



ANÁLISE SEMIÓTICA: O MINIJOGO “DECIFRAGAME” COMO RECURSO TECNOLÓGICO GAMIFICADO PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA SURDOS

RESUMO

Este texto explora as experiências obtidas com a testagem em sala de aula do recurso educacional digital “Decifragame”, desenvolvido pelas bolsistas no âmbito do subprojeto “Práticas de língua portuguesa e literatura para alunos surdos”, vinculado ao PIBID/UFPA. O objetivo pedagógico principal do trabalho é desenvolver a criticidade dos alunos surdos da terceira e quarta etapa da Educação de Jovens e Adultos (EJA), da Escola Estadual Jarbas Passarinho, em Belém (PA), mediante análise de textos multimodais. O planejamento do recurso, considerando suas potencialidades pedagógicas para o trabalho com alunos surdos, apoia-se nos estudos sobre o uso de tecnologias digitais e aprendizagem ativa (Bacich; Moran, 2018; Teles; Rodrigues, 2020), gamificação como catalisadora da inclusão (Mendes et al., 2019) e multimodalidade sociosemiótica na aprendizagem do aluno surdo (Menezes, 2020). Como metodologia, destaca-se a criação do minigame interativo, contendo diferentes semioses, como texto escrito, imagens e vídeos em Libras, distribuídos em três níveis de dificuldade. Para a testagem, foram usadas notas de campo para registros de observação e inquérito de feedback. A implementação ocorreu em duas etapas: inicialmente, em celulares usados em duplas e, depois, projetado em tela grande, com uso de placas para respostas, registrando reações, dúvidas e estratégias dos participantes. Os principais achados evidenciam: (i) acessibilidade do recurso em termos de navegação e dinâmica; (ii) aspectos socioemocionais, como motivação, interesse e engajamento dos alunos durante a experiência; e (iii) aspectos cognitivos (aprendizagem), como expansão de vocabulário (em Língua Portuguesa e Libras), construção de saberes sobre a temática abordada, interpretações feitas mediante inferências visuais, dentre outros. Percebeu-se a necessidade de alterações na construção textual do recurso, para possibilitar melhor acesso à língua portuguesa escrita. Assim, é fundamental promover ajustes para garantir a acessibilidade e potencializar a eficácia do minigame no aprendizado, além de fortalecer a experiência socioemocional e cognitiva dos alunos.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem de Língua Portuguesa, Alunos Surdos, Tecnologia Educacional Gamificada, Análise Semiótica.

