: transformações reais ou uma nova utopia?**. Ponto de Vista: Florianópolis, n.05, p. 113-128, 2003

DOMINGUES, José Maria Pugiali. **A facilitação da leitura de mundo e de textos escritos através da contação de histórias e de obras de arte**. In.: Forum – Instituto Nacional de Educação de Surdos. Vol. 14, (jul/dez), Rio de Janeiro, INES, 2006.

FALCÃO, Luiz Albérico Barbosa. **Surdez, cognição visual e LIBRAS: estabelecendo novos diálogos**. Recife: Ed do Autor, 2010.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010

PERLIN, G, & MIRANDA, W. Surdos: o Narrar e a Política. In: Estudos Surdos – **Revista de Educação e Processos Inclusivos**, n. 5, UFSC/NUPCED, Florianópolis, 2003.

SCHALLEMBERGER, Augusto. **Comunidades surdas nas redes sociais: pela resistência e perpetuação da diferença através de humor**. In: PERLIN, Gladis; STUMPF, Marianne. Um olhar surdo sobre nós mesmo: leituras contemporâneas. Curitiba, PR: CRV, 2012.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.