

## **A monitoria da disciplina Libras II no contexto pandêmico: Jogos interativos como estratégia de ensino e aprendizagem no período do ensino remoto**

I.L.A. Corrêa<sup>1\*</sup>; M.S. Henriques<sup>1</sup>; K.S. Gomes<sup>1</sup>; V.V.M. Cunha<sup>1</sup>; T.P. Dawes<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal Fluminense

\*ingridamorim@id.uff.br

### **Resumo**

O presente trabalho, fruto do projeto de monitoria da disciplina de Libras II ofertada pelo Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense, objetiva relatar a experiência da utilização dos jogos interativos durante o ensino remoto no ano de 2021. No planejamento e aplicação dos jogos, foram utilizadas as plataformas *Wordwall* e *Jamboard* para oportunizar a aplicação visando, consequentemente, à construção dos conhecimentos de forma colaborativa entre os alunos e às monitoras. O resultado do material aplicado foi avaliado pelos alunos por meio do formulário do *Google Formulários* ao final de cada monitoria, apontando um *feedback* positivo dos alunos. Através dos resultados obtidos nos formulários, constatou-se que os jogos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais por proporcionar a interação e a contextualização dos sinais nas monitorias realizadas durante o período do ensino remoto.

**Palavras-chave:** Libras, jogos, interação, ensino remoto.

### **1. Introdução**

Em 2020, com o início da pandemia de COVID-19, o isolamento social foi indicado como medida sanitária para diminuir o contágio causado pelo vírus SARS-CoV-2. Dessa forma, as aulas presenciais foram suspensas e substituídas pelo ensino remoto. Com isso, tornou-se necessário que professores e alunos mudassem do ambiente físico para o ambiente virtual com o intuito de dar prosseguimento às atividades da Universidade.

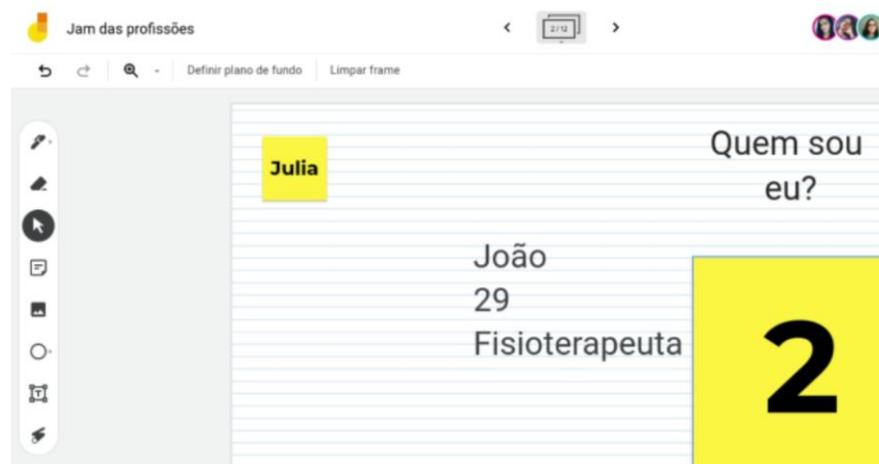
Contudo, a literatura aponta que, no contexto educacional, ao migrarmos para o mundo virtual, as tecnologias, na maioria das vezes, são "utilizadas numa perspectiva meramente instrumental, reduzindo as metodologias e as práticas a um ensino apenas transmissivo"<sup>[1]</sup>. Em oposição a este fato, as monitorias buscaram utilizar-se das metodologias ativas por permitirem o aluno no "centro do processo, em contraponto à posição de expectador"<sup>[2]</sup>.

Os jogos como estratégias e ferramentas de ensino, no contexto da aprendizagem das línguas, proporcionam a reflexão "sobre a língua que estão aprendendo, bem como trabalhar vários aspectos da língua em questão"<sup>[3]</sup>. Gesser<sup>[4]</sup> apresenta as possíveis estratégias de ensino da Língua Brasileira de Sinais, apontando a estratégia social como uma possibilidade de se trabalhar através de discussões voltadas para "diálogos e atividades que envolvam cooperação mútua entre alunos"<sup>[4]</sup>.

Com esse intuito, os jogos interativos, mediados por recursos digitais, foram escolhidos para serem utilizados nas monitorias da disciplina de Libras II da Universidade Federal Fluminense. Os dados obtidos para análise dos jogos aplicados e da sua relação na aprendizagem dos alunos foram coletados através do *Google Formulários* ao final de cada monitoria, a fim de que os alunos avaliassem os materiais e o seu impacto no aprendizado da Língua Brasileira de Sinais.



troca de informações, vivências, experiências, utilizando a língua alvo em situações reais de uso”<sup>[5]</sup>.



**Figura 2.** Adaptação do jogo “quem sou eu?” por meio do Jam das profissões na plataforma Jamboard. Cada aluno possuía uma tela no Jamboard, utilizada para criarem personagens – com nome, idade e profissão detalhados – e cobrirem suas informações com um *post-it* digital. Com o decorrer da dinâmica, os alunos forneciam dicas em Libras sobre seus personagens, com o intuito de que seus colegas conseguissem adivinhar.

Ao todo, foram avaliadas três monitorias e, ao final de cada uma, solicitamos aos alunos que respondessem ao mesmo formulário do *Google Formulários* na finalidade de avaliar os jogos utilizados durante os encontros. É importante salientar que os formulários não possuíam identificação, a fim de garantir o conforto dos alunos ao exporem suas opiniões. As perguntas que constavam no formulário de avaliação eram: 1) O que achou dessa monitoria?; 2) Teve alguma dificuldade? Se sim, qual foi?; 3) O que poderia ter sido melhor?; 4) O que gostaria de rever dessa monitoria?; 5) Você gostou do material utilizado? Ele auxiliou no seu aprendizado?; 6) Espaço livre para fazer qualquer comentário em relação à monitoria de hoje e/ou ao material utilizado. A partir das respostas contidas nos formulários, as próximas monitorias eram planejadas.

### 3. Resultados e Discussão

Após a análise das respostas obtidas através dos formulários, constatamos um resultado satisfatório no *feedback* fornecido pelos alunos. Tais respostas descreviam os jogos como “criativos” e “didáticos”, colaborando de forma significativa no aprendizado. Em relação à execução dos jogos, a palavra “interativa” foi a mais mencionada nas avaliações, seguida pelas palavras “contexto” e “diversão”. Os alunos também avaliaram os jogos aplicados nas monitorias como um momento que possibilita o treino dos sinais da Libras, juntamente com suas aplicações em frases e diálogos com os demais colegas.

No contexto pandêmico, a interação nas monitorias, influenciada pelos jogos, foi um fator relevante para o desenvolvimento dos alunos na Libras. Nesse sentido, concordamos com Gesser<sup>[4]</sup>, ao afirmar que nenhuma língua é apenas o somatório do vocabulário, e acreditamos que “um aprendiz de sinais, além do conhecimento lexical, precisa também entender as outras partes do funcionamento da língua”<sup>[4]</sup>. Portanto, os jogos favoreceram a utilização do

vocabulário aprendido, o que proporcionou aos alunos o envolvimento em interações e comunicações significativas<sup>[4]</sup>.

#### 4. Conclusões

Na perspectiva de proporcionar a construção do conhecimento de forma colaborativa entre os graduandos da Universidade Federal Fluminense, os jogos foram escolhidos e utilizados por promover a interação entre os alunos e propiciar um rompimento com o modelo tradicional de ensino, concedendo mais dinamismo e engajamento durante o processo de aprendizagem<sup>[6]</sup>, além de possibilitar aos alunos a participação na construção do seu próprio conhecimento.

Com os resultados obtidos por meio de formulários, evidenciou-se a importância da interação durante o processo de ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais, através dos colegas e dos recursos digitais, por ela promover e oportunizar a contextualização dos sinais em diálogos.

Os jogos possuem potencialidades e possibilitam a interação durante a sua utilização. Desse modo, no caso da Libras, uma língua visual-gestual, é importante pensar e organizar materiais que contemplem suas particularidades dentro do contexto das tecnologias e ensino remoto.

#### Agradecimentos

Pró-Reitoria de Graduação (PROGRAD) e Divisão de Monitoria (DMO).

#### Referências

- [1] MOREIRA, J. A. M.; HENRIQUES, S.; BARROS, D. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Dialogia**, n. 34, p. 351-364, 2020. Disponível em: <<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/9756>>. Acesso em: 8 ago. 2021.
- [2] DIESEL, A.; BALDEZ, A. L. S.; MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: Uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404/295>>. Acesso em: 10 ago. 2021.
- [3] FIGUEIREDO, F. J. Q. **Vygotsky**: A interação no ensino/aprendizagem de línguas. 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.
- [4] GESSER, A. **O ouvinte e a surdez**: sobre ensinar e aprender Libras. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.
- [5] ROZENO, E. F.; SIQUEIRA, K. M. A teoria sócio-interacionista de Vygotsky como subsídio para a aprendizagem comunicativa de língua inglesa. **Rios Eletrônica-Revista Científica da FASETE**, v. 5, n. 5, p. 80-88, 2011. Disponível em: <[https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2011/5/a\\_teoria\\_socio\\_interacionista\\_de\\_vygotsky\\_como\\_subsidio\\_para\\_a\\_aprendizagem\\_comunicativa\\_de\\_lingua\\_inglesa.pdf](https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2011/5/a_teoria_socio_interacionista_de_vygotsky_como_subsidio_para_a_aprendizagem_comunicativa_de_lingua_inglesa.pdf)>. Acesso em: 10 de ago. 2021.
- [6] DE JESUS, A. M.; SILVEIRA, I. F. Gamificação do ensino de desenvolvimento de jogos digitais por meio de uma rede social educacional. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (XVII SBGames), Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos**... Foz do Iguaçu: SBC – Proceedings of SBGames, 2018, p. 1088-1096. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/185405.pdf>>. Acesso em: 11 ago. 2021.