

O USO DO APLICATIVO EDUCACIONAL LIBRÁRIO NO ENSINO DE LIBRAS PARA CRIANÇAS SURDAS

Dilainne Daniel de Albuquerque¹
Sheila Costa de Farias²

RESUMO

No atual cenário da educação, o uso de aplicativos educacionais vem sendo cada vez mais empregado, bem como o desenvolvimento de tecnologias de ensino e aprendizagem inclusivas. Assim, este artigo busca analisar o uso do aplicativo educacional Librário, no ensino da Libras, para crianças surdas. Com base em literaturas referentes ao bilinguismo e ao uso de recursos tecnológicos em sala de aula, esta pesquisa, com desenhos metodológicos exploratório e bibliográfico, viabilizou a elaboração de uma aula, utilizando o aplicativo Librário, tendo como público-alvo estudantes surdos do Ensino Fundamental I, com idade entre 8 e 10 anos, visto que as crianças com estas idades se interessam mais por aplicativos que utilizam imagens e jogos. Como resultado, apresenta-se o planejamento de uma aula com a utilização do aplicativo educacional citado.

Palavras-chave: Libras. Bilinguismo. Aplicativo Educacional.

THE USE OF LIBRÁRIO EDUCATIONAL APPLICATION IN TEACHING BRAZILIAN SIGN LANGUAGE TO DEAF CHILDREN

ABSTRACT

In the current educational scenario, the use of educational application has been increasingly employed, as well as the development of inclusive teaching and learning technologies. Thus, this article seeks to analyze the use of Librário educational application by teaching Brazilian Sign Language to deaf children. Based on literature related to bilingualism and the use of technological resources in the classroom, this research, with exploratory and bibliographic methodological designs, made it possible to develop a class using Librário application, targeting deaf students in Elementary School I, aged between 8 and 10 years old, since children of these ages are more interested in applications that use images and games. As a result, the planning of a class using the aforementioned educational application is presented.

Keywords: Brazilian Sign Language. Bilingualism. Educational Application.

¹Mestrado em Computação, Comunicação e Artes. Universidade Federal da Paraíba (UFPB); professora e intérprete de Libras na Secretaria de Estado da Educação da Paraíba (SEE – PB)- Brasil; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7115-0909>. E-mail: dilainnealbuquerque@gmail.com

² Doutorado em Linguística. Universidade Federal da Paraíba (UFPB); professora na Universidade Federal da Paraíba - Brasil; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-2335-5205> E-mail: scf@academico.ufpb.br

EL USO DE LA APLICACIÓN EDUCATIVA LIBRÁRIO EN LA ENSEÑANZA DE LENGUAJE DE SEÑAS BRASILEÑA A NIÑOS SORDOS

RESUMEN

Dentro del escenario educativo actual, se ha utilizado cada vez más el uso de aplicaciones educativas, así como el desarrollo de tecnologías de enseñanza y aprendizaje inclusivas. Así, este artículo busca analizar el uso de la aplicación educativa Librário, en la enseñanza de Lengua de Señas Brasileña a niños sordos. A partir de literatura relacionada con el bilingüismo y el uso de recursos tecnológicos en el aula, esta investigación, con diseños metodológicos exploratorios y bibliográficos, permitió preparar una clase, utilizando la aplicación Librário, teniendo como público objetivo a estudiantes sordos de Escuela Primaria I, con edades comprendidas entre 8 y 10 años, ya que los niños de estas edades están más interesados en aplicaciones que utilizan imágenes y juegos. Como resultado se presenta la planificación de una lección utilizando la aplicación educativa antes mencionada.

Palabras clave: Lengua de Señas Brasileña. Bilingüismo. Aplicación educativa.

INTRODUÇÃO

É de extrema importância a aquisição da Libras para surdos, uma vez que pode cooperar para uma comunicação efetiva em ambientes sociais. Para os estudantes surdos, estar em contato com a sua língua natural propicia um momento reflexivo, linguístico e formativo, inclusive de conhecimento da sua cultura. A partir da aquisição da língua de sinais, como primeira língua para o surdo, este poderá, também, ampliar e desenvolver seu conhecimento e suas potencialidades para outras áreas e construir e fortalecer a sua identidade cultural.

A escola é um espaço para tal construção. No entanto, Basso; Strobel e Masutti (2009, p. 17) explicam que é preciso “[...] criar uma outra forma de ensinar porque as pessoas surdas aprendem pelas experiências visuais e apreendem o significado do mundo por meio das interações em língua de sinais”. Frente a isso, as escolas devem desenvolver atividades que considerem as particularidades da Libras, uma vez que sabemos que os processos “[...] de ensino e aprendizagem dificilmente serão os mesmos para todas as pessoas, sobretudo para as pessoas surdas” (Silva; Del-Masso; Lopes, 2018, p. 132).

Considerando isso, este trabalho pode contribuir para os docentes utilizarem/adaptarem a proposta de aula que formulamos aqui, na apresentação de conteúdo, usando a língua natural dos surdos no Brasil – a Libras –, através do aplicativo educacional Librário. Além disso, este recurso pedagógico explora aspectos

visuais, o que significa que, utilizá-lo em sala de aula, é estar atento ao modo de apreender o mundo da pessoa surda, que é através da visão.

A motivação desta pesquisa surge da percepção do atual cenário da educação, onde a integração entre tecnologia e métodos de ensino se torna necessária e seu uso em sala de aula relevante e frequente³. Diante disso, este trabalho tem como pergunta de pesquisa: o uso do aplicativo Librário pode ser um recurso didático efetivo para ensinar Libras para crianças surdas? Como objetivo geral, portanto, busca analisar o uso do aplicativo Librário, no ensino da Libras, para crianças surdas. E como objetivos específicos: 1) apresentar o uso de aplicativo educacional no ensino da Libras; e 2) elaborar uma aula com foco no ensino da Libras utilizando recurso digital.

REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

O bilinguismo, para Kubaski e Moraes (2009), é uma abordagem educacional que procura a capacitação do surdo em duas línguas, a “[...] língua de sinais e a língua da comunidade ouvinte” (p. 3414). Deste modo,

A partir do Decreto 5.626/05, que regulamenta a Libras (Língua Brasileira de Sinais), a abordagem educacional através do bilinguismo passou a estruturar-se com o intuito de habilitar a pessoa com surdez para o emprego de duas línguas: A língua de sinais e a língua da comunidade ouvinte, no caso do Brasil, a língua portuguesa, sendo então utilizado na modalidade escrita, como segunda língua, e dessa forma a educação dos surdos passa assim a ser bilíngue (Silva, 2016, p. 33).

Já relacionado ao professor de Libras, assim como qualquer outra disciplina, “[...] é necessário desenvolver a competência para transformar um conteúdo científico em conteúdo escolar, respeitando as características dos alunos (idade, maturidade, conhecimentos prévios, entre outras)” (Albres, 2012, p.1). Com isso, destacamos que a metodologia utilizada em sala de aula para a pessoa surda precisa respeitar os aspectos ressaltados pela autora citada.

A Lei nº 13.146/15 institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), “[...] destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades

³ Esta atividade foi desenvolvida pensando no então cenário escolar dos estudantes das escolas municipais de João Pessoa - PB, onde foi realizada a entrega de *tablets* para o uso diário pelos estudantes em sala de aula. Reconhecemos, entretanto, que há comunidades no Brasil em que os estudantes não têm acesso a tais dispositivos eletrônicos, o que pode dificultar, infelizmente, a aprendizagem de estudantes surdos.

fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania” (Brasil, 2015). Temos, portanto, afora outros aspectos destacados por autores aqui apresentados, dois pilares importantes nos processos de ensino e aprendizagem da pessoa surda: o uso da Libras e o exercício da sua cidadania, ambos garantidos em lei.

A língua natural (L1) trata-se da primeira língua, a qual somos expostos ao nascer, adquirida de forma natural pela interação com o meio em que vivemos, através da família. Pode ser, também, a língua utilizada por um mesmo grupo cultural e de identidade semelhantes, no qual desenvolve familiaridade com a fonética da língua e a sua estrutura. No caso da pessoa surda, a sua língua natural é a Libras.

Para Lima e Córdula (2017, p. 4), no “[...] ensino de Libras como L1, o professor deve estar ciente de que a Língua Brasileira de Sinais é principalmente visual, e para o educando surdo esse é o sentido pelo qual irá apreender toda a estrutura gramatical dessa linguagem”. Enfatizamos, assim, que a pessoa surda ouve com os olhos, o que difere da pessoa ouvinte. Para ela apreender conteúdos ofertados em sala de aula, o professor precisa estar atento a este aspecto. Welter, Vidor e Cruz (2015, p. 468), portanto, destacam que:

As intervenções ou metodologias a serem utilizadas com os sujeitos surdos no seu processo de aquisição da escrita devem considerar cada um em seu desenvolvimento linguístico, bem como a utilização da língua de sinais nas suas interações, materiais e metodologias, para que sejam adequadas a este fim.

Desse modo, como podemos observar, o ensino da Libras como L1 está alicerçada na educação bilíngue, visto que a Libras deve ser considerada como primeira língua. Já a Língua Portuguesa é considerada como segunda língua na modalidade escrita. Para Marques (2017, p. 2116), uma proposta de educação bilíngue

[...] é consolidada quando se faz uso de duas línguas no ensino-aprendizagem, com proposta de um currículo, atividades, eventos, ações, que oportunizam uma ação interativa e não apenas tradutória, enfim todos que fazem a escola usar a língua Portuguesa e a Libras, sempre respeitando as peculiaridades do aluno.

Assim, as metodologias aplicadas no ensino da língua de sinais devem priorizar materiais didáticos e recursos metodológicos em Libras, considerando suas

características e estrutura linguísticas. Esses materiais são conhecidos como artefatos culturais, pois consideram as tradições, as experiências e os valores concebidos pela comunidade surda, promovendo e disseminando a sua cultura.

Além disso, Basso, Strobel e Masutti (2009, p. 27) afirmam que, no ensino de Libras, o estudante precisa ficar apto a “[...] produzir textos em sinais de forma coerente e autônoma, tanto em linguagem formal quanto informal”, portanto, uma das finalidades, ao utilizar a Libras em sala de aula, é ofertar textos com diferentes linguagens ao estudante surdo, para que ele possa escolher pela adequação de uso da linguagem, conforme os diferentes contextos em que estiver inserido. Ou seja, o uso da Libras em uma mesa de bar vai diferir do uso em um evento acadêmico.

De acordo com Campello (2008, p. 205), a “[...] visualidade contribui, de maneira fundamental, para a construção de sentidos e significados”. Adaptar os materiais pedagógicos e utilizar vídeos possibilita que a aula seja mais interessante ao estudante surdo. Utilizar métodos de visualização pode incentivar a busca por vídeos e histórias em Libras, nas plataformas disponíveis, como no YouTube. Desta maneira, esses recursos tecnológicos poderiam ser utilizados “[...] com frequência na confecção de trabalhos e pesquisas dos alunos” (Oliveira, 2014, p. 53).

Para Basso, Strobel e Masutti (2009, p. 20), é necessário um planejamento no ensino da língua de sinais que considere como principal objetivo “[...] desenvolver a competência comunicativa dos alunos surdos”. Utilizar materiais didáticos, que apresentam tanto um sinal quanto seu significado, possibilita que o estudante surdo assimile o conteúdo de forma fácil e rápida.

Essas mesmas autoras (op. cit., p. 37) também enfatizam que a organização da sala de aula para o ensino da Libras como L1 “[...] envolve desde a disposição das carteiras na sala (fileiras, círculos, grupos) até a preparação dos materiais a serem usados pelos alunos, equipamentos, cartazes, objetos, transparências etc.”. Portanto, a depender do que se pretende aplicar em sala de aula, a distribuição dos estudantes, em suas carteiras, pode variar.

E os estudantes precisam estar cientes, também, de que durante o processo de aprendizagem existe a avaliação para averiguar se está ocorrendo ou não a aquisição da Libras. Conforme Takahashi e Fernandes (2004, p. 115), a avaliação pode

[...] ocorrer em diferentes momentos com finalidades distintas. Pode ter o propósito de levantar necessidades (avaliação diagnóstica), acompanhar o processo (avaliação formativa) e verificar o produto (avaliação somativa), que compõem a avaliação do processo ensino aprendizagem e deve estar presente em todo o planejamento.

Em se tratando de uso de aplicativos educacionais, estes estão cada vez mais presentes em sala de aula, assim como o desenvolvimento de tecnologias de ensino e aprendizagem inclusivas, de fácil acesso e intuitivas em sua aplicação e utilização. Neste sentido, podemos destacar a necessidade de uso dos métodos *M-Learning*⁴, sendo

[...] considerada uma modalidade de ensino em que utiliza os dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*) como o principal meio para o desenvolvimento de atividades escolares, podendo estas serem executadas tanto na sala de aula ou em momentos extraclasse (Sonego, 2022, p. 3).

Esses recursos didáticos, utilizados no ensino da Libras, permitem que o estudante possa construir significados através da utilização de jogos lúdicos e representativos, podendo auxiliar na aquisição de habilidades e permitindo que haja interação entre os participantes. Além disso, a utilização de um aplicativo educacional, em sala de aula, pode proporcionar um maior interesse, por parte do estudante, para o assunto abordado, visto que

[...] o uso do aplicativo apresenta-se como uma ferramenta facilitadora para o ensino e aprendizagem de Libras, como recurso didático que auxilia professores, alunos, surdos e ouvintes no uso e difusão da Libras. Dessa forma, o uso das tecnologias da informação e da comunicação, como os aplicativos, para ensino da Libras, permite a superação de barreiras comunicacionais e possibilitam um avanço para inclusão desses nos ambientes educacionais, no mercado de trabalho e na sociedade em geral (Mourão; Neves; Cunha, 2018, p. 9).

Nascimento et al. (2021) apresentam um jogo de aplicativo para o ensino da Libras, uma vez que a “[...] tecnologia na educação tem se tornado cada vez mais importante na atualidade” (p. 2). Em sua pesquisa, os autores buscam desenvolver um aplicativo que sirva como uma ferramenta educacional para as crianças surdas, buscando diminuir

[...] o abismo existente entre o aluno Surdo e a sociedade por meio de ferramentas tecnológicas presentes no dia a dia das pessoas como jogos

⁴ *Mobile learning* (Aprendizagem conduzida por meio de dispositivos móveis)

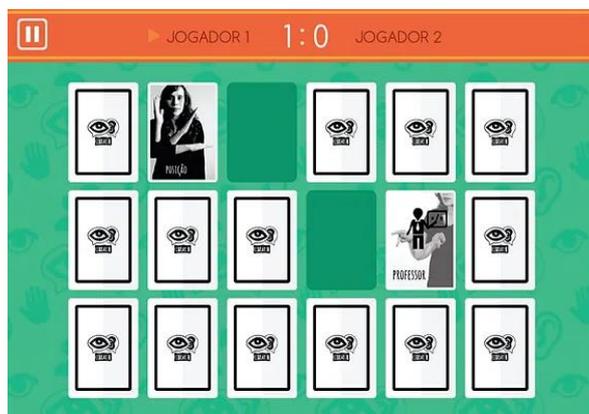
digitais em dispositivos móveis tais como os smartphones e tablets voltados para a aprendizagem e o letramento (Nascimento et al., 2021, p. 2).

Agora, iremos apresentar o aplicativo Librário, o qual será utilizado para a proposta de uma aula, que iremos apresentar posteriormente. O aplicativo Librário⁵ foi desenvolvido com o objetivo de

[...] promover a integração entre surdos e ouvintes, possibilitando a todos uma parte do vocabulário da Libras (Língua Brasileira de Sinais), de uma forma dinâmica e divertida. Além de incentivar o reconhecimento da relação entre palavras, imagem e sinal (Neves, 2016).

O Librário⁶ foi lançado em 1 de junho de 2016, e teve sua última atualização em 20 de novembro de 2021⁷, apresentando dois modelos de jogos: o Jogo da Memória e o do Saci (sendo este jogo uma variação do Jogo do Mico, formação de pares com as cartas disponíveis). As imagens abaixo mostram a interface do aplicativo, sendo as imagens 1 e 2 do Jogo da Memória (ao encontrar os pares há a possibilidade de aprender o sinal assistindo a um vídeo da sinalização). Vejamos:

Imagem 1 - Jogo da Memória (Interface do aplicativo Librário: Libras para todos)



Fonte: Librário: Libras para todos. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&gl=US> Acesso em: 16 out. 2022.

⁵ <https://www.librario.com.br/aplicativo>

⁶ “O nome “Librário” é um neologismo criado pela equipe do projeto, que na prática é um pequeno dicionário bilíngue Libras/Português e Português/Libras” (Engler; Castro; Mourão, 2015, p. 88).

⁷ Informações retiradas do Google Play Store. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&hl=pt_BR Acesso em: 22 out. 2022

Imagem 2 - Sinalização (Interface do aplicativo Librário: Libras para todos)



Fonte: Librário: Libras para todos. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&gl=US> Acesso em: 16 out. 2022.

A imagem 3 apresenta o Jogo do Saci, em que o jogador enfrentará outros 3 perfis (sendo estes controlados pelo aplicativo). O jogo consiste em formar pares com as cartas disponíveis à mão, e a cada par pode-se visualizar o vídeo da sinalização. Segue imagem:

Imagem 3 - Jogo do Saci (Interface do aplicativo Librário: Libras para todos)



Fonte: Librário: Libras para todos. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&gl=US> Acesso em: 16 out. 2022.

O Librário apresenta um vocabulário com 81 palavras, sendo divididas em 3 temas: Geral, Arte e Verbos Educativos, e 81 vídeos educativos, apresentando a sinalização de cada palavra (Neves, 2016). Não há a necessidade de estar com acesso à internet para a visualização das sinalizações. O quadro seguinte apresenta a lista de palavras disponíveis no aplicativo:

Quadro 1 - Lista de palavras disponíveis no aplicativo

Lista de palavras no aplicativo: Abstrato, Acalmar, África, Água, Ajudar, Alumínio, Aluno, Amar, Andar, Aprender, Arquitetura, Arte, Árvore, Assistir, Banana, Boi, Borboleta, Brincar, Café, Carnaval, Carro, Casa, Ciência, Cinema, Comer, Consertar, Contraste, Cor, Criança, Criar, Cristal, Cultura, Dançar, Desenvolver, Diamante, Direção, Diversidade, Dormir, Educação, Encontrar, Ensinar, Enviar, Equilíbrio, Escala, Escrever, Escultura, Espaço, Esperar, Estudar, Falar, Fazer, Flor, Forma, Fósseis, Fotografia, Futebol, Geologia, Gravura, Harmonia, História, Hora, Instalação, Ir, Ler, Linha, Livro, Luz, Material, Mesa, Metal, Meteorito, Metrô, Minas Gerais, Mineração, Mineral, Movimento, Mudar, Mundo, Museu MM Gerda, Natureza, Ônibus, Organizar, Ouro, Pássaro, Pedra Preciosa, Peixe, Perspectiva, Pintura, Planeta, Poder, Polícia, Ponto, Posição, Praia, Professor, Queijo, Química, Respirar, Saci, Sentar, Sombra, Sustentabilidade, Teatro, Tecnologia, Telefone, Textura, Vídeo, Volume.

Fonte: Librário: Libras para todos - Sobre este jogo. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&gl=US> Acesso em: 16 out. 2022.

Mourão, Neves e Cunha (2018), com base em análises de uso, confirmam que o uso do aplicativo Librário pode ser considerado:

[...] como jogo didático pedagógico com caráter científico, criativo, artístico e cultural que busca promover a aprendizagem de Libras de maneira leve e divertida. A formação de agentes multiplicadores, que é uma das propostas do Librário como tecnologia social, estimula o aprendizado da Libras, a reaplicabilidade da proposta e, conseqüentemente, viabiliza uma melhoria na comunicação entre surdos e ouvintes (Mourão, Neves e Cunha, 2018, p. 8).

METODOLOGIA

Inicialmente, foi realizado um levantamento teórico (livros, artigos, *sites* etc.), buscando, na literatura já publicada, trabalhos que trouxessem aplicativos educacionais, como foco principal, para a construção do material didático e o desenvolvimento dos métodos de ensino.

Esta pesquisa, quanto aos objetivos, foi exploratória, uma vez que tentamos “[...] proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a tomá-lo mais explícito ou a constituir hipóteses [...] tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições” (Gil, 2012, p 2).

Quanto aos procedimentos, foi uma pesquisa bibliográfica, em busca de informações fundamentais para a produção e o desenvolvimento do estudo. A pesquisa bibliográfica é “[...] feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de *web sites*” (Fonseca, 2002, p. 32). Para Marconi e Lakatos, a “[...] pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre

certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob um novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras” (Marconi; Lakatos, 2003, p. 183).

Para a realização deste trabalho, as palavras-chave pesquisadas, no Google Acadêmico⁸, foram: “libras” AND “aplicativo+ensino” AND “artigo”. Como critérios de inclusão, foram utilizadas a data de publicação (entre os anos de 2018 e 2022) e o uso de tecnologia no ensino de Libras.

Além disso, algumas informações teóricas foram retiradas de acervo particular, por se tratar de um tema voltado para a aprendizagem e o ensino na educação básica, o que é do nosso interesse de estudo. Assim, houve a necessidade de adicionar conhecimentos adquiridos por meio de livros e materiais didáticos utilizados e apresentados em estudos anteriores.

Podemos afirmar que o uso de aplicativos educacionais está cada vez mais presente em sala de aula, tanto no ensino de Libras quanto em outros componentes curriculares. Deste modo, o próximo tópico trará uma opção de incorporação de tecnologia no ensino inclusivo, utilizando o aplicativo educacional Librário para o ensino da Libras para crianças surdas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base em literaturas referentes ao bilinguismo e ao uso de recursos tecnológicos em sala de aula, esta pesquisa viabilizou a elaboração de uma aula, com uma duração média de 45 (quarenta e cinco) minutos, utilizando o aplicativo Librário, tendo como objetivo geral propiciar a aquisição de Libras, relacionando as palavras à sua sinalização; e, como objetivos específicos: instigar o aumento do vocabulário em Libras e apresentar a escrita em língua portuguesa das gravuras apresentadas.

Quanto ao público-alvo, nesta pesquisa, a proposta da aula foi desenvolvida para estudantes surdos, do Ensino Fundamental I, com idade entre 8 e 10 anos, visto que as crianças nessa idade se interessam mais por aplicativos que utilizam imagens e jogos. Atentando ao que nos diz Basso, Strobel e Masutti (2009, p. 20), planejamos uma aula para cooperar na aquisição de Libras pelo estudante surdo.

⁸ As buscas, por pesquisas relacionadas ao tema, foram realizadas nas bases de dados disponíveis gratuitamente, de modo que não houvesse barreiras ou empecilhos durante a revisão das referências.

Estabelecemos, como conteúdo a ser apresentado, “Verbos Educativos”, sendo um dos baralhos disponíveis nos jogos do aplicativo Librário. Este assunto foi escolhido devido ao uso diário dos verbos nas aulas. Para a apresentação de tal assunto, pensamos no *smartphone* ou no *tablet* como recursos tecnológicos, uma vez que são ferramentas “[...]que possuem mídias como vídeos e imagens com diversas possibilidades de interação [...]” (Nascimento et al., 2021, p. 4).

Usar tal aplicativo, no ensino de Libras, pode ser um meio facilitador, pois o sistema linguístico desta língua é de natureza visual-motora. Nos moldes de Lima e Córdula (2017, p. 4), no “[...] ensino de Libras como L1, o professor deve estar ciente de que a Língua Brasileira de Sinais é principalmente visual”. Ou seja, o docente precisa lembrar que os olhos da pessoa surda possibilitam que ela ‘ouça’ e interaja com o outro.

No quadro 2, podemos observar a dinâmica envolvendo o aplicativo:

Quadro 2 - Jogo da memória: aplicação da dinâmica

- ❖ Jogo da memória:
 - Os estudantes serão divididos em duplas (como adversários) para a dinâmica;
 - A cada formação de par, duas cartas com a mesma sinalização, o estudante deve assistir ao vídeo e replicá-lo;
 - Ganha quem obtiver mais pares (cartas).

Fonte: Librário: Libras para todos - Sobre este jogo. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&gl=US> Acesso em: 16 out. 2022.

Basso; Strobel e Masutti (2009) chamam a nossa atenção para a organização da sala de aula para o ensino da Libras como L1. Em nossa proposta, a sala pode ser organizada em formato de U, com a finalidade de facilitar a utilização do aplicativo educacional (Librário: Libras para todos). Ademais, todos os estudantes precisam ver a sinalização que é feita na apresentação do conteúdo e na interação com os colegas.

Após esta organização em U para explicar como é realizado o jogo e apresentado o conteúdo da aula (Verbos Educativos), os estudantes são divididos em duplas, que é a primeira etapa da dinâmica do Jogo da Memória. Aqui os estudantes irão interagir em dupla de adversários e podem, uns com os outros, aprender e ensinar a Libras brincando, pois estão em uma dinâmica lúdica, que é o jogo. Nesse processo,

há uma ação interativa, nos moldes de Marques (2017), em que o estudante é o protagonista e o professor age como o mediador da dinâmica, sem este último ser um mero tradutor daquela palavra em língua portuguesa, o que comumente acontece nas aulas com crianças surdas.

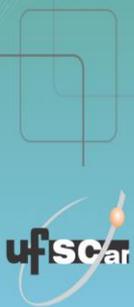
Na segunda etapa apresentada, formação dos pares das cartas, quando o estudante consegue encontrar os pares corretos, é apresentado o vídeo com a sinalização a fim de que o estudante que acertou, a repita. Mais uma vez, destacamos que a Libras é uma língua espaço-visual. Recorrer, portanto, ao vídeo é ajudar na aquisição desta língua. Nós nos acostamos em Campello (2008) e Basso, Strobel e Masutti (2009) quando nos lembram que, para as pessoas surdas, a visualidade é de extrema importância para a elaboração dos sentidos.

Na última etapa, depois de vistas todas as cartas, assim como realizada a repetição da sinalização em Libras depois da visualização no vídeo, ganhará aquele estudante que mais acertou. Mas, na verdade, há um ganho por parte de todos os estudantes. Com o jogo, ele está desenvolvendo a sua competência comunicativa, nos termos de Basso et al. (2009). Por conseguinte, a utilização “[...] de recursos tecnológicos de baixo custo, como as tecnologias móveis, possibilita a integração e acesso à informação e ao conhecimento de maneira rápida e mais democrática” (Mourão; Neves; Cunha, 2018, p. 9).

Após a utilização do aplicativo, algumas atividades podem ser realizadas junto aos estudantes, como a identificação dos sinais em Libras, vistos durante os jogos, e questionar dentre os verbos educativos apresentados, quais os estudantes já conhecem e quais viram pela primeira vez. Além disso, pedir que todos os estudantes descrevam os sinais apresentados e seus respectivos sinais em Libras.

Como observado, a metodologia aplicada envolve o desenvolvimento de duas habilidades referentes ao ensino de uma língua de sinais. Essas habilidades são a capacidade de se expressar em sinais e compreender os sinais que, para Basso, Strobel e Masutti (2009, p. 27) significam respectivamente “[...] produzir textos em sinais de forma coerente e autônoma, tanto em linguagem formal quanto informal” (p. 27) e “[...] “ver” com atenção e atribuir significados à sinalização de outra pessoa, de acordo com os conhecimentos prévios que o aluno possui”.

Com relação à avaliação, baseando-se em Takahashi e Fernandes (2004), sugerimos uma avaliação formativa e uma somativa, visto que os estudantes podem ser observados durante todo o processo de ensino e aprendizagem, através de



conversas, e análise da compreensão do conteúdo e envolvimento na atividade. Assim, a avaliação é feita em grupo, como também individualmente. Em grupo são analisadas a participação e a criatividade, durante a identificação dos sinais do aplicativo; já individualmente, é analisada a sinalização em Libras, de acordo com o conteúdo apresentado em sala de aula.

CONCLUSÃO

Como observado, o ensino da Libras deve envolver metodologias que prezem pelo uso da mencionada língua em sala de aula. Dentre estas, citamos o uso de aplicativos educacionais adaptados ou desenvolvidos especificamente para o ensino de uma língua de sinais.

A utilização de aplicativos educacionais, no ensino da Libras, permite que o ensino seja mais atrativo aos estudantes, pois alguns já utilizam dispositivos móveis (*smartphones* e *tablets*) em seu cotidiano, os quais são ricos de recursos visuais. Assim, uma aula utilizando recursos tecnológicos atuais pode levar os estudantes a participarem mais ativamente da aula, uma vez que é comum tais recursos possibilitarem acesso à informação nos formatos de vídeos e gravuras, o que pode ajudar na aprendizagem da pessoa surda.

Buscando compreender a aplicação de recursos tecnológicos, utilizando o aplicativo Librário, no ensino da Libras para crianças surdas, foi possível desenvolver uma aula focada no ensino da Libras, respeitando as características da língua de sinais, como o uso de recursos mais visuais e intuitivos. A aula, com cada etapa elaborada considerando a aplicação da tecnologia, pode ser adotada por escolas que disponham dos recursos tecnológicos necessários. O aplicativo Librário apresenta um *design* abrangente que apresenta conteúdos gerais ou mais específicos, e aspectos inclusivos por incorporar processos visuais, incluindo imagens e vídeos.

Lembrando que a aplicação deste recurso pedagógico é viável desde que os estudantes tenham acesso às tecnologias necessárias. Infelizmente, não podemos esquecer que, no vasto país brasileiro, ainda há muitos estudantes cujas escolas não fornecem o básico para a sua aprendizagem, o que exige muito esforço, por parte da gestão e dos docentes, para que a administração da cidade ou do estado forneçam material didático apropriado para ministrar Libras para a pessoa surda.

Como proposta de trabalhos futuros, podemos citar o desenvolvimento de um aplicativo elaborado exclusivamente para estudantes do ensino fundamental, com vocabulário voltado para estudantes que se encontram nesta fase escolar. Além disso, que seja criado com a participação ativa da comunidade surda, atentando para a concepção e o desenvolvimento de um aplicativo educacional voltado para o ensino da Libras que atenda às necessidades de aprendizagem de vocabulário desta comunidade.

REFERÊNCIAS

ALBRES, N. A. In: **Anais do V Congresso Brasileiro de Educação Especial (V CBEE) / VII Encontro Nacional dos Pesquisadores da Educação Especial (VII ENPEE)**. São Carlos: UFSCar. 2012. Disponível em:

<https://www.porsinal.pt/index.php?ps=artigos&idt=artc&cat=-=23&idart=235> Acesso em: 23 abr. 2022.

BASSO, Idavania M. S.; STROBEL, Karin L.; MASUTTI, Mara. **Metodologia de ensino de Libras - L1**. Universidade Federal de Santa Catarina - Licenciatura em Letras-Libras na Modalidade a Distância. Florianópolis: UFSC, 2009. Disponível em: https://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoPedagogico/metodologiaDeEnsinoEmLibrasComoL1/assets/631/TEXTO-BASE_SEM_AS_IMAGENS_.pdf Acesso em: 22 set. 2021.

BRASIL. Lei 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão das Pessoas com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União** 2015; 7 jul.

CAMPELLO, A. R. **Aspectos da visualidade na educação de surdos**. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/91182> Acesso em: 29 set. 2021.

ENGLER, Rita C.; CASTRO, F N. O.; MOURÃO, N M. **Librário: Libras para todos**. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, v. 10, n. 2, p. 77-99. 2015.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2012.

KUBASKI, C.; MORAES, V.P. O bilinguismo como proposta educacional para crianças surdas. In: **IX Congresso Nacional de Educação-EDUCERE-III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia**, PUCPR, PR. 2009. p. 3415. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/artigos_edespecial/bilinguismo.pdf Acesso em: 09 mar. 2021.

LIMA, J. A. C.; CÓRDULA, E. B. L. O Ensino da Libras no Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública** (Rio de Janeiro), v. XVII, p. 01-07, 2017.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MARQUES, M. L. A formação do professor para educação de surdos. **Educere**, 2017.

MOURÃO, N. M.; NEVES, F. N. O.; CUNHA, V. M. Projeto Librário: inovação e tecnologia em Libras para inclusão dos surdos. **Anais do III Simpósio Nacional de Empreendedorismo Social Enactus Brasil, Fortaleza: Enactus Brasil**, 2018. Disponível em: <http://brazil.enactusglobal.org/wp-content/uploads/sites/2/2018/11/PROJETO-LIBR%C3%81RIO-INOVA%C3%87%C3%83O-E-TECNOLOGIA-EM-LIBRAS-PARA-INCLUS%C3%83O-DOS-SURDOS-94785.pdf> Acesso em: 22 out. 2022.

NASCIMENTO, Igor V. L.; Oliveira, Amanda F. C.; Lima, João P. G. A; Bezerra, Lucyanna A.; Cysneiros Filho, Gilberto A. de A. Um Jogo para Dispositivos Móveis com o Objetivo de Auxiliar o Ensino de Libras e Português. In: **Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. SBC, 2021. p. 628-637. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19697/19525 Acesso em: 22 out. 2022.

NEVES, Flávia. **Librário**: Libras para Todos. 2016. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ludicside.librario&hl=pt_BR Acesso em: 22 out. 2022.

OLIVEIRA, S. R. N. **Educação e formação de professores surdos**: contextos, inserções, dilemas e desafios. Dissertação (Mestrado em Administração de Empresas) - FGV - Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2014. Disponível em: https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/12018/Sonia_Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y Acesso em: 23 abr. 2022.

SILVA, Izabel Cristina de Vasconcelos e. **A prática metodológica na alfabetização de estudantes surdos inclusos em escolas regulares**: um estudo de caso. 2016. Dissertação de Mestrado. Disponível em: <https://recil.grupolusofona.pt/bitstream/10437/7419/1/Izabel%20Vasconcelos%20-%20Disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf> Acesso em: 22 set. 2021.

SILVA, D.G.; DEL-MASSO, M. C. S.; LOPES, A. C. O processo de alfabetização de surdos a partir de uma abordagem bilíngue: desafios para aprendizagem da Língua Portuguesa. InFor, Inov. Form., **Rev. NEaD-Unesp**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 113-142, 2018.

SONEGO, Anna Helena S.; BEHAR, Patricia A. Competências digitais docentes para m-learning com foco na educação básica. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, v. 15, n. 34, p. 17, 2022.

TAKAHASHI, Regina Toshie; FERNANDES, Maria de Fátima Prado. Plano de aula: conceitos e metodologia. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 17, n. 1, p. 114-8, 2004.

WELTER, G.; VIDOR, D. C. G. M.; CRUZ, C. R. Intervenções e Metodologias Empregadas no Ensino da Escrita e Leitura de Indivíduos Surdos: Revisão de Literatura¹. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 21, p. 459-470, 2015.

Recebido em: 10.01.2025

Aprovado em: 10.04.2025



DOI:

123456789