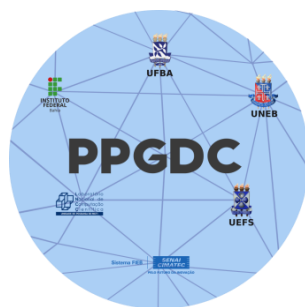


**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO
CONHECIMENTO**

ALINE DA CRUZ PORTO SILVA

**DEAF LIVES/ VIDAS SURDAS: ROLE PLAYING GAME (RPG) DIGITAL COMO
PERSPECTIVA DE LETRAMENTO BILÍNGUE PARA ESTUDANTES SURDOS**

Salvador
2025



ALINE DA CRUZ PORTO SILVA

**DEAF LIVES/ VIDAS SURDAS: ROLE PLAYING GAME (RPG) DIGITAL COMO
PERSPECTIVA DE LETRAMENTO BILÍNGUE PARA ESTUDANTES SURDOS**

Texto apresentado ao Programa de Pós-Graduação Multi-Institucional em Difusão do Conhecimento, como requisito ao Exame de Qualificação.

Áreas de Concentração: Modelagem da Geração e Difusão do Conhecimento.
Linha 02 — Difusão do Conhecimento, Informação, Comunicação e Gestão.

Orientador: Prof. Dr. Aloísio S. Nascimento Filho.

Salvador

2025

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS DO IFBA, COM OS
DADOS FORNECIDOS PELO(A) AUTOR(A)

S586d Silva, Aline da Cruz Porto

Deaf lives/vidas surdas: role playing game (RPG) digital como perspectiva de letramento bilíngue para estudantes surdos / Aline da Cruz Porto Silva; orientador Aloísio S. Nascimento Filho -- Salvador, 2025.

269 p.

Tese (Programa de Pós-graduação Multi-Institucional em Difusão do Conhecimento) -- Instituto Federal da Bahia, 2025.

1. Deaf lives / vidas surdas. 2. Role playing game (RPG) digital. 3. Letramento bilíngue para estudantes surdos. 4. Aprendizagem significativa. 5. Análise cognitiva. I. Nascimento Filho, Aloísio S., orient. II. TÍTULO.

CDU 376-056.263

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO
CONHECIMENTO-PPGDC**

**DEAF LIVES / VIDAS SURDAS: ROLE PLAYING GAME (RPG) DIGITAL COMO PERSPECTIVA
DE LETRAMENTO BILÍNGUE PARA ESTUDANTES SURDOS**

ALINE DA CRUZ PORTO SILVA

Orientador: Aloísio Santos Nascimento Filho.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Aloísio Santos Nascimento Filho.

Orientador — Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI-CIMATEC)

Prof.^a Dr.^a Desirée De Vit Begrow

Membro Externo – Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Prof. Dr. Fabrício dos Santos Brandão

Membro Externo — Instituto Federal Baiano (IFBAIANO)

Prof. Dr. Hugo Saba Pereira Cardoso

Membro Interno — Universidade do Estado da Bahia (UNEB)

Prof.^a Dr.^a Maria Raidalva Nery Barreto.

Membro Interno — Instituto Federal da Bahia (IFBA)

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela banca examinadora em 11/07/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Hugo Saba Pereira Cardoso, Usuário Externo**, em 14/07/2025, às 16:03, conforme decreto n.º 8.539/2015.



Documento assinado eletronicamente por **MARIA RAIDALVA NERY BARRETO, Professor(a) do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico**, em 14/07/2025, às 16:04, conforme decreto n.º 8.539/2015.



Documento assinado eletronicamente por **Desirée De Vit Begrow, Usuário Externo**, em 14/07/2025, às 18:24, conforme decreto n.º 8.539/2015.



Documento assinado eletronicamente por **ALOÍSIO SANTOS NASCIMENTO FILHO, Usuário Externo**, em 15/07/2025, às 07:58, conforme decreto n.º 8.539/2015.



Documento assinado eletronicamente por **Fabício dos Santos Brandão, Usuário Externo**, em 15/07/2025, às 14:49, conforme decreto n.º 8.539/2015.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site http://sei.ifba.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&acao_origem=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0 informando o código verificador **4258727** e o código CRC **8C107E5C**.

DEDICATÓRIA

Homenagem em memória de Ester Ferreira dos Santos Santana.

A Ester, participante desta pesquisa, que partiu precocemente, sem despedidas, sem tempo para acenos finais, mas deixando sua marca em nós e no percurso desta tese. Com sua sensibilidade e seus posicionamentos reflexivos, nos moveu a mergulhos coletivos profundos, motivando reflexões significativas nos círculos de cultura realizados.

Seu olhar atento, seus posicionamentos na voz sinalizada com cuidado e gentileza marcaram cada encontro formativo. Demonstrava uma percepção sensível e atenta ao compartilhar sua opinião. Por exemplo, explicou o sinal de 'Vidas Surdas', atribuindo o sinal 'Viver/Vidas' a cada personagem do jogo e estabelecendo conexões únicas entre as narrativas do jogo e as vidas reais das pessoas surdas. Quando dizia com as mãos vibrantes: 'Me vejo em Janne', instituíamos o jogo não apenas como um recurso pedagógico, mas como um espelho, uma história, um espaço de encontro. Janne permanecerá em sua homenagem. Ela será apresentada a outras crianças Surdas como símbolo de resistência e como reconhecimento de suas histórias.

Ester entrava e saía dos encontros com uma luminosidade no olhar que sempre me atravessava, deixando-me a refletir com suas contribuições. De cada encontro, saímos 'mais crescidos'. Em ti havia a esperança de um futuro brilhante. Dizia: 'Quero a área da estética, não quero ser professora'.

Mas em mim ecoava: você pode ser o que desejar e, se desejar, será uma excelente professora. Os Surdos precisam de sua referência. A educação é também estética, capaz de transformar vidas. Você estava movida por esse propósito.

Ester carregava o amor pela vida, o desejo pelo saber, a alegria e a força. Suas mãos deixaram ecos que permanecem em nós e nas páginas desta tese. Que sua memória seja sempre lembrada como símbolo de resistência, ternura e coragem para a comunidade surda. Esta tese, ao costurar histórias sinalizadas e saberes, também tece a lembrança viva de sua presença. *À Rainha Ester*, nossa eterna gratidão por ter bordado memórias significativas em nós.

“Os fios das histórias que tecemos tornam-se memórias vivas” (Aline Porto).

Figura 20 —Ester, estudante participante do *Deaf Lives/Vidas Surdas*, que contribuiu singularmente para a construção desta pesquisa.



Fonte: Acervo cedido pela Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia — APADA-BA.



A inserção desta imagem e a menção à Ester foram autorizadas pela família da participante e pela Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos da Bahia (APADA/BA), reafirmando o compromisso desta pesquisa com a ética, a memória e o respeito à contribuição singular de Ester para o desenvolvimento desta tese. Ester Ferreira dos Santos Santana foi participante desta pesquisa, cuja contribuição sensível e reflexiva enriqueceu o processo formativo e teórico. Sua memória permanece viva nos sinais, nas palavras e nos caminhos desta tese.

Dedico este trabalho à Comunidade Surda, que me acolheu com generosidade e tem sido uma fonte constante de aprendizado, permitindo-me vivenciar e compreender este universo gestual visual profundo, que tem sido transformador em minha trajetória.

AGRADECIMENTOS

Ao meu Tecedor,

Ele tece minha vida!

Como matéria-prima bruta, fui encontrada por Ele. Assim, marcado foi o encontro da purificação. Pôs-se, a retirar cuidadosamente de mim as 'impurezas' (aquilo que não me serve), lavando-me com seu precioso sangue. Pronta, estou para a sua tessitura.

E nesse emaranhado, meu Tecelão, dedica-se a tecer os fios, que se entrelaçam e me ligam a Ele. Meu Tecedor fez de mim tecido à sua imagem e semelhança. E, viu o que estavas a fazer, era bom, é bom!

Tecido nas mãos do Alfaiate, que pacientemente inicia a modelagem com afeto e tempo dedicado à sua missão, vestir-me. Sua maestria está na arte de coser o tecido, unindo partes dessa tessitura entre as linhas que me conectam ao ponto principal: Ele, o Amado e Esperado, que tem chegado a mim e Vem!

Atento aos detalhes, seu primoroso trabalho resulta em perfeita costura. Os aviamentos utilizados por Ele são instrumentos necessários para o arremate cuidadoso dessa sublime trama. Ele, o princípio e fim, ao contemplar a obra das suas mãos, sorriu, enchendo seu coração de contentamento, ao vestir de pureza, a fim de que me tornes como uma criança.

Segue, sua feitura a bordar-me, suas linhas resplandecentes e seu adorno, são pedras preciosas que produzem: amor, alegria, paz, paciência, amabilidade, bondade, fidelidade, mansidão, domínio próprio e...

Meu Amado, ao meu Deus, por quem espero. Tornei-me tecido, podes costurar, refazer e refilar, vista-me de esperança!

Estou a esperar N'Ele. ❤️

Aline Porto.

AGRADECIMENTOS

Entre linhas e curvas, estou a alinhar, costurar, refilar, desmanchar, refazer e vestir-me! Sou vestida por muitas pessoas!

Sou parte das modelagens que me vestem, partes que compõem quem fui, quem sou e que formam o que posso e desejo vir a ser amanhã. Minhas versões são alinhavos entre linhas e pontos que unem o tecido, dando forma à vestimenta que visto. Não sou sozinha, não estou sozinha. Sou constituída por muitos, formada por diferentes tecidos. Pessoas são tecidos entre as tramas da vida.

Escrevo agora para agradecer. Sou grata a todas as pessoas que contribuíram para que eu fosse parte de quem sou, mas também para que eu fosse parte de quem não quero ser. Gratidão àqueles que estiveram apenas de passagem, alguns apressados, mas que, de alguma forma, uniram a linha a alguns pontos. Confesso que desejei que alguns tivessem ficado mais tempo, mas a vida é feita de passagens. Eles deixaram linhas para que outros pudessem costurar, e nesses ciclos, muitas passagens foram breves, enquanto outras demoraram. Com suas linhas coloridas, bordaram nos meus tecidos paisagens de cores vibrantes. Quando o tempo se completou ou o desejo os moveu, seguiram seu caminho, e tudo bem! Mas ainda permanecem em mim, vestindo-me de afeto, coragem e gentileza.

Acredito que a vida é como um rio que flui, um movimento contínuo. Ao fim de um ciclo, ela se renova e volta ao ciclo inicial para os recomeços. Aos encontros e reencontros, ainda há tecido(s) e linha(s)!

Agradeço aos amigos, próximos e distantes, aos que se foram, aos que permanecem e aos recém-chegados. Como foi e como é bom tecer a vida com vocês, tecidos, linhas e pontos, parte essencial do tecido que sou. Gratidão por cada laço formado, ao riso, ao abraço, ao acolhimento, ao afeto, à força, à partilha e à partida. Juntos ou em outras dimensões, seguimos costurando nosso caminhar, com novas cores e texturas que se entrelaçam e tornam a jornada potente.

Escrevo como quem borda, como quem cuida, como quem deseja afetuamente agradecer, meu coração é grato. Aline Porto!

Agradeço à minha família pela cumplicidade e por segurarem minha mão nessa jornada que não foi fácil. Vivi diversas situações: fiquei feliz, fiquei triste, fiquei doente, passei por cirurgias, fiquei ansiosa, posterguei sonhos, realizei sonhos e, sobretudo, ressignifiquei a vida. Aqui estão vocês! Obrigada por acreditarem que meus projetos são possíveis. Rob, obrigada pelo companheirismo e parceria. Obrigada, Julia, minha filha, parte de mim, meu amorzinho. Nossa, como você cresceu! Sou muito feliz por ter você comigo e orgulhosa de quem tem se tornado. Deus tem sido bom, em todo tempo, Ele é bom. Amo vocês!

À minha mãe e aos meus irmãos: vocês são fios preciosos na tessitura da minha vida. É um privilégio tê-los!

Aos amigos e irmãos de alma, como vocês são importantes para mim. Paty, minha “Irmiga”, Marcelo e Cátia, amo vocês!

Ao Grupo Caseiro, sou grata pelo presente e pela alegria de tecer a vida ao lado de vocês, meus queridos amigos e irmãos.

Fabício Brandão, meu amigo, que presente maravilhoso é tê-lo em minha vida.

Ao sair diversas vezes da “Groenlândia”, ancorei meu barco no “Red River”. Quanta generosidade ser recebida no seu porto seguro! Gratidão por ser acolhimento, por ser afeto e alento. Em cada estadia, sou recebida com o abraço que aquece, a conversa que edifica e a comida temperada com amor. como você é generoso! Você é a luz que alumia meu Porto. Amo você!

À minha amiga Cosma Sueli, minha gratidão pelo apoio, cuidado e preocupação com a minha vida. Sua presença é um presente.

Às Mulheres da Confraria, vocês são potentes. Sou grata pelo nosso encontro e acredito na seguinte afirmação: “E, na infinita possibilidade de lugares, na infinita possibilidade de tempos, nossos tempos e nossos lugares coincidiram. E deu-se o encontro.” (Rubem Alves). Que bom que encontrei vocês!

Ao professor Eri, um artista, gratidão por ter me possibilitado, durante o doutorado, realizar um sonho da minha adolescência: aprender a costurar. Para mim, a costura é arte, e nela residem inúmeras possibilidades de criação. Nesse contexto, ao pensar a costura e as palavras pela arte de costurar, surgiram em mim muitas reflexões e inspirações. Continuarei a aprender. Gratidão!

À APADA-Ba, lugar de referência na Educação de Surdos, lugar de afeto, onde iniciei minhas itinerâncias com a Comunidade Surda.

À Dona Marizanda Dantas, minha eterna gratidão. Obrigada por fazer parte da tessitura da minha vida.

À Natália Dantas, minha eterna gratidão por aceitar, acreditar e confiar mais uma vez no meu projeto de pesquisa, possibilitando sua realização na APADA-Ba. Gratidão!

Aos estudantes Surdos, minha gratidão por me ensinarem sempre. Cada um de vocês foi um fio essencial nas tramas e tessituras que deram vida a este trabalho de pesquisa. Avante!

Aos professores e professoras, Surdos e ouvintes. Em especial ao professor Evandro, você é uma referência potente para os Surdos. Sua vida representa resistência. E à professora Josiene Borges, por ter me acolhido com doçura e leveza, gratidão pela acolhida e pelas orientações. Avante!

Ao PPGDC — Programa de Pós-Graduação em Difusão do Conhecimento UFBA — UNEB — IFBA — UEFS — SENAI/CIMATEC pelo apoio, pela qualidade e comprometimento de todos os docentes, pesquisadores e servidores técnicos.

Ao meu orientador, Dr. Aloísio Santos Nascimento Filho, gratidão pelas orientações, compreensão, apoio constante, incentivo e partilha.

À professora Dr.^a Desirée Begrow, minha gratidão pela delicadeza atenciosa ao ler meu texto e por contribuir significativamente no meu exame de qualificação, assim como pela escuta atenta e pelas valiosas orientações oferecidas.

À professora Dr. Raidalva, minha gratidão pelo cuidado, pelo apoio e por ter aceitado compartilhar dos momentos da qualificação e da defesa.

Ao professor Dr. Hugo Saba, por sua colaboração e incentivo ao longo desta jornada.

À Paloma, minha gratidão por aceitar o convite para tornar esta pesquisa acessível aos Surdos, por meio da tradução e interpretação em Libras, e por toda a parceria. Deus te abençoe.

Ao programador Josué Kuhim, agradeço por sua dedicação e parceria no desenvolvimento do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, por abraçar este desafio e por entender minha proposta e materializar com competência e sensibilidade.

LAMENTO OCULTO DE UM SURDO

Quantas vezes eu pedi uma Escola de Surdo

E você achou melhor uma escola de ouvinte.

Várias vezes eu sinalizei as minhas necessidades e você as ignorou,
colocando as suas ideias no lugar.

Quantas vezes eu levantei a mão para expor minhas ideias e você não viu.
Só prevaleceram os seus objetivos ou você tentava me influenciar com a história de
que a Lei agora é essa...e que a Escola de Surdo não pode existir por estar no
momento da “Inclusão”.

Eu fiquei esperando mais uma vez... em meu pensamento...Ser Surdo de Direito é
ser “ouvido” ... é quando levanto a minha mão e você me permite mostrar o melhor
caminho dentro de minhas necessidades.

Se você, Ouvinte, me representa, leve os meus ensejos e as minhas solicitações
como eu almejo e não que você pensa como deve ser.

No meu direito de escolha, pulsa dentro de mim: Vida, Língua, Educação,
Cultura é um Direito de ser Surdo.

Entenda somente isso!

(VILHALVA, 2002)

SILVA, Aline da Cruz Porto — Deaf Lives/ Vidas Surdas: Role Playing Game (RPG) digital como perspectiva de Letramento Bilíngue para Estudantes Surdos. PPGDC Programa de Pós-Graduação Multi-Institucional em Difusão do Conhecimento.

RESUMO

Esta tese, intitulada “*Deaf Lives/Vidas Surdas*: Role Playing Game (RPG) digital como perspectiva de Letramento Bilíngue para estudantes Surdos”, investiga o potencial do jogo digital como instrumento pedagógico voltado ao letramento bilíngue de estudantes surdos, considerando a Libras como primeira língua e a Língua Portuguesa escrita como segunda. A pesquisa ancora-se na teoria da Aprendizagem Significativa (Ausubel) e na Análise Cognitiva (Burnham), articulando educação, tecnologia e práticas pedagógicas que valorizam a cultura visual e as especificidades linguísticas da comunidade surda. Utilizando uma abordagem qualitativa e participativa, foram realizadas oficinas formativas no formato de círculos de cultura, com uma turma do Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos (APADA-BA). Os resultados indicam que o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* contribuiu significativamente para o fortalecimento das habilidades linguísticas em Libras e no português escrito, ampliando os repertórios visuais e promovendo práticas de aprendizagem bilíngue significativas. Além disso, a pesquisa evidencia a necessidade urgente de políticas linguísticas eficazes, formação docente qualificada e desenvolvimento de materiais didáticos bilíngues, como forma de garantir o direito à educação bilíngue, à acessibilidade e ao reconhecimento cultural e linguístico da comunidade surda.

Palavras-chave: Role Playing Game (RPG); Libras; Língua Portuguesa; Letramento bilíngue; Surdos.

SILVA, Aline da Cruz Porto — Deaf Lives/Vidas Surdas: Digital Role-Playing Game (RPG) as a Perspective for Bilingual Literacy of Deaf Students. PPGDC — Multi-Institutional Graduate Program in Knowledge Diffusion.

ABSTRACT

This dissertation, entitled “Deaf Lives/Vidas Surdas: Digital Role-Playing Game (RPG) as a Perspective of Bilingual Literacy for Deaf Students,” investigates the potential of the digital game as a pedagogical tool aimed at the bilingual literacy of Deaf students, considering Brazilian Sign Language (Libras) as the first language and written Portuguese as the second. The research is grounded in the theory of Meaningful Learning (Ausubel) and Cognitive Analysis (Burnham), articulating education, technology, and pedagogical practices that value visual culture and the linguistic specificities of the Deaf community. Using a qualitative and participatory approach, formative workshops were conducted in the format of culture circles with a class from the Specialized Educational Assistance (AEE) at the Association of Parents and Friends of the Hearing Impaired of Bahia (APADA-BA). The results indicate that the Deaf Lives/Vidas Surdas game significantly contributed to strengthening linguistic skills in Libras and written Portuguese, expanding visual repertoires, and promoting meaningful bilingual learning practices. Furthermore, the research highlights the urgent need for effective language policies, qualified teacher training, and the development of bilingual educational materials to ensure the right to bilingual education, accessibility, and the cultural and linguistic recognition of the Deaf community.

Keywords: Role-Playing Game (RPG); Brazilian Sign Language (Libras); Portuguese Language; Bilingual Literacy; Deaf Students.

LISTAS DE FIGURAS, GRÁFICOS E TABELAS

Figura 1 - Proposta de Atividades para Estudantes Surdos.....	74
Figura 2 - Caminho da aprendizagem significativa	96
Figura 3 - Continuidade entre a aprendizagem mecânica e a aprendizagem significativa	98
Figura 4 - Principais conceitos relativos à aprendizagem.....	99
Figura 5 - Design Metodológico da pesquisa de campo.....	102
Figura 6 - Mosaico: Telas Iniciais do jogo digital RPG Deaf Lives/ Vidas Surdas....	118
Figura 7 - Mosaico: Imagens do jogo digital RPG Deaf Lives/ Vidas Surdas	114
Figura 8 - Imagens do primeiro Enigma do Deaf Lives / Vidas Surdas	115
Figura 9 - Imagens do segundo Enigma do Deaf Lives / Vidas Surdas	116
Figura 10 - Imagens do terceiro Enigma do Deaf Lives / Vidas Surdas.....	116
Figura 11- Nuvem de palavras das palavras mais mencionadas	144
Figura 12-Imagens do RPG Deaf Lives utilizadas na atividade 5.	149
Figura 13–Personagem escolhida como mascote do Deaf Lives/Vidas Surdas.....	155
Figura 14-Relatos dos alunos sobre a experiência com o Jogo Deaf Lives	158
Figura 15-Construção coletiva do Mapa Mental História dos Surdos ...	169
Figura 16 - Narrativa de Vida professor Surdos	170
Figura 17 - Encontros Formativos.....	170
Figura 18 - Jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas	171
Figura 19 - Jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas	171
Figura 20 - Fotografia da estudante participante do <i>Deaf Lives/ Vidas Surdas</i>	04
Figura 21 - Matriz Cognitiva do Percurso da Tese.....	29
Figura 22 - Mapa Metal da Metodologia da Pesquisa.....	110

Gráficos

Gráfico 1 - Descrição do desempenho de estudantes surdos.....	40
Gráfico 2 - Habilidade de sinalização em Libras.....	135
Gráfico 3 - Habilidade de compreensão em Libras	135
Gráfico 4 - Habilidade de leitura em português	
Gráfico 5 - Habilidade de escrita em português.....	136
Gráfico 6 - Importância de aprender o português	137

Gráfico 7 - Número de acertos e “erros” dos estudantes na questão.....	146
--	-----

Quadros

Quadro 1 - Marcos Legais na Educação para Surdos.....	36
Quadro 2 - Leis em Defesa da Educação Bilíngue de Surdos	53
Quadro 3 - Objetivos Destacados: Direito à Educação Bilíngue dos Surdos.....	
Quadro 4 - Pontos Comuns de Controvérsia Sobre a Escola Bilíngue de Surdos	64
Quadro 5 - Principais Motivos Que Podem Dificultar a Aprendizagem dos Surdos...	68
Quadro 6 - Orientações Didáticas Para As Práticas Pedagógicas No Ensino de Estudantes Surdos	72
Quadro 7 - Estratégias Didáticas Propostas no Ensino do Português	
Quadro 8 - Pontos Comuns de Controvérsia Sobre a Ebs.....	125
Quadro 9 - Cronograma de Atividades de Pesquisa na APADA-BA–Ciclo 1	
Quadro 10-Cronograma de Atividades de Pesquisa na APADA-BA – Ciclo 2.....	127
Quadro 11 – Biografias daspersonalidades escolhidas para nomear os estudantes participantes do estudo	132.
Quadro 12 – Palavras identificadas pelos estudantes no texto da atividade escrita	143
Quadro 13-Respostas dos Estudantes participantes da atividade 5.....	150.
Quadro 14 - Resumo da Espiral Cognitiva: Deaf Lives/Vidas Surdas.....	178

Tabelas

Tabela 1 - Propostas das Políticas Linguísticas.	
Tabela 2 - Competências e Metas da Dipebs.....	

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	Role Playing Game
LIBRAS	Língua Brasileira de Sinais
APADA-BA	Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia.
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
L1	Primeira Língua
L2	Segunda Língua
USP	Universidade de São Paulo
PANDESB	Programa de Avaliação Nacional do Desenvolvimento da Linguagem do Surdo Brasileiro
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
LBI	Lei Brasileira de Inclusão
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
TAS	Teoria da Aprendizagem Significativa
AEE	Atendimento Educacional Especializado
IRAMUTEC	Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
EBS	Educação Bilíngue de Surdos

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	19
1.1 PERGUNTA QUE NORTEIA O PERCURSO DA PESQUISA	25
1.2 HIPÓTESES	25
1.3 OBJETIVOS	25
1.3.1 Objetivo Geral	25
1.3.2 Objetivos Específicos	25
Figura 20 — Matriz Cognitiva do Percorso da Tese.	29
2 EDUCAÇÃO E LINGUAGEM: TRAJETÓRIAS DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE LINGUÍSTICA, CULTURAL E DO PERTENCIMENTO DOS SURDOS	31
2.1 ABORDAGENS HISTÓRICAS NA EDUCAÇÃO DE SURDOS	31
2.1.1 DIVISOR DE ÁGUAS PARA OS SURDOS: LIBRAS É UMA LÍNGUA	34
2.1.2 Sentidos na Educação dos Surdos: Educação Bilíngue.	37
2.2 REPRESENTATIVIDADE SURDA: IDENTIDADE COMO DIFERENÇA LINGUÍSTICA E CULTURAL	45
3 MODALIDADE DE ENSINO: EDUCAÇÃO BILÍNGUE PARA SURDOS	50
“A Educação Bilíngue para surdos não é uma simples proposta pedagógica, mas um ato político de reconhecimento e valorização da diferença linguística e cultural.” (Skliar, 1998)	50
3.1 DO SILENCIAMENTO À CONQUISTA: A LUTA DOS SURDOS PELO RECONHECIMENTO E INCLUSÃO	51
3.2 O MOVIMENTO SURDO NA DEFESA DA EDUCAÇÃO BILÍNGUE	53
3.3 MODALIDADE DE EDUCAÇÃO BILÍNGUE PARA SURDOS	60
3.4 DESAFIOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DOS SURDOS: EM LIBRAS E NA LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA	68
3.5 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS BILÍNGUES PARA ENSINAR OS SURDOS	71
3.6 A LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS	76
3.6.1 Estratégias Didáticas: Ensinar a Escrita da Língua Portuguesa para Estudantes Surdos	78
4 LETRAMENTO BILÍNGUE PARA ESTUDANTES SURDOS	81
4.1 LIBRAS COMO PILAR E A LÍNGUA PORTUGUESA ESCRITA COMO BASE NA EDUCAÇÃO BILÍNGUE	82
4.2 PRÁTICAS DE LETRAMENTO BILÍNGUE PARA SURDOS	85
4.3 LETRAMENTO VISUAL DOS SURDOS	89
4.4. OS JOGOS NO FORMATO DE RPG DIGITAL COMO PERSPECTIVAS DE LETRAMENTO VISUAL PARA O LETRAMENTO BILÍNGUE DE ESTUDANTES SURDOS	92
5 CAMINHOS E SIGNIFICADOS NA EDUCAÇÃO DOS SURDOS	95
5.1 TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA AUSUBELIANA: REFERÊNCIA	

SIGNIFICATIVA PARA A PESQUISA	95
5.2 GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E O RPG PARA ESTUDANTES SURDOS	102
5.3 FERRAMENTA SIGNIFICATIVA: ROLE PLAYING GAME NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DOS SURDOS	105
5.4 TEORIA DA NARRATIVA, TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA SURDOS: PONTOS DE CONTATO	107
5.5 ENTRELAÇANDO TEORIAS E PRÁTICAS NO RPG DEAF LIVES/VIDAS SURDAS: APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E LETRAMENTO BILÍNGUE	108
6 METODOLOGIA: CAMINHOS E TRAJETÓRIAS SIGNIFICATIVAS	111
6.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	112
6.1.1 <i>Pesquisa Qualitativa / Pesquisa Participante</i>	112
6.1.2 <i>Análise Cognitiva (AnCo) e Letramento Bilíngue</i>	112
6.1.3 <i>RPG Maker: Deaf Lives / Vidas Surdas</i>	113
6.1.3.1. <i>Desenvolvimento e Narrativa do Deaf Lives / Vidas Surdas</i>	117
6.1.3.2 <i>O RPG como Ferramenta Metodológica</i>	119
6.2 Campo de Pesquisa / Participantes da Pesquisa	121
6.2.1 <i>Questionário Bilíngue: Percepções Iniciais</i>	123
6.3 DESENVOLVIMENTO DO JOGO E OFICINAS FORMATIVAS	124
6.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS	125
6.5 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS	132
7 RESULTADOS	137
7. 1 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES E SUAS PERCEPÇÕES SOBRE LIBRAS E PORTUGUÊS ESCRITO: COMO OS ESTUDANTES SURDOS VISUALIZAM A RELAÇÃO ENTRE AS LÍNGUAS (LIBRAS X PORTUGUÊS)	137
7. 2 IMPACTOS E CONTRIBUIÇÕES DO JOGO DEAF LIVES/VIDAS SURDAS PARA OS ESTUDANTES PARTICIPANTES	142
7.2.1 <i>Processo de desenvolvimento do Jogo Deaf Lives/Vidas Surdas e contribuição dos estudantes</i>	142
7.2.2 <i>Desafios com o Português Escrito: identificação dos desafios na produção textual</i>	146
7.2.3 <i>Estratégias para Aprendizagem: como os estudantes Surdos procedem em relação ao processo do ensino e aprendizagem frente aos desafios linguísticos</i>	153
7.2.4 <i>Engajamento com o Jogo: Relação dos estudantes com a proposta lúdica do Deaf Lives</i>	159
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	13780
REFERÊNCIAS	186

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO BILÍNGUE.....	198
APÊNDICE B: ATIVIDADES PEDAGÓGICAS CRIADAS PARA O ENSINO BILÍNGUE: ATIVIDADE TEXTUAL: ANÁLISE DE VERBOS NO TEXTO.....	201
APÊNDICE C: ATIVIDADE TEXTUAL: VERBOS NO TEXTO (REPERTÓRIO LINGÜÍSTICO: LIBRAS E LÍNGUA PORTUGUESA)	201
APÊNDICE D: ATIVIDADE DE LEITURA E ESCRITA DAS IMAGENS DO JOGO DEAF LIVES/ VIDAS SURDAS.....	204
APÊNDICE E: NARRATIVA DO JOGO RPG DEAF LIVES/ VIDAS SURDAS E APRESENTAÇÃO DO JOGO	205
APÊNDICE F: QR CODE: COMPILADO DE VÍDEOS DOS ENCONTROS FORMATIVOS COM O PROFESSOR DE LIBRAS, EVANDRO BISPO	222
ANEXO A: TCLE.....	228
ANEXO B: TALE - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	
Nome do Participante.....	233
ANEXO C: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP	237
ANEXO D: CERTIFICADOS DE DIREITOS AUTORAIS.....	241
ANEXO E: CERTIFICADO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR.....	242
ANEXO F: PROSPECTIVE STUDY OF COMMUNICATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES FOR THE DEAF.....	243
Introduction.....	10
Materials and Methods	
Results and Discussion.....	
Final Considerations	
References	
ANEXO G: ASSISTIVE TECHNOLOGIES FOR THE DEAF: A STUDY OF THE SEARCH FOR INDEXED PATENTS AT THE BRAZILIAN NATIONAL INSTITUTE OF INDUSTRIAL PROPERTY.....	252
Introduction.....	
Materials and Methods.....	
Results and Discussion.....	
Conclusion.....	
References.....	
ANEXO H: O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) PARA O LETRAMENTO BILÍNGUE DOS SURDOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA.....	262
1.INTRODUÇÃO.....	263
2. METODOLOGIA / MATERIAIS E MÉTODOS.....	264
2.1Estratégia de investigação.....	264
2.2Extração dos dados.....	265
2.3Análise dos dados	265
3.RESULTADOS.....	267

4. DISCUSSÃO.....	268
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	269
REFERÊNCIAS	270

1 INTRODUÇÃO

Entre os Surdos, ficamos recusando a palavra surdez no que ela representa com sua epistemologia de deficiência/doença, e partindo para o ser surdo na alteridade, diferença e identidades surdas. Entre os surdos já vigora esta nova epistemologia, inclusive em inglês temos o Deafhood que atenta para a maior ou menor incidência da diferença do ser surdo. Deafhood se contrapõe a deafness (o mesmo que surdez) (PERLIN, 2003).

De acordo com Perlin (2003), é necessário apresentar o Surdo¹ para além da ausência do sentido (audição), que tradicionalmente caracteriza a perda auditiva e institui a “deficiência auditiva”. A condição de não ouvir e/ou não se comunicar com destreza através da modalidade oral insere a pessoa surda em outra forma de apreensão do mundo: pelo sentido da visão. Assim, para esse grupo, “Ser Surdo” significa participar efetivamente do mundo por meio das vivências visuais, assumindo uma identidade cultural e uma linguagem gesto-visual.

Nesse sentido, em linhas gerais, não há um peso de imposição da deficiência auditiva. Pelo contrário, ela é observada como item da diversidade humana, apesar de ser constantemente marginalizada pela estrutura do capacitismo da sociedade. O capacitismo estrutural, ao impor padrões, opõe-se ao reconhecimento da surdez como diferença linguística e cultural, reforçando, assim, cotidianamente, os desafios para a educação de Surdos.

Apesar de a legislação ter como garantia a educação bilíngue para Surdos no Brasil, ainda existem vários desafios para que esse direito seja realizado. Prontamente, se desconsidera a singularidade linguística dos Surdos, e ainda ter o ensino amparado nos métodos tradicionais, por meio do ensino da Língua Portuguesa. A forma escrita do português destinada a Surdos, por ter sido organizada por ouvintes e baseada em práticas mecanicistas, acaba por limitar significativamente a aprendizagem da segunda língua.

Os próximos cinco parágrafos fluem em primeira pessoa, pois, nesse instante, não consigo separar a pesquisadora da minha trajetória. Escrevo, em breves palavras,

¹ "Paden (1980) adota a convenção de utilizar 'Surdo' com inicial maiúscula para se referir às práticas culturais de um grupo dentro de um grupo, enquanto 'surdo' com inicial minúscula refere-se à condição de surdez, ou ao grupo maior de indivíduos com perda auditiva, sem referência à cultura específica" (Paden, 1980, p. 10).

o momento em que se fez o encontro com os Surdos, um encontro marcado por gestos, por olhares e por expressões pulsantes que contam histórias. Em 1994, enquanto cursava o ensino médio, participei de um seminário e, assim, fui tocada por uma encenação. No palco, um grupo teatral que dançava e se comunicava em Língua de Sinais. Ali, entre gestos, movimentos e expressões corporais, vi Surdos em cena. Não apenas representando, mas, em protesto ao mundo, estavam ali vivos, visíveis e vibrantes.

Foi, para mim, uma experiência singular e emocionante. A partir daquele dia, mergulhei no universo viso-gestual da Libras. Fiz meu primeiro curso básico de Língua Brasileira de Sinais e, mesmo após tantos anos, sigo nesse caminhar. Diante da noção de que não se aprende língua de sinais brasileira, mas sim se continua a aprendê-la, resisto nesse aprendizado único e pontual; para mim, nunca houve um fim, mas uma travessia contínua. Dedico minha trajetória acadêmica à educação de Surdos, lugar onde meu coração se ancora, pesquisando, ensinando, esperando (como diria Paulo Freire) por uma educação bilíngue de qualidade que seja direito, e não uma exclusão no Brasil.

Dessa forma, refletir sobre a prática pedagógica e ficar me perguntando diariamente de que forma contribuir com os estudantes Surdos neste processo de ensino e aprendizagem, que necessita de um cuidado especial para as especificidades linguísticas. A trilha da educação bilíngue ainda está sendo descoberta, mas é possível construir, reconstruir e redesenhar rotas; criar pontes e abrir horizontes para esse tipo de educação de sentidos.

Foi nesse contexto, imbricada entre minhas vivências e os desafios da educação bilíngue, que fui impulsionada a refletir sobre formas inovadoras para o ensino dos Surdos. Com esse olhar, pensei no jogo RPG - *Role Playing Game Deaf Lives/Vidas Surdas* como uma ferramenta que, além de possibilitar o aprendizado, cria um espaço de imersão e empatia para os participantes.

O jogo, ao mesmo tempo que reflete as lutas, as histórias e abre diálogos sobre as realidades dos Surdos, permite que as experiências desse grupo sejam representadas de maneira interativa, desconstruindo estigmas e fortalecendo a compreensão de suas diversas formas de existir no mundo.

Vivemos um tempo em que se espera que o professor compreenda e acolha a diversidade. Mais do que isso: que esteja aberto ao novo, às práticas inovadoras e que seja capaz de enxergar cada estudante através de uma singularidade viva. Afinal,

como nos aconselha Ferreira (2006, p. 231), é necessário conhecer as características individuais, habilidades, necessidades, experiências para que o planejamento pedagógico seja, de fato, essencial.

Nesse sentido, a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, estabelecida pelas Nações Unidas, destaca-se como um marco importante, com 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) e metas voltadas para a transformação social. Entre os ODS, o Objetivo 4 ganha centralidade nesta pesquisa ao propor que se deve “Garantir a educação inclusiva, justa e de qualidade, e gerar oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”, (ONU, 2015, s.p.). Esse objetivo global reflete diretamente a necessidade de boas práticas pedagógicas.

Portanto, propor o uso do Role Playing Game digital — RPG como recurso pedagógico emerge como possibilidade potente. O jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, concebido na perspectiva bilíngue, propõe-se a ser um instrumento lúdico, afetivo e cognitivo capaz de proporcionar aprendizagem de qualidade para os estudantes Surdos. Além disso, promove o respeito à identidade linguística e cultural, partindo da Libras como elo central da experiência educativa, alinhando-se aos princípios de inclusão e equidade defendidos pela Agenda 2030 e pelo ODS 4.

Deste modo, visualizar o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, nesta pesquisa, como uma estratégia de recurso didático, é algo importante que compõe o fruto do objetivo. Dessa forma, justifica-se pela possibilidade pedagógica de aprendizagem bilíngue, além das reflexões que podem ser muito boas. Até porque, contar histórias é, também, resistir ao silenciamento. E os estudantes Surdos têm histórias vividas, que precisam ser contadas, reconhecidas e vistas.

Diante disso, pensar a educação das pessoas Surdas requer olhar às suas especificidades e, desse modo, o RPG digital mostra-se como uma ferramenta que permite a aprendizagem experiencial, conectando a narrativa ao desenvolvimento linguístico e à aprendizagem dos Surdos.

Por isso, a presente pesquisa propôs o desenvolvimento e a aplicação de um jogo digital, o Role Playing Game - RPG, como ferramenta pedagógica para o ensino dos estudantes Surdos, respeitando e considerando sua história, identidade e práticas socioculturais.

Através disso, é importante mencionar que os jogos digitais, principalmente os Role-Playing Games (RPGs), têm características que beneficiam a aprendizagem ativa, esse benefício é essencial na construção de narrativas. Distinto de alguns

métodos tradicionais de ensino da língua portuguesa para Surdos, que repetidamente se aplicam em abordagens mecanicistas, o RPG “*Deaf Lives*” permite que os estudantes criem interações em um imersivo ambiente narrativo, que constrói o conhecimento.

A abordagem pedagógica, a partir do *Deaf Lives / Vidas Surdas*, destaca-se por apresentar múltiplas possibilidades de criação no cenário educacional. Dessa forma, uma busca no banco de patentes do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) revelou que não havia registros anteriores de jogos digitais em formato de RPG voltados para Surdos, reforçando a relevância desta proposta. O jogo possui direitos autorais registrados na Biblioteca Nacional e certificado de Registro de Programa de Computador pelo INPI.

Foram realizados dois estudos prospectivos já publicados (SILVA; GONÇALVES, 2021; SILVA; NASCIMENTO FILHO, 2023) sobre “Tecnologias da Informação e Comunicação para Surdos” e as “Tecnologias para Surdos”. Além disso, inscreveram um artigo de revisão sistemática sobre “O uso de Role Playing Game (RPG) para o Letramento Bilíngue dos Surdos”, publicado na Revista Eletrônica Multidisciplinar de Investigação Científica (SILVA; NASCIMENTO FILHO; CARDOSO, 2025). Os estudos publicados estão disponíveis nos anexos e eles foram importantes para o desenvolvimento e o registro do jogo digital, o RPG *Deaf Lives/Vidas Surdas*.

Nesse sentido, a pesquisa permite uma participação dos estudantes surdos, causando uma aprendizagem que é baseada em desafios, e que estimula a interação tanto em Libras, como também na língua portuguesa escrita. Assim, este estudo busca evidenciar como a experiência imersiva proporcionada pelo RPG Maker pode atuar como um catalisador cognitivo e linguístico, que favorece a aprendizagem por meio da experiência visual e das narrativas produzidas pelos surdos, em um conjunto de uso de experiências próprias para a realização das etapas do jogo.

Conforme Skliar (1999, p. 142), a língua de sinais ressignifica a deficiência e permite que os surdos constituam uma comunidade linguística distinta, e não um desvio da “normalidade”. Pensar a surdez como uma diferença linguística significa reconhecer a Libras - Língua Brasileira de Sinais — como uma língua legítima, que deve ser utilizada como meio de instrução para pessoas surdas. Nessa mesma perspectiva, Rosa (2009) afirma que, ao adotar o modelo sociocultural da surdez, desloca-se a noção de deficiência para uma abordagem linguística e identitária.

Portanto, a atual pesquisa tem como intuito olhar para o RPG digital como uma

perspectiva de Letramento Bilíngue para Estudantes Surdos. A investigação busca compreender como esse recurso didático pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, que se inicia em Libras como primeira língua (L1) e da língua portuguesa escrita como segunda língua (L2), em consonância com a legislação brasileira vigente.

Nesse sentido, a Lei n.º 10.436/2002 compreende a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como a língua materna² da comunidade surda brasileira. Em seu Art. 4º, parágrafo único, se afirma que essa língua “[...] não pode substituir a modalidade escrita da língua portuguesa” (BRASIL, 2002). O Decreto n.º 5.626/2005 dispõe que a Língua Portuguesa deve ser ensinada como segunda língua às pessoas surdas, sem restringir suas modalidades. Todavia, no campo educacional, consolidou-se a prática do ensino prioritariamente na modalidade escrita, em diálogo com a Libras como primeira língua, compondo a proposta de letramento bilíngue.

Dessa forma, ao adotar um olhar sobre a diferença, conforme proposto por Skliar (1998), esta pesquisa se inclui no debate sobre as práticas pedagógicas adequadas para a especificidade surda, ao investigar novas metodologias, como as metodologias ativas³ e a gamificação⁴, que permitam boas experiências de ensino para estudantes surdos, expandindo sua acessibilidade e a qualidade da aprendizagem.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, do tipo participante, fundamentada na Aprendizagem Significativa e na Análise Cognitiva (AnCo) como eixo metodológico. A AnCo, conforme proposta por Fróes Burnham (2012), constitui um campo epistemológico estruturado a partir de uma perspectiva multirreferencial,

² No campo dos estudos linguísticos e jurídicos, há distinções importantes entre os conceitos de *língua oficial*, *língua nacional* e *língua materna*. A *língua oficial* é aquela reconhecida pelo Estado para uso em atos administrativos, documentos legais e políticas públicas (no caso do Brasil, o português). A expressão *língua nacional* refere-se a idiomas reconhecidos social e culturalmente como pertencentes à identidade de um povo, ainda que não tenham caráter oficial em toda a administração do Estado; nesse sentido, a Libras é considerada língua nacional por representar a identidade da comunidade surda brasileira. Já a *língua materna* é aquela adquirida no processo de socialização inicial do indivíduo, podendo ser a língua de sinais ou a língua oral, a depender do contexto em que o sujeito nasce e cresce (cf. CUNHA; CINTRA, 2001; QUADROS; KARNOPP, 2004).

³ Berbel (2011, p.29), diz que: “as metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos”.

⁴ Alves (2015, p.30), diz que: “gamificar não é transformar qualquer atividade em um jogo. Gamificar é aprender a partir dos games, encontrar elementos presentes nos games, que podem melhorar uma experiência. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais interessante, divertida e engajadora”.

polilógica e transdisciplinar, o que permite uma leitura ampliada dos processos cognitivos.

No contexto desta investigação, a AnCo será utilizada para compreender como os estudantes surdos constroem significados, organizam narrativas e articulam conceitos a partir da Libras e da língua portuguesa escrita durante a experiência com o RPG digital. Essa abordagem possibilita uma análise mais profunda dos processos de aprendizagem e letramento bilíngue, uma vez que reconhece a interseção entre cognição, interação social e experiência imersiva.

Além disso, oferece um referencial para interpretar os mecanismos de transdução e transferência de conhecimento envolvidos no uso do RPG como ferramenta pedagógica para estudantes surdos (GALEFFI, 2011).

Nesse sentido, aceitar investigar de que maneira os estudantes constroem, estruturam narrativas e articulam conceitos por meio da língua de sinais, ao mesmo tempo em que aprendem a língua portuguesa escrita, potencializando sua participação plena nos espaços educacionais e ampliando as condições de acessibilidade linguística. A AnCo, ao proporcionar uma base crítica transdisciplinar e polilógica, favorece a concepção da aprendizagem em ambientes educacionais.

Assim, o jogo RPG *Deaf Lives*, como ferramenta de aprendizagem significativa, contribui para a análise cognitiva de como os Surdos constroem conhecimento e reorganizam seus saberes. Conforme Galeffi (2011), a AnCo não se limita a uma teoria da cognição, mas propõe uma abordagem que analisa o acontecimento cognitivo nas interações humanas, aspecto fundamental para compreender a experiência dos surdos no contexto do letramento bilíngue.

Desse modo, a experiência imersiva dos estudantes com RPG digital é analisada a partir de um referencial que considera os processos de transdução e transferência de conhecimento entre diferentes linguagens, apoiando a compreensão de como os Surdos internalizam e ressignificam os conteúdos a partir da interação com o jogo (FRÓES BURNHAM, 2012; GALEFFI, 2011).

Dessa forma, esta pesquisa propõe a construção de um diálogo epistemológico interdisciplinar, apoiado nas áreas da Teoria da Narrativa, Aprendizagem Significativa, Gamificação, Análise Cognitiva, Educação Bilíngue e dos Jogos Digitais.

Portanto, a Análise Cognitiva se torna importante para compreender como os estudantes Surdos entendem os conteúdos, através da interação com o RPG, explorando os processos de construção de significados, articulação narrativa e

aprendizagem bilíngue. A investigação também se inclui em um campo de pesquisa que liga novas metodologias e novidade educacional, buscando tornar o ensino bilíngue mais acessível e bom para os estudantes Surdos.

1.1 PERGUNTA QUE NORTEIA O PERCURSO DA PESQUISA

Como o uso de um Role Playing Game-RPG digital pode contribuir como ferramenta pedagógica para o letramento bilíngue de estudantes Surdos, promovendo o aprendizado em Libras e da língua portuguesa escrita?

1.2 HIPÓTESES

a. Acredita-se que o RPG, a partir das narrativas criadas coletivamente pelos estudantes Surdos, pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, a partir das práticas de letramento bilíngue;

b. O jogo RPG potencializa os processos cognitivos das pessoas surdas na aprendizagem de uma segunda língua.

1.3 OBJETIVOS

Desta forma, os objetivos detalhados a seguir propõem explicar a questão formulada e explicar o escopo metodológico, que conduz o percurso da pesquisa.

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um modelo de jogo em formato de RPG, por meio das narrativas mediadas em sala de aula, que possibilite a aprendizagem significativa dos estudantes Surdos, numa perspectiva de letramento bilíngue, Libras e Língua Portuguesa escrita.

1.3.2 Objetivos Específicos

A seguir estão relacionados os objetivos específicos:

- Construir um modelo de jogo digital que permita práticas de letramento em Libras e em português escrito;
- Identificar os processos de aprendizagem e verificar o processo interativo entre os estudantes surdos;

- Avaliar a contribuição do jogo RPG como ferramenta significativa nas práticas de letramento bilíngue entre os estudantes Surdos.

Nesse sentido, a pesquisa considera a legislação sobre a educação bilíngue e inclui a pessoa Surda protagonista, ao considerar a língua de sinais como primeira língua (L1) e a Língua Portuguesa como segunda língua (L2), visando uma formação significativa e emancipatória. Deste modo, ao ampliar conhecimentos interdisciplinares, a partir de situações-problema vivenciadas pelos estudantes Surdos, por meio da Libras, terão acesso à língua portuguesa em sua forma escrita, para que, desta forma, o conhecimento torne-se significativo e duradouro.

Para traçar os procedimentos metodológicos, considera-se o que dispõe Brandão (2015) ao abordar o modelo de pesquisa participante, que envolve a coleta de dados qualitativos e, a partir deles, a análise como instrumento catalisador do processo de letramento bilíngue, por meio da vivência das narrativas do jogo e de seus diálogos em sala de aula. Além disso, são considerados os processos cognitivos envolvidos na aprendizagem dos estudantes Surdos, visando desenvolver pesquisas que ampliem as estratégias de ensino a partir da língua de sinais e da língua portuguesa escrita, no contexto educacional. Esse processo ocorre por meio da ludicidade, interatividade e criatividade, com foco na aprendizagem significativa.

Esta pesquisa amplia as discussões sobre os métodos de ensino e sobre a aprendizagem significativa da língua portuguesa escrita, com base nas narrativas presentes no jogo de RPG, de forma interdisciplinar, participativa e com significado para os estudantes. Conforme afirma Brito (1993), em uma perspectiva bilíngue, o ensino deve proporcionar experiências linguísticas na primeira língua (Língua de Sinais) e, posteriormente, consolidar a língua majoritária como segunda língua, em sua forma escrita, para os alunos surdos.

Segundo Quadros e Karnopp (2004), as pesquisas linguísticas reivindicam o direito ao desenvolvimento linguístico, cognitivo e acadêmico dos estudantes surdos por meio da exposição à língua de sinais como primeira língua. Essa é a base a partir da qual os alunos constroem o conhecimento da segunda língua, na modalidade escrita. Desse modo, o campo de discussão em torno da temática da linguagem é amplo, ao envolver múltiplas possibilidades relacionadas à aquisição da linguagem pelos surdos. A linguagem, nesse contexto, é entendida como tudo aquilo que envolve significação e valor semiótico, não se restringindo apenas à comunicação, sendo o

espaço no qual o pensamento do indivíduo é constituído (GOLDFELD, 1997).

Dessa forma, os desdobramentos da pesquisa concentram-se em responder às questões que a orientam, bem como compreender as possibilidades de ensino e aprendizagem para estudantes surdos. Na perspectiva bilíngue de L1 e L2⁵, a investigação parte do desenvolvimento de um modelo de jogo digital (RPG) e das narrativas compartilhadas no contexto da sala de aula, sejam elas de cunho histórico ou narrativas de vida.

A cor 'Azul' é uma referência ao movimento Setembro Surdo, que representa a luta e a resiliência da comunidade surda. Durante o regime nazista, os Surdos eram marcados por uma fita azul no braço, tornando-se alvos de perseguição e mortos em programas eugenistas. Com o passar do tempo, o azul foi reinterpretado como um símbolo de orgulho, identidade e resistência da comunidade surda. (SETEMBRO AZUL, [s.d.]).

O azul foi escolhido como a cor principal nos mapas mentais, gráficos, imagens, quadro e/ou tabelas utilizadas nessa pesquisa, como representação do conhecimento, fundamentada em um significado de pertencimento histórico. Assim, representa um ato político e emocional que homenageia a resistência da comunidade surda, reafirmando o compromisso ético e político desta investigação em promover a valorização da Libras, da cultura surda e da educação bilíngue para os estudantes Surdos.

Assim, o conteúdo que estrutura esta pesquisa apresenta capítulos teóricos que abordam aspectos fundamentais da educação e da linguagem na construção da identidade linguística, cultural e do sentimento de pertencimento dos surdos, bem como o ensino bilíngue e o letramento bilíngue. Esses capítulos delineiam um recorte teórico essencial para a compreensão dos elementos que sustentam a proposta do jogo Role Playing Game - RPG *Deaf Lives/Vidas Surdas*, fornecendo a base conceitual que antecede a análise das práticas pedagógicas inovadoras no contexto bilíngue.

⁵ No contexto da educação bilíngue de surdos, L1 refere-se à Libras (Língua Brasileira de Sinais), reconhecida como primeira língua e língua de instrução da comunidade surda. Já L2 corresponde à língua portuguesa em sua modalidade escrita, considerada segunda língua a ser aprendida pelos estudantes surdos. Essa perspectiva rompe com a lógica oralista, que historicamente impôs a língua portuguesa oral como eixo central da escolarização, e valoriza a Libras como base cognitiva, identitária e cultural para o desenvolvimento do letramento bilíngue (BRASIL, 2005; QUADROS; SCHMIEDT, 2006).

O primeiro capítulo corresponde à introdução, na qual são apresentados o tema da pesquisa, sua relevância, a problematização, as questões norteadoras, os objetivos do estudo e os caminhos metodológicos adotados.

O segundo capítulo, intitulado “Educação e Linguagem: Trajetórias de Construção da Identidade Linguística, Cultural e do Pertencimento dos Surdos”, aborda questões relacionadas à linguagem, ao ensino e à aprendizagem para pessoas surdas. A discussão é situada a partir de um panorama sócio-histórico e político, destacando três eixos centrais:

1. As percepções sobre a educação dos Surdos ao longo da história.
2. A Libras como língua de ensino, conhecendo sua importância para o desenvolvimento linguístico e cognitivo dos Surdos.
3. O português escrito, compreendido no contexto do letramento bilíngue, reforça a centralidade da educação bilíngue como caminho para a efetivação de aprendizagens significativas, mas também para promover equidade linguística e social. Logo, o segundo capítulo serve como uma contextualização para o melhor entendimento das políticas linguísticas e educacionais que foram adotadas ao longo da história, mais precisamente no contexto do Brasil.

Continuando, o terceiro capítulo, Modalidade de Ensino: Educação Bilíngue para Surdos, busca discutir toda a trajetória da educação dos Surdos no Brasil, desde o silenciamento histórico até a luta pelo reconhecimento da educação bilíngue como um principal direito para eles. A abordagem apresentada neste capítulo destaca os desafios, progressos e práticas pedagógicas que tendem a garantir um acesso justo ao ensino, respeitando a Libras como primeira língua (L1) e a língua portuguesa escrita como segunda língua (L2).

O quarto capítulo refere-se ao Letramento Bilíngue para Surdos, assim, destaca suas conexões e implicações a partir de quatro eixos fundamentais: Educação Bilíngue, Práticas Pedagógicas, Letramento Visual e, por fim, legislação.

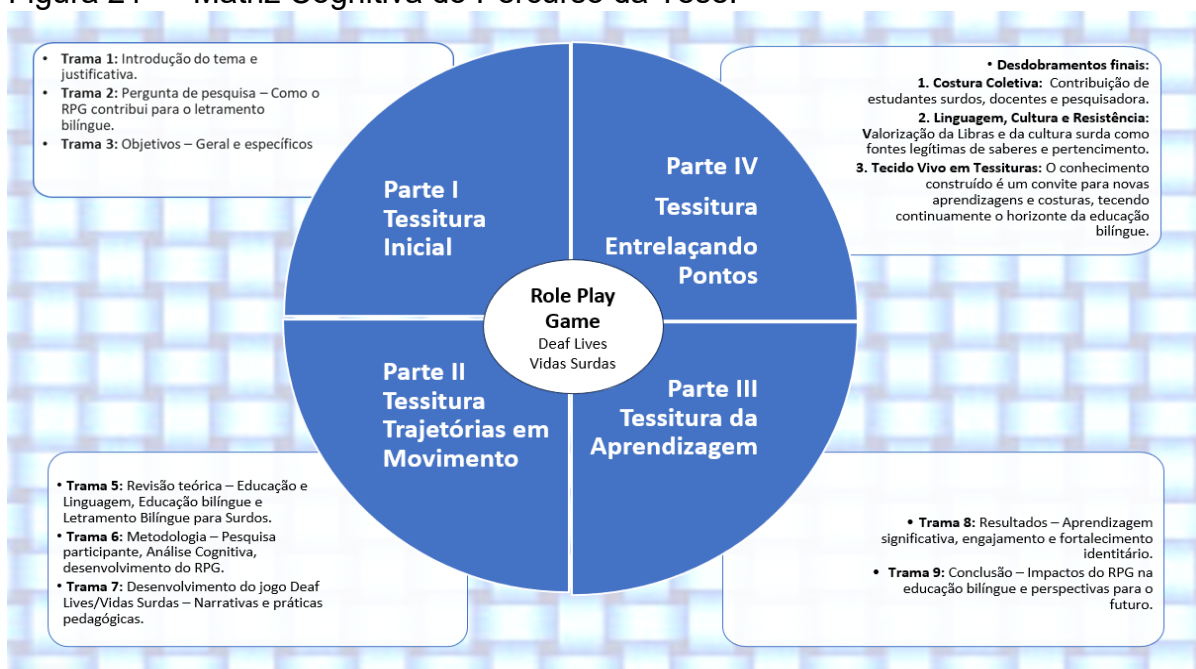
Já no quinto capítulo, são discutidos os sentidos da conexão entre ensino e aprendizagem de estudantes Surdos, a partir da construção coletiva do RPG através de narrativas que se modificam em aprendizagens no espaço escolar da APADA-BA. Neste capítulo, as principais bases epistemológicas que estruturam esta pesquisa são a aprendizagem significativa, a análise cognitiva, a teoria da narrativa e da gamificação, que se refere à integração de atividades lúdicas e elementos de jogos em práticas pedagógicas.

Em seguida, o sexto capítulo, Metodologia: Caminhos e trajetórias significativas, apresenta a abordagem metodológica desta pesquisa, que se caracteriza como qualitativa e fundamentada na pesquisa participante. O objetivo central é compreender o desenvolvimento e a aplicação do jogo RPG digital “*Deaf Lives/ Vidas Surdas*” como ferramenta para as práticas de letramento bilíngue.

No sétimo capítulo, serão apresentados os resultados desta pesquisa e, por fim, as considerações finais, destacando as contribuições da pesquisa para a educação de estudantes Surdos, as lacunas e os desdobramentos futuros. Buscando apresentar o percurso investigativo desta tese, será exibida, a seguir, a Matriz Cognitiva, a qual demonstra as principais tramas que estruturam a pesquisa desde a tessitura inicial, o desenvolvimento do jogo e a apresentação do *Deaf Lives/Vidas Surdas*, até os resultados e as considerações finais.

Essa matriz permite visualizar a articulação entre os diferentes elementos que sustentam o diálogo entre a revisão teórica, metodológica e as práticas desenvolvidas ao longo da pesquisa. Dessa forma, a descrição de cada trama representa a costura entre saberes e experiências, evidenciando o enlace do processo formativo. Ao final, destaca-se o convite para a continuidade dessa costura coletiva, reafirmando a potencialidade do RPG como ferramenta para o letramento bilíngue na prática educativa dos estudantes Surdos.

Figura 21 — Matriz Cognitiva do Percurso da Tese.



Após a imagem da “Matriz Cognitiva”, que apresenta o percurso estruturado da pesquisa, a seguir essa tessitura será iniciada pelo segundo capítulo 'Educação e Linguagem: Trajetórias de Construção da Identidade Linguística, Cultural e do Pertencimento dos Surdos'. Esta seção se dedica a explorar os pilares conceituais da educação e da linguagem, essenciais para compreender como a identidade linguística e cultural dos Surdos foi construída ao longo da história, reafirmando seu pertencimento e visibilidade.

2 EDUCAÇÃO E LINGUAGEM: TRAJETÓRIAS DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE LINGUÍSTICA, CULTURAL E DO PERTENCIMENTO DOS SURDOS

“Como já sabemos, a língua, além de ser a principal condução de comunicação, é também um dos mais importantes meios de identificação do indivíduo com sua cultura e o suporte do conhecimento da realidade que nos circunda. O problema das minorias linguísticas é, pois, diversas vezes, não apenas a privação da língua materna, mas principalmente a privação de sua identidade cultural.” Lucinda Brito.

2.1 ABORDAGENS HISTÓRICAS NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

Este segundo capítulo não tem a intenção de apresentar um longo percurso histórico sobre a educação de Surdos, mas sim destacar, brevemente e de forma crítica, as abordagens que marcaram essa trajetória. Desse modo, vale salientar que existem diversos materiais disponíveis na internet que podem ser utilizados como referência sobre a história dos Surdos. Assim, destaca-se que o material didático utilizado como referência base nesse texto, foi produzido pela Universidade Federal de Santa Catarina, intitulado *História da Educação de Surdos* (UFSC, [s.d.]), que compila os principais marcos da educação de pessoas surdas no Brasil e em diferentes contextos, nas referências está disponível o link do documento.

Neste texto destacam-se a linguagem, a identidade e inclusão escolar, apresentando as transições entre o oralismo, a comunicação total, o bilinguismo e os modelos interculturais, bem como a fundação do Imperial Instituto dos Surdos-Mudos (atual Instituto Nacional de Educação dos Surdos - INES) e os personagens históricos importantes como Ernest Huet.

Tratando sobre abordagens históricas, a história da educação dos Surdos, desde antigamente até os dias atuais, é apontada por diversas experiências e métodos voltados à comunicação. São apenas três abordagens filosóficas que amparam essa trajetória educacional: o oralismo, a comunicação total e o bilinguismo.

Gaurinello (2007) destaca o abade francês Charles-Michel de L'Épée, por volta de 1750, como um dos principais a reconhecer a língua de sinais, utilizada pelos Surdos de Paris como meio legítimo de instrução. L'Épée foi também um dos pioneiros na implementação do método gestual na educação de Surdos. Contemporaneamente, na Alemanha, Samuel Heinicke propôs uma abordagem oposta: o método oral. Esse método baseava-se exclusivamente no uso da linguagem oral, excluindo o uso de

sinais na educação dos Surdos.

Portanto, houve um marco histórico negativo na trajetória da educação dos Surdos, o qual foi o Congresso de Milão, feito em 1880. Nesse evento, o método oral (Oralismo) foi oficialmente estabelecido como a única forma autêntica de educação para pessoas Surdas. Como decorrência, o uso da língua de sinais de (Gestualismo) foi eliminado, assim como declínio o papel dos professores Surdos na educação.

Nesse sentido, no século XIX, o método oral começou a dominar como o principal método filosófico na educação de Surdos, ao defender a língua oral como a única forma autêntica de comunicação. Seu principal objetivo era “diminuir” a “deficiência” através da estimulação auditiva, procurando capacitar a pessoa Surda para usar a língua oral. Para isso acontecer, se priorizou o desenvolvimento da leitura labial e do uso da voz, através do ensino da leitura orofacial e do treino vocal, com estímulos auditivos e uso de recursos na reprodução sonora.

Diante disso, as consequências dessa determinação foram importantes para a comunidade Surda. Ao desconsiderar que a língua de sinais seja um meio autêntico de comunicação e aprendizado, o oralismo afetou o desenvolvimento educacional e social de várias pessoas Surdas. O problema de acesso a uma boa comunicação no ambiente escolar causou grandes prejuízos cognitivos, emocionais e identitários, também limitou o desenvolvimento dos estudantes. A exclusão do Gestualismo e o silenciamento dos professores Surdos, do mesmo modo, contribuíram para o apagamento cultural e linguístico da comunidade Surda, gerando um afastamento forçado de sua própria identidade e atrapalhando a construção de uma verdadeira educação inclusiva diante das diferenças.

Contudo, no início da década de 1970, o descontentamento com os resultados do método oral induziu ao aparecimento de uma nova abordagem filosófica na educação dos Surdos: a Comunicação Total. Essa percepção sugeria o uso de todos os recursos disponíveis para facilitar a comunicação com a pessoa Surda, como gestos naturais, língua de sinais, alfabeto digital, expressão facial, fala e aparelhos de amplificação sonora. O objetivo era garantir que a comunicação acontecesse de uma melhor maneira, respeitando as diversas possibilidades de expressão e atendimento de cada indivíduo. No entanto, como naquela época ainda não havia estudos linguísticos concretizados sobre a língua de sinais, os códigos manuais eram, na maioria das vezes, utilizados seguindo a estrutura gramatical da língua oral, o que limitava o potencial linguístico e comunicativo dessa abordagem.

Depois do surgimento da Comunicação Total, uma nova abordagem filosófica recebeu força na Europa, no início dos anos 1990: o bilinguismo. Essa concepção tem como principal objetivo causar a imersão da pessoa Surda, inicialmente na língua de sinais reconhecida como sua primeira língua e, depois, na língua oral majoritária, como segunda língua. Skliar (1995) defende que o reconhecimento da pessoa Surda enquanto sujeito de uma comunidade linguística própria é essencial para a valorização e legitimação das línguas de sinais.

Como abordagem educacional contemporânea, o bilinguismo sugere que a língua de sinais seja utilizada como língua principal de instrução, pois é através dela que a pessoa Surda pode estabelecer uma boa comunicação, desenvolver sua identidade e adquirir conhecimento. Seguindo dessa base sólida em sua primeira língua, torna-se possível a aprendizagem da língua do país como segunda língua.

O Bilinguismo tem como suposição principal que o surdo deve ser bilíngue, ou seja, deve ter como língua materna a língua de sinais, estimada como língua natural dos surdos e, como segunda língua, a língua oficial de seu país [...] os autores ligados ao Bilinguismo compreendem o surdo de forma bem diferente dos autores oralistas e da Comunicação Total. Para os bilinguistas, o surdo não necessita cobiçar uma vida semelhante à do ouvinte, podendo admitir sua surdez (GOLDFELD, 1997, p. 38).

No Brasil, solicita-se que a Libras seja ensinada como primeira língua (L1) e a Língua Portuguesa, em sua forma escrita, como segunda língua (L2). Pesquisas demonstram que crianças Surdas expostas à Língua de Sinais desde cedo apresentam maior desenvolvimento cognitivo e escolar quando comparadas às crianças privadas desse direito linguístico. Nas escolas bilíngues, o desenvolvimento na leitura e escrita da Língua Portuguesa se torna algo mais importante, pois a aquisição da Libras como L1 fortalece a compreensão textual e a organização do pensamento na L2 (Quadros, 2004; Capovilla, 2011). Dessa forma, o ensino bilíngue é a forma que melhor propicia o aprendizado justo para os Surdos.

Esse marco histórico foi distinguido por diversas abordagens filosóficas e educacionais, que auxiliam na educação dos Surdos em todos esses anos, e que reflete um longo período em que a memória coletiva da comunidade Surda foi descuidada. Ao construir essa memória, que é fundamental para o fortalecimento da identidade Surda, que foi ignorada por muitos anos e mesmo assim tem resistido. Recentemente, a memória da comunidade Surda no Brasil é demonstrada por registros históricos que apresentam a percepção sobre a surdez ao longo do tempo,

estimulando a maneira como os Surdos são vistos e reconhecidos pela sociedade.

Segundo Barthel (2009), determinados pesquisadores referem a memória como um adjacente de “conectores”, constituindo que os lugares servem como auxiliares mnêmicos, já que são eles que nos lembram das nossas memórias, sejam elas individuais ou coletivas, e que nos levam, com certeza, à investigação das memórias sociais. Do mesmo modo, ao considerar a história da educação dos Surdos, é plausível observar como a memória coletiva da luta pela valorização da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e pelo direito à educação bilíngue se tornou um marco importante na cultura, da identidade surda e na garantia de educação para eles.

Essa identidade da comunidade surda é um reflexo de um caminho histórico marcado por opressões, mas também por vitórias significativas. Dessa maneira, a Comunidade Surda admite sua cultura e tem conseguido uma grande visibilidade perante a sociedade, sendo que sua identidade é estabelecida através do uso de uma língua expressada pelas mãos, combinada por um sistema linguístico, que pertence a uma comunidade linguística sinalizante.

Diante desse breve contexto histórico de lutas e desafios na educação dos Surdos, o próximo tópico discutirá como a Língua de Sinais se tornou um divisor de águas na construção da identidade linguística e cultural dessa comunidade. Assim, a oficialização da Libras como língua de instrução não somente garantiu um direito linguístico, mas redefiniu as práticas educacionais para os Surdos.

2.1.1 DIVISOR DE ÁGUAS PARA OS SURDOS: LIBRAS É UMA LÍNGUA

Ao longo do tempo, as línguas de sinais foram representadas como uma linguagem primitiva, reduzida a uma simples comunicação por mímica. Segundo o Relatório Imperial (BRASIL, 1872), percebe-se que a linguagem escrita era exaltada, assim como havia menções à linguagem articulada. Nesse mesmo documento, a língua de sinais é referida como “mímica”, especialmente na seção intitulada “Instrução”.

O modo de ensinar a linguagem escrita e a mímica pode-se aprender lendo os compêndios e estudando as estampas, e efetivamente os professores do Instituto assim se habilitaram; mas a linguagem articulada não é possível senão vendo praticar, pela razão muito simples de que os sons da língua francesa e da alemã, em que se acham escritos os compêndios, e compostas as estampas, diferem da língua portuguesa (BRASIL, 1873, p. A-C3-5).

A partir da análise do trecho, observa-se que o termo “mímica” era utilizado como referência à língua de sinais. Essa forma de comunicação estava presente entre os alunos do Instituto dos Surdos, e os professores tinham a possibilidade de estudá-la por meio das leituras dos compêndios e das estampas. Foi apenas a partir dos estudos linguísticos da Língua de Sinais Americana, iniciados na década de 1960 com o pesquisador William Stokoe, que se passou a reconhecer a língua de sinais como legítima. Stokoe apresentou um estudo descritivo que comprovou que essa língua visuoespacial atendia a todos os critérios linguísticos de uma língua natural.

No Brasil, a partir da década de 1980, surgem pesquisas que ampliam as discussões em prol da utilização da Libras — Língua Brasileira de Sinais. Tais estudos evidenciaram que a língua de sinais apresenta estrutura gramatical própria, com níveis fonológicos, morfológicos, sintáticos, semânticos e pragmáticos bem definidos. Um dos marcos históricos mais importantes para a comunidade surda brasileira foi o reconhecimento e a regulamentação da Libras por meio da Lei n.º 10.436, de 2002, e do Decreto n.º 5.626, de 2005. Esses instrumentos legais representam, para a comunidade surda, uma conquista de empoderamento, ao legitimarem a luta por igualdade de direitos, sobretudo o direito linguístico, assegurando a aquisição da Libras como língua de instrução.

Nesse contexto, Sacks (2010) destaca que a língua de sinais é extremamente expressiva, sendo capaz de transmitir qualquer ideia comunicável por meio da linguagem oral. Trata-se de um sistema linguístico completo e estruturado, desenvolvido e consolidado no seio da comunidade surda, o que comprova que a Libras, assim como outras línguas de sinais, possui todas as características de uma língua natural.

Nesse sentido, a educadora, pesquisadora na área dos estudos da língua de sinais e filha de pais Surdos, Quadros (1997), explica que:

A Libras é a língua de sinais frequentemente usada pelas comunidades surdas dos centros urbanos brasileiros. [...] atualmente, os sinais eram estimados somente como representações miméticas, completamente icônicas, sem qualquer estrutura interna formativa. Porém, as pesquisas que vêm sendo realizadas nesse campo evidenciam que tais línguas são sistemas abstratos de regras gramaticais, naturais às comunidades surdas dos países que as utilizam. Essas línguas, que apresentam algumas formas icônicas, são altamente complexas. O uso de mecanismos sintáticos espaciais evidencia a recursividade e complexidade de tais línguas. Assim como com qualquer outra língua, é possível causar expressões metafóricas (poesias, expressões idiomáticas) utilizando a língua de sinais (QUADROS, 1997, p. 46–47).

Segundo Brito (1993), as Línguas de Sinais, por serem naturais e de fácil acesso para os surdos, são extremamente importantes para o preenchimento da função cognitiva e suporte do pensamento. Assim, é essencial que a sociedade compreenda o status linguístico da Libras, aceite e respeite a condição linguística das pessoas surdas e, dessa forma, conceda “voz” a esses sujeitos historicamente silenciados por tentativas de manter a surdez vinculada a um modelo clínico-terapêutico. Esse modelo associa a deficiência a uma patologia, a um déficit biológico, resultando na tentativa de “curar” ou “reparar” a surdez e suas possíveis consequências, sobretudo no âmbito social.

Nessa lógica, Laborit (2000), em sua autobiografia, afirma que a língua de sinais não é uma forma de compensar a fala, mas sim a possibilidade de uma “voz” única e legítima para o surdo. Por isso, aceitar a língua de sinais significa reconhecer a condição linguística dessa população e assegurar os direitos legitimados a esse grupo minoritário significativo, usuário de uma língua gestual, visual e espacial.

A língua e a linguagem são essenciais e estão diretamente associadas à cultura, seja de um país, de um grupo ou de uma comunidade, tanto na modalidade oral quanto na gestual, pois ambas refletem e compartilham a cultura por meio da interação social. Conforme afirma Gesser (2009), tornar visível a língua desvia a concepção da surdez como deficiência vinculada a supostas lacunas na cognição e no pensamento para uma compreensão da surdez como uma diferença linguística e cultural.

Nesse contexto, o status linguístico concedido às línguas de sinais a partir da década de 1960, e posteriormente a oficialização da Libras como primeira língua da comunidade surda brasileira, por meio da legislação, representaram um divisor de águas na vida das pessoas surdas, usuárias de uma língua própria e natural: a língua de sinais.

O único parágrafo da Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002, entende a Libras como “forma de comunicação e expressão, já que o sistema linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constitui um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, provenientes de comunidades de pessoas surdas do Brasil”. A partir dessa lei, as pessoas surdas começaram a ter o direito de utilizar a Libras como forma legítima de comunicação e expressão em qualquer espaço público, inclusive no ambiente escolar. Trata-se de uma das conquistas mais significativas para a comunidade surda, consolidando o reconhecimento oficial e a regulamentação de

sua língua.

O conceito e reconhecimento da Libras e o reconhecimento como língua de instrução para os Surdos, além de representarem um marco legal importante, refletem a memória coletiva da comunidade surda, já que sua trajetória histórica, por muito tempo descuidada, foi marcada por lutas pela afirmação de sua identidade linguística e cultural. A perseverança dessa comunidade em conquistar o reconhecimento linguístico e cultural reflete as tensões vividas ao longo de todos esses anos, que impactaram inteiramente na construção da identidade surda.

Esse progresso legislativo transformou as práticas educacionais, constituindo uma educação que respeita e valoriza as diferenças da comunidade surda. A discussão sobre a importância de a pessoa surda aprender por meio da Libras e ressignificar suas experiências levou à proposição de um modelo educacional bilíngue. Tal debate, fruto do reconhecimento da Libras como língua de instrução para surdos e refletido na política linguística, será aprofundado nos capítulos seguintes, com destaque para a consolidação da educação bilíngue como horizonte formativo.

2.1.2 Sentidos na Educação dos Surdos: Educação Bilíngue.

No Brasil, a Constituição Federal de 1988 representou um grande progresso para a democracia e garantiu o direito à educação como um direito social. Para isso, as políticas públicas têm procurado garantir direitos para várias populações, principalmente para a educação das pessoas surdas, garantida pela legislação.

Dessa forma, várias políticas socioeducativas foram praticadas para apoiar a educação dos surdos. Trazer aqui é fundamental para compreender como o tema foi tratado ao longo dos últimos anos no Brasil, em diferentes partes da sociedade, e como apareceu a demanda por uma educação bilíngue. A seguir, apresentamos algumas dessas políticas:

Quadro 1: Marcos Legais na Educação para Surdos.

Legislação	Descrição:
1988	Constituição Federal (1988).
Lei n.º 9.394/1996	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
PCN - Parâmetro Curricular Nacional de Língua Estrangeira — 1998	“As comunidades indígenas e em comunidades de surdos , nas quais a língua materna não é o português, justifica-se o ensino em Língua Portuguesa como segunda língua” (p.23).
Lei n.º 10.098/2000	A acessibilidade em programas de televisão com a inclusão de janelas de intérpretes de Libras e

	legendagem.
Lei n.º 10.172/2001	Instituiu o PNE — Plano Nacional de Educação (2000–2010).
Lei n.º 10.436, de 2002	Lei que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais — Libras e dá outras providências.
Portaria MEC n.º 3.284/03	Assegura às pessoas com deficiência física e sensorial condições básicas de acesso ao ensino superior, de mobilidade e de utilização de equipamentos e instalações das instituições de ensino.
Lei n.º 10.845, de 2004	Lei que institui o Programa de Complementação ao Atendimento Educacional Especializado às Pessoas Portadoras de Deficiência, e dá outras providências.
Projeto de Lei do Senado n.º 180, de 2004	Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que constitui as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da oferta da <u>Língua Brasileira de Sinais</u> — LIBRAS — em todas as etapas e modalidades da educação básica.
Decreto n.º 5.296/2004	Regulamenta as Leis 10.048/2000 e 10.098/2000, constituindo normas gerais e critérios básicos para o atendimento prioritário à pessoa com deficiência.
Decreto n.º 5.626, de 2005	Decreto que regulamenta a Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais — Libras.
Portaria Ministerial n.º 555, de 5 de junho de 2007, prorrogada pela Portaria n.º 948, de 9 de outubro de 2007.	Em 2007, o MEC/ SEESP divulgou a <i>Política de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva</i> .
Lei n.º 11.796, de 2008	Lei que institui o Dia Nacional dos Surdos (o dia 26 de setembro de cada ano).
Lei n.º 12.319, de 2010	Lei que regulamenta a profissão de Tradutor e Intérprete da Língua Brasileira de Sinais — Libras.
PORTARIA NORMATIVA MEC 20/2010 DOU: 08.10.2010	Dispõe sobre o Programa Nacional para a Certificação de Proficiência no Uso e Ensino da <u>Língua Brasileira de Sinais</u> — Libras e para a Certificação de Proficiência em Tradução e Interpretação da <u>Libras/Língua Portuguesa</u> — Prolibras.
Decreto 7.612 de 17 de Novembro de 2011.	Institui o Plano Nacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência — Plano Viver sem Limite
Lei n.º 13.055/2014	Comemoração do Dia Nacional da Libras, celebrado em 24 de abril.

Lei n.º 13.005/2014	Aprova o Plano Nacional de Educação — PNE e dá outras providências. Art. 7º — A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios atuarão em regime de colaboração, visando ao alcance das metas e à implementação das estratégias objeto deste plano. (Escola Bilíngue, Classes Bilíngues e Escola Inclusiva)
Lei n.º 13.146, de 2015	Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).
Decreto n.º 9.508/2018	Garante a videoprova em Libras devido às divergências referentes ao artigo 4º, em seu parágrafo único, da Lei 10.436, de 2002, que afirma que a Libras não pode substituir a modalidade escrita da língua portuguesa.
Decreto n.º 10.502/2020	Baseia-se na Política Nacional de Educação Especial: Justa, Inclusiva e com Aprendizado ao Longo da Vida, apresentando como opção aos familiares de surdos a matrícula em estabelecimentos de Atendimento Educacional Especializado (AEE).
Lei n.º 14.191, de 3 de agosto de 2021.	Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos.

Fonte: elaborado pela autora, com base na legislação (2022).

No quadro descritivo, foi construído um resumo das legislações brasileiras que amparam a inclusão e os direitos linguísticos dos surdos. Foi realizado um corte temporal, escolhendo as últimas décadas, desde a Lei de Acessibilidade para Pessoas com Deficiência (BRASIL, 2000), que garante o direito à acessibilidade, até a Lei n.º 14.191 de 2021, que acrescenta na LDB o ensino bilíngue para a educação dos surdos, com a Libras como primeira língua e a língua portuguesa como segunda língua.

O começo de uma legislação exclusiva para pessoas com necessidades específicas proporcionou várias frentes de atuação, incluindo a militância da comunidade surda. Ela teve como base poucos estudos científicos realizados até então sobre a educação de surdos, para demonstrar como, historicamente, o insucesso educacional desses estudantes ocorreu. É importante observar que os avanços na educação são gradativos.

Nessa perspectiva, a partir dos anos 2000, com a sanção da Lei nº 10.436/2002, o reconhecimento da Libras representou um marco de empoderamento para a comunidade surda, assegurando o direito ao uso da língua de sinais como forma legítima de interação social e reconfigurando sua presença no espaço escolar

brasileiro. O art. 1.º da Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002, reconheceu a língua brasileira de sinais como meio legal de comunicação e expressão, destacando seu caráter visual e motor, com estrutura gramatical própria.

Em um contexto geral, o texto mencionado sobre essa lei estabelece que a Libras é um meio legal de comunicação e expressão, com sistema linguístico visual-motor e estrutura gramatical própria. Seu parágrafo único explica que “A Língua Brasileira de Sinais Libras não poderá substituir a modalidade escrita da língua portuguesa” (BRASIL, 2002), ou seja, ambas as línguas devem coexistir, justificando a implementação de uma educação bilíngue.

Isso implica que o Surdo é considerado bilíngue, o que significa que a aquisição da linguagem principal deve ser a Libras, com a obrigatoriedade do aprendizado da língua portuguesa em sua modalidade escrita. A permanência da modalidade oral da língua portuguesa nos espaços de educação de Surdos decorre, em grande parte, da fragilidade na formação linguística dos educadores, revelando lacunas na efetivação da política bilíngue. Skliar (1997) afirma que o bilinguismo na educação de Surdos refere-se à aceitação pedagógica da educação bilíngue como um direito do surdo, usuário de uma língua minoritária (Libras), e de ser educado através dessa língua.

A educação bilíngue já é uma condição prevista em lei, mas o grande desafio está na garantia de políticas que assegurem o acesso, a permanência e o êxito dos estudantes Surdos no espaço de educação formal. Essa legislação levanta uma questão crucial: ao reconhecer o Surdo como sujeito bilíngue, de que forma a escola e os materiais didáticos podem assegurar, de fato, o acesso a essa condição? Essa pergunta, longe de ser meramente retórica, tem sido reiteradamente tensionada por estudiosos da área, pois envolve desde a formação de professores até a elaboração de recursos pedagógicos capazes de promover a inclusão dos surdos no contexto educacional brasileiro.

Trata-se de um desafio que perpassa tanto a produção de materiais quanto a formação inicial e continuada dos docentes, além da efetivação de políticas públicas que consolidem a educação bilíngue.

Portanto, este estudo, ao abordar, além das discussões teóricas, aspectos importantes sobre a educação dos surdos, tanto no campo teórico quanto na prática, da educação bilíngue, também busca refletir sobre a concepção de instrumentos metodológicos para o ensino, como o trabalho com jogos no formato de RPG. Por fim, estudos científicos comprovam que a proposta bilíngue para Surdos é importante para

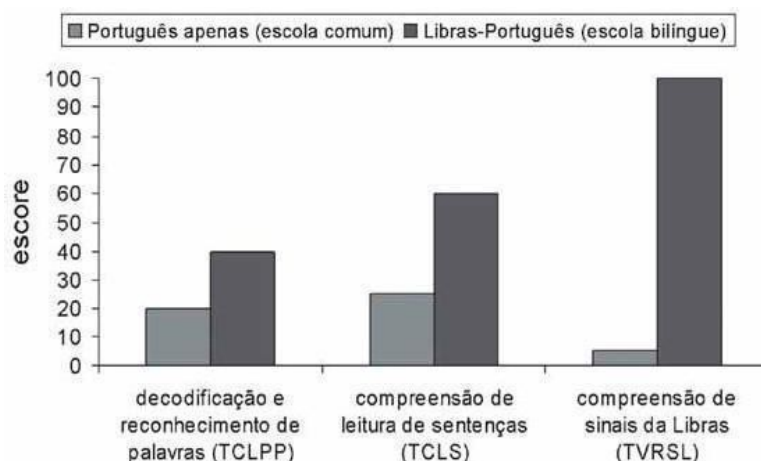
o ensino, aprendizagem e socialização no espaço escolar.

Para garantir um ensino bilíngue adequado, necessita-se de uma compreensão da língua de sinais, o respeito à singularidade linguística dos Surdos e o desenvolvimento de novas metodologias para o ensino. Nesse contexto, a utilização de jogos digitais, como o Role Playing Game - RPG, apresenta-se como uma boa ferramenta. O RPG permite que os estudantes participem da construção de narrativas e interajam em um ambiente digital, fortalecendo o aprendizado da língua portuguesa escrita a partir da Libras.

Assim sendo, esta pesquisa sugere o RPG como ferramenta pedagógica para fortalecer o ensino bilíngue e proporcionar maior interação dos estudantes Surdos. O RPG, ao possibilitar a criação de narrativas interativas, também causa um ambiente onde os estudantes Surdos podem expressar suas experiências e identidades culturais de forma mais autêntica, ao mesmo tempo que reforça o aprendizado de Libras e da Língua Portuguesa escrita.

Nas últimas duas décadas, o Pandesb - Programa de Avaliação Nacional do Desenvolvimento da Linguagem do Surdo Brasileiro examinou mais de 8.000 estudantes surdos, do 1º ano do ensino fundamental ao ensino superior, em 15 estados que representam todas as regiões geográficas do Brasil (CAPOVILLA, 2011, p. 86). A pesquisa, administrada pelo professor Fernando Capovilla, do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo (USP), avaliou de forma metódica, por cerca de 20 horas, o desenvolvimento de competências cognitivas, linguísticas e escolares fundamentais ao proveito acadêmico desses estudantes. O estudo é ligado ao Observatório da Educação do Inep (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira) e à Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), destacando a relevância dos dados obtidos para a formulação de políticas educacionais voltadas à comunidade surda.

Nesse sentido, o gráfico a seguir apresenta a descrição do desempenho de estudantes surdos, matriculados em diferentes escolas com distintas línguas de instrução, no que se refere a três competências básicas.

Gráfico 1 - Descrição do desempenho de estudantes surdos

Fonte: (CAPOVILLA, 2011, p. 87).

O gráfico demonstra que estudantes surdos que compreendem a Língua Brasileira de Sinais (Libras) apresentam melhor desempenho na decodificação e reconhecimento de palavras, maior compreensão da leitura de sentenças e melhor entendimento dos sinais. Segundo Capovilla (2011, p. 87), os dados evidenciam o efeito da alocação escolar comparando escolas bilíngues, as escolas monolíngues comuns e da língua de ensino Libras e português versus apenas português sobre os escores de decodificação, reconhecimento de palavras, compreensão textual e vocabulário em Libras, com base na avaliação de 9.200 estudantes Surdos.

Conclui-se, portanto, que os resultados indicam que os estudantes Surdos aprendem mais e melhor em escolas que utilizam tanto a Libras quanto a Língua Portuguesa no processo de ensino-aprendizagem, em comparação às escolas comuns que utilizam apenas o português. Isso comprova a importância da Libras como língua de instrução, bem como o papel fundamental das escolas bilíngues na educação dos surdos. Entende-se que a educação bilíngue pressupõe o acesso a duas línguas, e é por meio delas que se constitui o processo de escolarização dos Surdos. Nesse sentido, Oliveira afirma que:

Se aceita o modelo bilíngue, onde a criança surda seja exposta desde muito cedo à língua de sinais, tem como finalidade aprender a usar naturalmente a língua nas mesmas condições em que as crianças que escutam aprendem a falar. O alvo é que, desenvolvendo ao máximo e da melhor maneira sua competência linguística em sua língua natural, esta servirá depois como base para o aprendizado da segunda língua. O objetivo da educação bilíngue é que a criança surda possa ter um desenvolvimento cognitivo-linguístico paralelo ao verificado na criança que escuta, e que possa desenvolver uma relação harmoniosa também com ouvintes (OLIVEIRA, 2011, p. 76–77).

O artigo 22 do decreto 5.626, de 22 de dezembro de 2005, assegura que as instituições de ensino básico devem garantir aos surdos:

Escolas e classes de educação bilíngue, abertas a alunos surdos e ouvintes, com professores bilíngues, na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental; Rede regular de ensino, aberta a alunos surdos e ouvintes, para os anos finais do ensino fundamental, ensino médio ou educação profissional, com docentes das diferentes áreas do conhecimento, cientes da diferença linguística dos alunos surdos, bem como com a presença de tradutores e intérpretes de Libras — Língua Portuguesa. (BRASIL, 2005, p. 05).

Com base no decreto, os surdos têm o direito à educação bilíngue estabelecido, como também o reconhecimento da condição de singularidade linguística, tendo em vista a educação bilíngue/bicultural.

Conforme a Lei Brasileira de Inclusão — LBI (BRASIL, 2015), a perspectiva educacional para os estudantes surdos reafirma o direito à educação bilíngue, corroborando com o decreto 5.626/2005. No art. 27 da LBI, no capítulo IV, estabelece-se que a educação bilíngue deve proporcionar Libras como primeira língua e na modalidade escrita da Língua Portuguesa como segunda língua, em escolas e classes bilíngues e em escolas inclusivas.

Além disso, a LBI, em seu artigo 28, aborda diversos aspectos fundamentais, como: a formação de professores para um ensino educacional especializado; criar demanda no ensino da Libras; o uso de recursos de tecnologia; a formação e atuação dos tradutores e intérpretes de Libras desde a educação básica até a pós-graduação; a adoção de critérios de avaliação que considerem a diferença linguística da pessoa surda no domínio da língua portuguesa escrita; a adaptação e produção de artigos científicos em formato acessível, inclusive em Libras; e a tradução integral dos editais e suas correções para a Libras.

Além disso, recentemente, a “Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional” (LDB — Lei n.º 9.394/1996) passou por alteração para inserir a modalidade de educação bilíngue de surdos. Com a promulgação da Lei n.º 14.191, em 3 de agosto de 2021, o ensino bilíngue de surdos passou a estar formalmente previsto na LDB, fortalecendo-se, assim, um sistema educacional próprio para estudantes surdos, fundamentado nessa nova legislação.

Conforme a Lei n.º 14.191/2021, no Capítulo V-A que trata da Educação Bilíngue de Surdos, como modalidade de ensino, em seu artigo 60 A, estabelece-se

como:

[...] na questão da modalidade de educação escolar oferecida em Língua Brasileira de Sinais (Libras), como primeira língua, e em português escrito, como segunda língua, em escolas bilíngues de surdos, classes bilíngues de surdos, escolas comuns ou em polos de educação bilíngue de surdos, para educandos surdos, surdo-cegos, com deficiência auditiva, surdos com altas habilidades ou superdotação ou com outras deficiências associadas, optantes pela modalidade de educação bilíngue de surdos (BRASIL, 2021, Art. 60 A).

No entanto, destacar os avanços legislativos na educação dos Surdos, nas últimas décadas, tem como objetivo situar, no tempo, a forma como a surdez era compreendida. Inicialmente, ela era vista sob uma perspectiva biológica — como uma patologia, um déficit biológico ou uma deficiência —, sendo, portanto, enquadrada na abordagem clínico-terapêutica, ou seja, voltada à cura e à reparação. Segundo Skliar (1997, p. 111), “[...] medicalizar a surdez constitui orientar toda atenção à cura do problema auditivo, à correção de defeitos da fala e ao treinamento de certas habilidades [...]”.

Na contemporaneidade, a surdez passou a ser compreendida a partir de uma perspectiva socioantropológica. Para Skliar (1999, p. 11), ela pode ser descrita da seguinte forma: “A surdez como diferença política, como experiência visual, caracterizada por múltiplas identidades e localizada no discurso de deficiência”. Partindo dessa premissa, entende-se que a surdez e, conseqüentemente, os sujeitos surdos devem ser tratados sob uma ótica que vá além dos obstáculos biológicos, inserindo-os nas esferas de atuação social, ou seja, como participantes ativos das interações socio comunicativas.

Sendo assim, a própria alteração legislativa na LDB passa a tratar e compreender a surdez a partir de uma perspectiva linguística e cultural, descrevendo, nos artigos 79-C, os seguintes objetivos:

“Art. 79-C. A União apoiará técnica e financeiramente os sistemas de ensino no provimento da educação bilíngue e intercultural às comunidades surdas, com desenvolvimento de programas integrados de ensino e pesquisa.

I — Fortalecer as práticas socioculturais dos surdos e a Língua Brasileira de Sinais;

III — desenvolver currículos, métodos, formação e programas específicos, neles incluídos os conteúdos culturais correspondentes aos surdos; (BRASIL, 2021).

A Lei n.º 14.191/2021 possibilita uma nova forma de olhar para a pessoa surda, ao reconhecer e respeitar a Libras como língua de instrução, valorizar a cultura surda e buscar o fortalecimento das práticas socioculturais. Essa proposição legal constitui-se como um elemento fundamental nos processos de construção identitária, especialmente quando considerados os componentes linguísticos e culturais nos quais os surdos estão inseridos. Dito isso, passa-se à compreensão de como esses fatores são imprescindíveis para a representatividade das imagens e autoimagens construídas pelos próprios usuários da língua de sinais.

2.2 REPRESENTATIVIDADE SURDA: IDENTIDADE COMO DIFERENÇA LINGUÍSTICA E CULTURAL

Conforme apresenta Nóbrega (2012), a perspectiva sobre a pessoa surda foi historicamente construída a partir da terapia auditiva, com ênfase no aperfeiçoamento das tecnologias corretivas e no desenvolvimento da fala, a fim de possibilitar a comunicação oral dos surdos. As inovações tecnológicas, como os diversos artefatos auditivos, tinham como objetivo a chamada 'recuperação auditiva', com destaque para o implante coclear, frequentemente concebido pela comunidade profissional como uma terapia curativa da surdez.

No Brasil, as políticas direcionadas às pessoas surdas, como a “Política Nacional de Atenção à Saúde Auditiva”, baseiam-se na concepção biomédica para promover a inclusão do surdo na sociedade ouvinte, por meio da oferta de aparelhos auditivos e estímulos voltados para a oralização. Segundo Skliar (2015, p. 7), mais de cem anos de práticas voltadas à correção, normalização e violência institucional moldaram o modelo de medicalização da surdez, o que resultou na predominância do oralismo em detrimento da língua de sinais. A partir da década de 1960, essa filosofia educacional foi criticada por não alcançar sucesso, já que muitos surdos não conseguiram desenvolver uma linguagem oral socialmente satisfatória.

Nesse contexto, surgiram os estudos linguísticos sobre a língua de sinais, com o objetivo de comprovar que essas línguas possuem estrutura e complexidade equivalentes às línguas orais, como demonstrado por Stokoe (1960). Desse modo, historicamente, a educação das pessoas Surdas foi conduzida por diferentes concepções filosóficas, pautadas pela dualidade linguística, ou seja, sobre qual língua utilizar, a língua oral, a língua de sinais e/ou a utilização das duas línguas, constituindo um Sistema Bimodal, que segundo define Bernadino (2000), é o uso simultâneo de

duas línguas distintas.

Conforme Nóbrega (2012), a reflexão contra-hegemônica a esse padrão dominante surgiu com os estudos culturais a partir da década de 1960, destacando o processo de construção cultural das identidades. A cultura e a linguagem, ou as formações discursivas presentes na sociedade, passaram a ter papel de destaque nessa teoria, e as relações de poder foram consideradas presentes nas práticas culturais (*apud* Hall S, 1997).

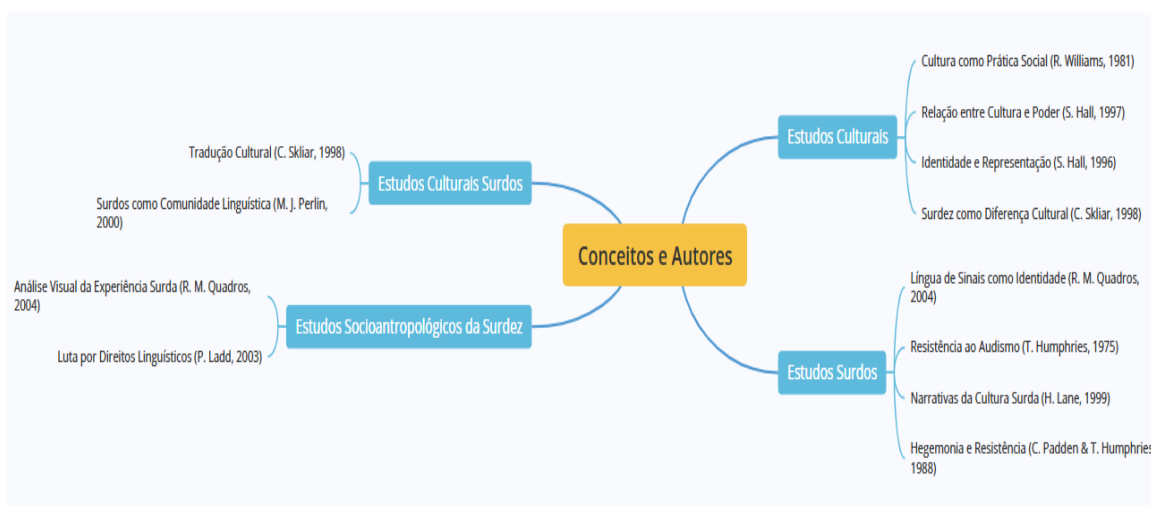
Pesquisadores como Skliar(2006), Strobel (2006), Sá (2006), Perlin (1998), Wrigley (1996) defendem que, na sociedade, a surdez deve ser entendida a partir da existência de diversas comunidades surdas, cujas representações e identidades podem ser diversificadas. Eles afirmam que as identidades surdas, múltiplas e multifacetadas, baseiam-se nas vivências sociais de seus membros e que o discurso da surdez está fundamentado na diferença cultural e linguística, com ênfase no uso da língua de sinais na socialização dos surdos.

A representatividade surda valoriza a língua de sinais como o principal elo na construção da identidade linguística e cultural, sendo a Libras essencial para os surdos, representando o modo de viver e perceber o mundo. Nesse contexto, é fundamental destacar que os Estudos Surdos estão profundamente ancorados nos Estudos Culturais, pois compartilham princípios comuns sobre identidade, poder, representação e resistência.

Além disso, é importante ressaltar que as bases teóricas dos estudos surdos são interdisciplinares e multifacetadas. Eles compreendem a surdez como uma especificidade que vai além do aspecto biológico, entendendo-a como uma diferença cultural e linguística, e não como uma deficiência. Essa abordagem permite uma perspectiva crítica e emancipatória, conectando-se aos aspectos sociais, culturais, linguísticos, pedagógicos e epistemológicos. Ela visualiza a surdez como uma diferença cultural e se apoia em áreas como linguística, sociologia, antropologia, educação e estudos culturais.

A seguir, será apresentado um mapa mental elaborado a partir das leituras e apresenta um breve resumo dos conceitos e dos principais autores que discutem os estudos culturais, os estudos surdos, os estudos culturais surdos e os estudos socioantropológicos da surdez.

Mapa Mental Conceito e autores: estudos culturais; estudos Surdos; estudos culturais surdos; estudos socioantropológicos da surdez.



Fonte: Elaborado pela autora com auxílio da ferramenta Canva, 2025.

O mapa mental acima conecta os conceitos aos respectivos autores, organizando-os em quatro categorias e destacando os conceitos centrais. Nesse contexto, Perlin (1998) defende que ser surdo é pertencer a um mundo de experiência visual, e não auditiva. Ele afirma que essa experiência visual exige uma língua visual, de cultura visual e linguística, que se materializa na Língua de Sinais. Para ele, a experiência visual é fundamental na construção da identidade surda, refletida nas representações da cultura surda. A pesquisadora Strobel, que também é surda, em seu livro “As imagens do outro sobre a cultura surda”, refere-se:

a cultura surda é a capacidade do sujeito surdo entender o mundo e alterá-lo, para que tenha acesso e possa interagir diante das percepções visuais, compreendendo a língua, as ideias, as crenças, os costumes e os hábitos do povo surdo, caracterizando assim a identidade surda (2008, p.22).

“Assim, para que os Surdos estabeleçam sua identidade, é primordial que estejam ligados ao povo Surdo, que tem na língua de sinais a representação da identidade e da cultura surda. É importante destacar que, na história cultural dos surdos, pesquisadores da área indicam a existência de artifícios culturais, assim como a experiência visual, a linguística, a literatura surda, a vida social e esportiva, as artes, a política, entre outros. Logo, “[...] o conceito de artefatos não se alude somente ao materialismo cultural, mas àquilo que, na cultura, constitui produções do sujeito que

tem seu próprio modo de ser, ver, entender e transformar o mundo” (Strobel, 2008a, p. 35).

Em concordância com Lopes (2007, p. 9), é preciso romper com a concepção de surdez arraigada à deficiência e compreender a surdez longe do traço negativo. Segundo afirma Lopes (2007, p. 26), “os surdos são sujeitos que pertencem a uma minoria linguística cultural”. Por isso, é necessário considerar as representações da identidade e da cultura, a partir da língua de sinais, como sentimento de pertencimento dos surdos, sendo assim, um elemento essencial para a construção e o desenvolvimento do conhecimento destes.

Respeitar a singularidade linguística e cultural dos surdos, conforme os dispositivos legais, legitima o reconhecimento da condição de diferença linguística. Conforme Lopes (2007, p. 22), “a compreensão de pertencimento de um grupo foi um dos acontecimentos que marcaram não somente o entendimento do termo cultura, como também os termos identidade e diferença”. Assim, é importante valorizar a construção identitária e a diferença linguística e cultural desses cidadãos.

Nesse sentido, no contexto educacional, é pertinente tornar o processo de ensino e aprendizagem mais significativos na construção do conhecimento. Dessa forma, relacionar os conteúdos e inserir a surdez não pelo viés da deficiência, mas a partir da perspectiva “socioantropológica” (SKLIAR, 1999), inclui a pessoa surda como participante e pertencente à sociedade.

Por isso, ao trazer o diálogo da surdez como temática para mediar o ensino e a aprendizagem, pretende-se estabelecer conexões significativas, pois a surdez, aqui, é vista como diferença linguística e cultural. Conforme explicam Capovilla, Raphaell e Mauricio (2006, p. 1543), “a posição antropológica compreende a surdez como uma peculiaridade humana e reconhece o Surdo como sujeito de direitos, pertencente a uma cultura e a uma língua próprias que devem ser respeitadas.”

Em oposição à perspectiva clínica terapêutica, a concepção socioantropológica da surdez pauta-se na diferença cultural e linguística, discutida nos “Estudos Surdos”, por teóricos acima mencionados.

Assim, propõe-se um olhar emancipatório para a surdez como diferença que se constrói histórica e socialmente, pelas concepções sociais, culturais e antropológicas. Dessa forma, a compreensão da surdez como diferença cultural e linguística abre espaço para novas abordagens pedagógicas que respeitem a diferença dos Surdos. Diante desse cenário, a luta da comunidade Surda pela educação bilíngue tornou-se

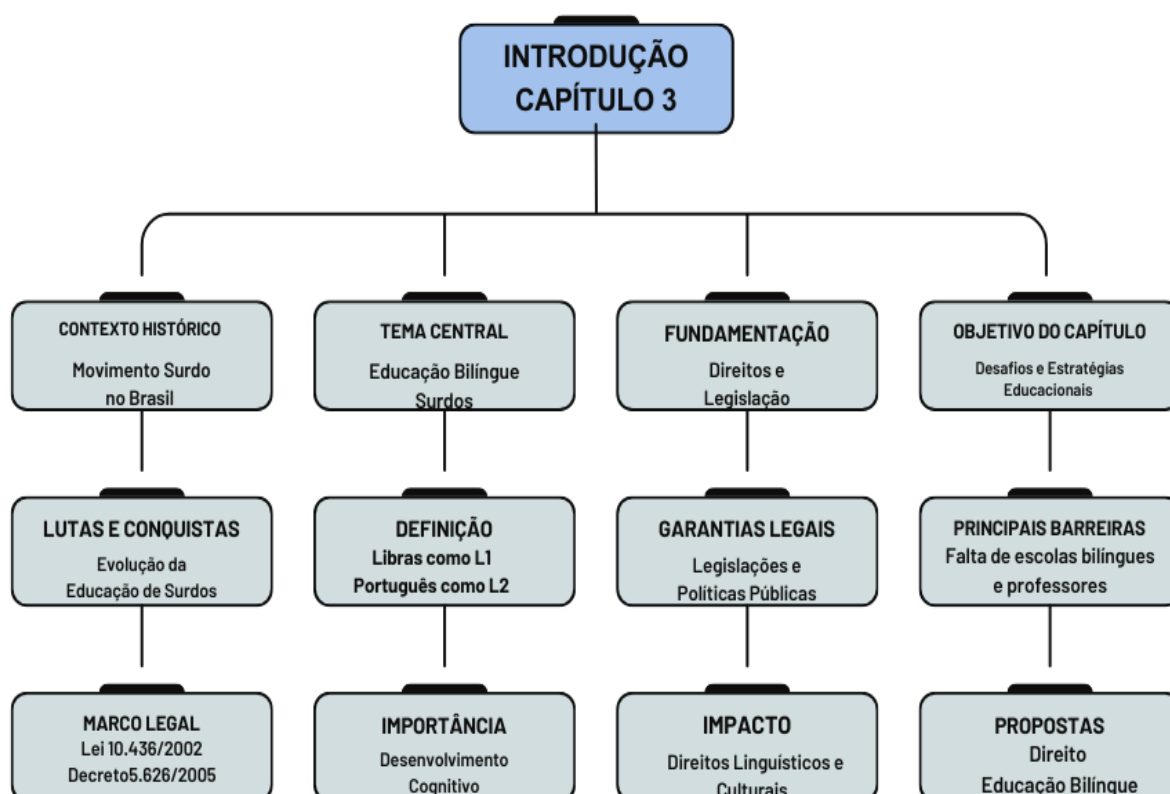
um marco essencial para garantir o direito linguístico e cultural dos Surdos. No próximo capítulo, será abordada essa modalidade de ensino, suas implicações legais e metodológicas, e os desafios para sua aplicação eficaz à educação bilíngue, em favor de uma educação que valorize a identidade linguística e cultural dos Surdos.

3 MODALIDADE DE ENSINO: EDUCAÇÃO BILÍNGUE PARA SURDOS

“A Educação Bilíngue para surdos não é uma simples proposta pedagógica, mas um ato político de reconhecimento e valorização da diferença linguística e cultural.” (Skliar, 1998)

O capítulo a seguir apresenta uma pesquisa sobre a educação bilíngue para surdos no Brasil, contextualizando o histórico de lutas, o protagonismo dos surdos, os avanços legislativos e os desafios na implementação das políticas linguísticas. Além disso, serão listadas estratégias didáticas que podem ser utilizadas para ensinar os estudantes surdos. Para complementar, será apresentado um fluxograma, desenvolvido por meio da plataforma online de design gráfico Canva. Este fluxograma oferece uma visão geral das informações que serão discutidas ao longo do capítulo 3, dedicado à Educação Bilíngue para Surdos.

Fluxograma 1 – Eixos Centrais do capítulo



Fonte: Criado pela autora, no software Canva 2025.

Conforme descrito no fluxograma, quatro eixos centrais estão destacados: o contexto histórico, que aborda a evolução do Movimento Surdo no Brasil e as conquistas legislativas; a definição central do tema, que enfatiza a importância da Libras como primeira língua (L1) e do português escrito como segunda língua (L2); a fundamentação legal, que evidencia os direitos linguísticos e as políticas públicas voltadas para garantir a acessibilidade educacional; e, por fim, os desafios e estratégias educacionais, que incluem barreiras como a falta de escolas bilíngues e a capacitação inadequada dos professores, além das propostas para melhorar a inclusão e a qualidade do ensino.

Dessa forma, os gráficos auxiliam na compreensão dos principais aspectos que serão explorados neste capítulo, contextualizando a importância do bilinguismo na educação de estudantes surdos e as implicações dessa abordagem no cenário educacional brasileiro.

3.1 DO SILENCIAMENTO À CONQUISTA: A LUTA DOS SURDOS PELO RECONHECIMENTO E INCLUSÃO

Historicamente, a educação das pessoas Surdas tem sido constituída através dos muitos desafios, principalmente a partir dos movimentos e lutas dos Surdos pelos direitos sociais e pelo direito educacional. Atualmente, há diversos documentos acadêmicos publicados que resgatam e continuam a registrar a militância dos ativistas surdos e da comunidade surda, com o intuito de preservar a essência de um legado histórico marcado por resistências.

Dessa forma, será apresentada uma breve contextualização no decurso do tempo, que narra o “Movimento Surdo no Brasil” e cuja intencionalidade é mostrar um recorte temporal, a partir da década dos anos 90, retratando o movimento social dos Surdos e dos ouvintes engajados, frente à luta pelo direito à educação bilíngue. Segundo Rezende (2022), a pauta das lutas pela educação de qualidade para os surdos representa uma história secular em prol da visibilidade, da acessibilidade linguística e da conquista de espaços que têm sido alcançados, passo a passo, pela persistência reavivando a luta de seus ancestrais surdos.

Neste trecho, apresenta-se o artigo intitulado “O movimento Surdo no Brasil: a busca por direitos”, publicado no *Journal of Research in Special Educational Needs* (JORSEN), por Brito (2016). A pesquisa teve como objetivo historiar o início do

movimento Surdo no Brasil, destacando os contextos de lutas por direitos sociais e, posteriormente, a busca pela identidade linguística e cultural.

Conforme Mellucci (1996), o movimento social Surdo brasileiro começou no início da década de 1980, tendo sido constituído como um sistema de relações sociais que envolvia, sobretudo, ativistas surdos, bem como grupos e organizações de surdos que se articulavam por meio dessas relações. Nas décadas de 1980 e 1990, ocorreram as primeiras manifestações políticas de surdos brasileiros na história, com reivindicações por direitos ligados à integração social, à acessibilidade e à comunicação, conforme apresentado por Brito (2013).

Nesse mesmo período, destaca-se a promulgação da Constituição Federal de 1988, também conhecida como “Constituição Cidadã”, que reconheceu os direitos das pessoas com deficiência e incorporou os princípios de igualdade, dignidade, liberdade e cidadania. Além disso, garantiu todos os direitos humanos fundamentais, o que ratificou os ideais do movimento surdo, conferindo legitimidade à sua militância.

Segundo Brito (2013), na década de 1990, o movimento surdo iniciou uma campanha com o objetivo de oficializar a comunicação por sinais por meio de uma lei. A justificativa para essa mobilização estava ancorada nos direitos sociais, no direito à comunicação e na igualdade de oportunidades nas diversas esferas da vida social. Assim, toda a narrativa histórica da militância pelos direitos se configura como um movimento social de reivindicações em defesa do empoderamento das pessoas surdas.

No âmbito educacional, ao final da década de 1990, intensificou-se o movimento em prol da educação e da visibilidade dos surdos, com a realização de uma passeata na cidade de Porto Alegre, no ano de 1999 (THOMA; KLEIN, 2010). Esse episódio foi identificado como um ato político e se consolidou como um marco histórico, culminando na entrega do documento “A educação que nós, surdos, queremos”, elaborado pela FENEIS — Federação Nacional de Educação e Integração dos Surdos (1999).

Esse documento apresenta orientações educacionais voltadas à proposta de educação bilíngue para surdos. Assim, evidencia-se o protagonismo do movimento surdo no processo histórico de reconhecimento do direito linguístico à Libras, bem como da valorização da identidade e da cultura surda. Trata-se, portanto, de um percurso que já ultrapassa duas décadas, marcado pela busca constante pela efetivação da educação bilíngue e pela implementação de escolas bilíngues voltadas

aos estudantes surdos.

No Brasil, a educação bilíngue para surdos, conforme Karnopp (2012), abrange duas grandes áreas: a Linguística e a Educação. Trata-se de um modelo educacional que reconhece e valoriza a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como língua de instrução dos surdos (L1) e o ensino da escrita da língua portuguesa como segunda língua (L2). Esse modelo visa garantir o acesso pleno ao conhecimento e à educação, por meio de uma abordagem que respeita as especificidades linguísticas e culturais da comunidade surda. A Libras, como primeira língua, favorece o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos surdos, enquanto a língua portuguesa escrita, ensinada como segunda língua, permite a comunicação e a inserção no contexto majoritariamente ouvinte.

Diante de todo o processo até aqui descrito, torna-se evidente que a trajetória de lutas dos surdos pelo reconhecimento de seus direitos linguísticos, culturais e educacionais, especialmente pela escola bilíngue, está entrelaçada à história de resistência do aguerrido povo surdo. Segundo Fernandes (2022), o “Movimento Surdo” no Brasil apresenta uma pauta de alcance mundial, ao buscar a reparação de um processo histórico marcado pelo preconceito, discriminação e proibição das línguas de sinais nas escolas.

Ainda conforme Fernandes (2022), os “Estudos Surdos em Educação” constituem um campo de pesquisa acadêmico desenvolvido por autores surdos e ouvintes, ancorado na perspectiva de que os surdos compõem uma minoria linguística e cultural no contexto brasileiro e, por isso, têm direitos linguísticos que devem estar garantidos por lei. Dessa forma, o percurso histórico de lutas e persistência dos surdos está sustentado por fundamentos teóricos e epistemológicos que embasam o direito à educação bilíngue.

3.2 O MOVIMENTO SURDO NA DEFESA DA EDUCAÇÃO BILÍNGUE

Diante das lutas históricas pelo direito à educação bilíngue, é essencial compreender como o Movimento Surdo tem participado ativamente na reivindicação e na defesa de uma abordagem educacional que respeite sua língua e cultura.

Conforme Quadros (2012), os principais temas da educação bilíngue para surdos abordam a Libras e a Língua Portuguesa, que são de modalidades distintas: visuoespacial e oral-auditiva, respectivamente. Tem-se, ainda, que o ambiente de aquisição da língua de sinais costuma ser atípico, muitas vezes ocorrendo tardiamente

e, em muitos casos, não no ambiente familiar. Além disso, embora os surdos prefiram aprender por meio da língua de sinais, as políticas educacionais ainda conduzem o ensino predominantemente em português, principalmente quando é preciso reavaliar o *status* do português, uma vez que em certos casos a Libras ainda é tratada como coadjuvante nesse processo educativo.

No entanto, os Surdos anelam o protagonismo da Libras, com *status* de língua de modalidade visuoespacial, na educação bilíngue para os estudantes Surdos. Nesse contexto, Quadros (1997, p. 30) afirma que o bilinguismo na educação de Surdos pode ocorrer de duas formas: com o ensino da segunda língua concomitantemente à aquisição da primeira língua, ou com o ensino da segunda língua somente após a plena aquisição da primeira língua.

Sob esse olhar de luta pelos direitos individuais dos Surdos, é importante ressaltar que o ano de 2011 marcou a persistência da comunidade surda frente às políticas de educação inclusiva, que indicavam o fechamento do Colégio de Aplicação do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES). Segundo a diretoria da Política de Educação Especial, ao anunciar o fechamento do INES, tal declaração representou um retrocesso para a comunidade surda. Diante do cenário, a resposta foi enfrentar a situação com indignação e firmeza, mais uma vez reafirmando a luta pelos direitos educacionais dos Surdos.

Desse modo, a comunidade surda, em parceria com a Feneis, mobilizou o país para resistir a essa decisão, resultando em uma mobilização nacional generalizada e manifestações em defesa das Escolas Bilíngues para Surdos. Essa ação reafirmou o direito à educação em Libras garantido pela Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência.

Sendo assim, ao apresentarmos partes das narrativas que tecem a história do povo Surdo, é possível compreender sua trajetória de resistência para a afirmação de sua existência. Por isso, é fundamental proclamar e respeitar o lema “Nada sobre nós, surdos, sem nós, surdos!”. Conforme afirmam as ativistas Surdas e pesquisadoras Campelo e Rezende (2014, pág. 78), é importante destacar o que os Surdos não desejam e descrever o que realmente anseiam.

Nós, os surdos, não queremos ser tutelados, queremos o exercício da liberdade pela forma e escolha linguística e cultural condizente com o nosso modo de viver e experienciar, de sermos surdos, diferente dos ouvintes. Somente nós, surdos, sabemos o que é melhor para nós, da forma como precisamos ser educados, da forma como precisamos aprender, a qual é pela

instrução direta em nossa língua de sinais, língua soberana da comunidade surda, que ajuda na formação da “Identidade Linguística da Comunidade Surda”, como garante e expressa a Convenção sobre Direitos das Pessoas com Deficiência (BRASIL, 2009). CAMPELLO; REZENDE (2014, grifos nossos).

Assim, destacam-se fragmentos importantes que refletem a continuidade da batalha coletiva da comunidade surda em busca de avanços nos direitos educacionais. A defesa das escolas bilíngues é fundamentada não apenas como um direito linguístico, mas também como um passo essencial para a plena cidadania dos surdos.

Dito isto, a seguir, será apresentado um quadro com as leis que representam, historicamente, conquistas para a comunidade surda ao respaldarem o direito em defesa dos Surdos à educação bilíngue.

Quadro 2 - Leis em Defesa da Educação Bilíngue de Surdos

Legislação	Descrição
Lei 10.436, de 24/04/2002	Lei de Libras — reconhece Libras — Língua Brasileira de Sinais como meio legal de comunicação e expressão dos Surdos;
Decreto 5.526, de 22/12/2005.	Decreto que regulamenta a Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais: — Libras
Lei 13.005/2014	Plano Nacional de Educação — vigência até o ano de 2024;
Lei 13.149/2015	Lei Brasileira de Inclusão — LBI, conhecida como o Estatuto da Pessoa com Deficiência.
Lei 14.191/2021	Modalidade da Educação Bilíngue na LDB — Leis de Diretrizes e Bases.

Fonte: elaborado pela autora, com base na legislação (2024).

Dessa forma, destaca-se, inicialmente, o reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais — Libras, como língua nacional no Brasil. Conforme afirma Quadros (2024, p. 14), esse reconhecimento representa um marco social, político e histórico, além de ser um divisor de águas ao instituir políticas linguísticas que favorecem a valorização da Libras. Após o reconhecimento, em 2005, foi assinado o decreto 5.626, que regulamenta a Libras e, como objetivo, dispõe-se a assegurar às pessoas surdas o acesso à informação, comunicação e educação bilíngue, garantindo, assim, seus direitos.

Conforme previsto pela Lei 10.436/2002, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é reconhecida como meio legal de comunicação e expressão dos Surdos. Essa

legislação foi regulamentada pelo Decreto 5.626/2005, que define a educação bilíngue como modelo pedagógico adequado à comunidade Surda. No entanto, a implementação dessa política ainda enfrenta desafios, especialmente na garantia do ensino eficaz da Língua Portuguesa como L2.

O decreto 5.626/05 regulamenta e valoriza a posição da Libras, definindo e caracterizando a educação bilíngue para Surdos. Ele garante que os Surdos tenham acesso à língua de sinais como língua de instrução e destaca a importância do contato com a comunidade surda, além do aprendizado da língua portuguesa escrita como segunda língua, o que há muito tempo já era discutido. O decreto também assegura direitos fundamentais, como a oferta de escolas e classes bilíngues, abertas a alunos surdos e ouvintes, com professores bilíngues desde a educação infantil até os anos iniciais do ensino fundamental.

Conforme o decreto, as escolas ou classes de educação bilíngue devem utilizar a Libras e a modalidade escrita da Língua Portuguesa como línguas em todo o processo educativo. A escolarização dos estudantes Surdos deve ocorrer inicialmente em Libras, promovendo o bilinguismo e garantindo a presença de professores bilíngues em diversas áreas do conhecimento, que compreendam a singularidade linguística dos Surdos. De acordo com a descrição da lei, é necessário contar com tradutores e intérpretes de Libras/Língua Portuguesa para proporcionar um acompanhamento pedagógico contínuo e adequado.

O Plano Nacional de Educação (PNE), pela Lei 13.005/2014, em vigência, na meta 4, destaca na estratégia 4.7 a importância da educação bilíngue para Surdos. A seguir, a estratégia 4.7, do PNE, é apresentada com ênfase nos trechos que ressaltam o direito conquistado por meio dessa legislação:

Assegurar a disponibilização da educação bilíngue, em Língua Brasileira de Sinais — LIBRAS como língua primária, e na forma escrita da Língua Portuguesa como idioma secundário, aos (às) estudantes surdos e com perda auditiva de 0 (zero) a 17 (dezesete) anos, em instituições e turmas bilíngues, bem como em escolas inclusivas, conforme disposto no art. 22 do Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005, e nos arts. 24 e 30 da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, além da implementação do Sistema Braille de leitura para pessoas cegas e surdocegas. (BRASIL, 2014, estratégias 4.7 grifos, nosso).

Posteriormente, no ano seguinte, foi sancionada a Lei Brasileira de Inclusão (LBI), a Lei de n.º 13.149/2015, conhecida também como o “Estatuto da Pessoa com Deficiência”. Essa lei, por sua vez, tem o objetivo de “assegurar e promover, em

condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania”. No capítulo IV da lei, no artigo 28, também implementa a “oferta de educação bilíngue, em Libras como primeira língua e na modalidade escrita da língua portuguesa como segunda língua, em escolas e classes bilíngues e em escolas inclusivas”, assegurando, dentre outras deliberações, o acesso e a participação das pessoas com deficiência em igualdade de condições.

Mais adiante, no ano de 2021, foi promulgada a Lei n.º 14.191, que formalizou a Educação Bilíngue de Surdos como uma modalidade de ensino. A nova legislação incluiu essa modalidade na Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), dispondo sobre a educação bilíngue de Surdos desde a educação básica até o ensino superior. No “Capítulo V-A” dessa lei, trata-se especificamente da Educação Bilíngue de Surdos, consolidando o direito mencionado:

Compreende-se por ensino bilíngue direcionado a surdos, para os fins desta Lei, a modalidade de ensino escolar ofertada em Língua Brasileira de Sinais (Libras), como idioma principal, e em português na forma escrita, como idioma secundário, em instituições bilíngues de surdos, turmas bilíngues de surdos, escolas regulares ou em núcleos de educação bilíngue de surdos, destinada a alunos surdos, surdocegos, com deficiência auditiva que se comunicam por sinais, surdos com altas competências ou superdotação, ou com outras condições associadas, que escolham a modalidade de educação bilíngue para surdos (BRASIL, 2021, Art. 60-A).

A supracitada lei possibilita que os Surdos tenham atendimento através da educação bilíngue, descrito no inciso 2º, desde o início, ou seja, a partir de zero anos, na educação infantil e ao longo da vida. Ainda, no capítulo V-A, artigo 60-B, a lei também incentiva o desenvolvimento de material didático bilíngue, a formação de professores [...].

“Os sistemas de ensino assegurarão aos educandos surdos, surdo-cegos, com deficiência auditiva, sinalizantes, surdos com altas habilidades ou superdotação, ou com outras deficiências associadas, **materiais didáticos e professores bilíngues com formação e especialização adequadas**, ao nível superior (BRASIL, 2021, Art. 60 — B, grifos nossos)”.

O propósito da lei 14.191/21 sancionada foi tornar a educação bilíngue uma modalidade escolar e, dessa forma, salvaguardar a Libras como primeira língua e o português escrito como segunda língua, para os Surdos. Assim, ela reconhece a importância das questões linguísticas, identitárias e culturais como dimensões a

serem priorizadas no contexto educacional do estudante Surdo, respeitando seu direito de escolha por uma educação em sua língua de instrução.

Retomando o panorama legislativo e dos direitos linguísticos da população surda no Brasil, observa-se que, apesar dos avanços significativos promovidos pelas leis federais, a efetivação da educação bilíngue ainda enfrenta desafios concretos na implementação prática. Nesse sentido, além das normativas nacionais, destaca-se recentemente o reconhecimento da Língua Brasileira de Sinais (Libras) como meio legal de comunicação no município de Salvador, por meio da Lei Municipal n.º 9.852/2025. Essa legislação revoga a antiga Lei n.º 7.862/2010 e representa um avanço importante na promoção dos direitos linguísticos e culturais da comunidade surda local.

Dessa forma, ao reconhecer a Libras, o município reforça o direito à educação bilíngue, à presença de tradutores-intérpretes e cria respaldo normativo para a exigência de concursos públicos acessíveis, além de facilitar o planejamento de políticas educacionais alinhadas às especificidades visuais e culturais dos estudantes surdos. Este reconhecimento municipal possibilita cobrar ações concretas do poder público local para assegurar a efetividade dos direitos já garantidos pelas legislações federais, fortalecendo a presença da comunidade surda na Bahia.

Outro movimento de grande representatividade nacional foi a II Conferência Nacional da Libras (Conali 2023), organizada pela Federação Nacional e Integração dos Surdos (Feneis). O evento teve como principal objetivo fortalecer as discussões sobre políticas públicas voltadas para os direitos das pessoas Surdas que utilizam a língua de sinais. Como resultado, a conferência gerou um relatório final com o *“Manifesto dos cidadãos surdos: nossos direitos humanos pela garantia da educação bilíngue ao longo da vida”*.

Esse documento apresenta 100 objetivos para renovar as políticas relacionadas aos surdos no Brasil, organizados em capítulos na seguinte ordem: I Direitos Humanos das Pessoas Surdas; II Educação Bilíngue de Surdos; III Tecnologia e Acessibilidade para as pessoas surdas; IV Pessoas surdas no Esporte e Lazer; V Arte e Cultura Surda; VI Mulheres Surdas; VII Negros Surdos; VIII Saúde da Pessoa Surda; IX Tradutores, Intérpretes e Guia-intérpretes (Libras/LP).

A seguir, será apresentada uma tabela descritiva, a fim de apresentar especificamente os objetivos que destacam o direito à educação bilíngue dos Surdos, que estão descritos no documento.

Quadro 3 - Objetivos Destacados: Direito à Educação Bilíngue dos Surdos.

Educação Bilíngue de Surdos.	
Objetivos:	Descrição:
1.	<i>I Direitos Humanos das pessoas Surdas.</i> Promover a modalidade da Educação Bilíngue de Surdos (EBS) como uma das principais políticas de garantia dos direitos humanos das pessoas surdas. Pois, ao se alinhar às políticas afirmativas de inclusão social, respondendo às reivindicações linguístico-cultural das comunidades surdas, esta nova modalidade supera paradigmas segregacionistas e fomenta o diálogo educativo e democrático entre as línguas e culturas surdas com a sociedade na direção de novos modelos educacionais que sejam anticapacitistas, inclusivos e sustentáveis ao longo da vida.
25.	<i>II Educação Bilíngue de Surdos</i> Promover a criação de políticas de estado e programas governamentais que garantam a oferta de Educação Bilíngue de Surdos (EBS), incluindo a formação inicial e contínua de profissionais especializados, a produção de materiais didáticos bilíngues e multimodais (Libras/LP) e a entrada e permanência de estudantes surdos no sistema de EBS, assegurando uma formação anticapacitista nas esferas acadêmica e cidadã.
26.	Estabelecer programas de educação infantil bilíngue que atendam às necessidades de desenvolvimento de crianças surdas, priorizando o aprendizado em Libras desde a primeira infância.
27.	Oferecer oportunidades de educação bilíngue para jovens e adultos surdos que não tiveram acesso ou continuidade de estudos a essa modalidade, ensino fundamental e médio na idade adequada.
28.	Promover a entrada, assistência e permanência de estudantes surdos em instituições de ensino superior, garantindo a acessibilidade e os recursos necessários para a sua permanência, participação e aprendizado.
29.	Promover projetos de orientação e capacitação de familiares de estudantes surdos em Libras (considerando diferentes gêneros textuais e discursivos) e cultura surda (observando artes, hábitos e história).
30.	Garantir que pessoas surdas fluentes em Libras possam ocupar diferentes funções profissionais nas instituições de ensino que ofertam a EBS — seja como docentes, atuando em diferentes disciplinas para as quais têm formação, assim como na ocupação de outras funções técnicas, administrativas e/ou pedagógicas.

31.	Promover estudos, práticas e políticas para oferta da modalidade de EBS em todas as outras modalidades e formatos de ensino ofertados no Brasil.
32.	Incentivar secretarias de educação municipal e estadual a criar setores específicos em seus organogramas, mas para supervisão e implementação da Educação Bilíngue de Surdos (tal como o MEC — Ministério da Educação e Cultura), com cargos de direção ocupados por profissionais de educação surdos sinalizantes, assegurando a qualidade e Expansão da educação inclusiva nesta perspectiva.
33.	Promover nas universidades a criação de políticas de ações afirmativas na perspectiva das políticas linguísticas das pessoas surdas sinalizantes, através de resoluções desenvolvidas por comissões lideradas por professores surdos e com participação ativa da comunidade surda, garantindo que tais normas sejam incorporadas em todos os níveis e campi das respectivas universidades.
34.	Promover a interação e parceria entre instituições educacionais que ofertem EBS com organizações civis de surdos, visando enriquecer as políticas e práticas educativas através do diálogo e do protagonismo democrático de pessoas surdas de diferentes idades, integrando experiências e perspectivas surdas dentro e fora do ambiente escolar.

Fonte: Quadro descritivo dos objetivos do *Manifesto dos cidadãos surdos: nossos direitos humanos pela garantia da educação bilíngue ao longo da vida* (2023), quadro organizado pela autora (2024).

De acordo com o documento “Manifesto dos Cidadãos Surdos” (2024, p. 62), os movimentos sociais surdos defendem, veementemente, o direito à educação bilíngue, uma abordagem que respeita e valoriza a língua de sinais como meio de instrução, enquanto promove o domínio da língua escrita do país. Além disso, o documento repudia o assistencialismo que permeia as políticas voltadas às pessoas com deficiência, que tratam muitas vezes esses indivíduos de forma uniforme e reducionista, como se fossem dependentes de atendimentos em contextos clínicos ou de educação especial, os quais frequentemente acabam segregando.

Desse modo, o manifesto ressalta a importância de espaços que atendam às necessidades específicas das pessoas Surdas. Ele reafirma a educação bilíngue como direito que deve ser assegurado por políticas linguístico-educativas em todas as etapas da vida escolar, visando fomentar a autonomia, o respeito e o reconhecimento dos direitos e capacidades dessa população.

3.3 MODALIDADE DE EDUCAÇÃO BILÍNGUE PARA SURDOS

Diante das pesquisas científicas e dos dispositivos legais conquistados após

décadas de lutas, a educação bilíngue para Surdos tornou-se uma modalidade de ensino. Assim, sabe-se que duas línguas devem compor o contexto educacional dos estudantes Surdos. Ao garantir o direito à educação bilíngue para Surdos, é necessário assegurar a criação de escolas e/ou classes bilíngues, onde as estruturas pedagógicas respeitem a Libras como base. A partir da língua de sinais, os Surdos podem aprender a escrita do português e desenvolver outras habilidades.

Na pesquisa intitulada “Educação Bilíngue para Surdos: Interlocução entre Políticas Linguísticas e Educacionais”, de Muller, Stürmer, Karnopp e Thoma (2013), as autoras analisaram as políticas linguísticas e educacionais por meio dos Estudos Culturais em Educação e os Estudos Surdos. Essa análise destaca a relação entre o que é proposto pela educação bilíngue e os direitos dos Surdos brasileiros, com foco no *status* e no uso de Libras e a Língua Portuguesa, através dos documentos oficiais que nortearam o ensino bilíngue.

Nesse sentido, a partir dessa investigação, foi possível identificar disparidades entre os direitos linguísticos das pessoas Surdas e as práticas educacionais existentes na atualidade. Observou-se, sobretudo, que a concepção de bilinguismo ainda precisa ser aprofundada, a fim de garantir qualidade na educação dos Surdos. Não obstante, é necessário também discutir a implementação e efetivação da proposta bilíngue no espaço escolar, com o envolvimento de pesquisadores, educadores e representantes de movimentos Surdos.

Assim, o bilinguismo para os Surdos no Brasil concebe a Libras como língua natural e cultural, que emerge por meio de uma cultura visual como elemento identitário, constituindo a visão de mundo. Outrossim, a Língua Portuguesa, língua oficial do país, deve ser assegurada como segunda língua no processo de escolarização dos Surdos, caracterizando o bilinguismo que define a experiência dos Surdos brasileiros.

Desse modo, os documentos que orientam a educação dos Surdos estão respaldados a partir das bases teóricas e legais, sustentados pelo movimento surdo. Assim também, um importante documento foi organizado por um grupo de trabalho formado pelo MEC/SEESP, com Portaria Ministerial e composto por profissionais e pesquisadores da área. Esse grupo definiu as contribuições essenciais para a “Política Linguística de Educação Bilíngue: Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa”, apresenta a seguinte descrição:

A Educação Bilíngue de surdos compreende a formação de contextos linguísticos para a obtenção da Libras como língua materna (L1) por crianças surdas, no período de desenvolvimento comunicativo previsto e equivalente ao das crianças ouvintes, e a aprendizagem do português como idioma adicional (L2). [...] O propósito é assegurar a apropriação e o domínio das línguas envolvidas como pressuposto indispensável à instrução do surdo, consolidando sua identidade idiomática e cultural em Libras e finalizar a educação básica em condição de equidade com as crianças ouvintes e usuárias do português. (BRASIL, 2014, p. 6).

Segundo o relatório, para a Política Linguística de Educação Bilíngue, a língua de sinais deve ser a primeira língua de aquisição dos Surdos e deve ser aprendida precocemente para a construção da identidade e cultura, além de facilitar o aprendizado da Língua Portuguesa. Esse processo, entretanto, não assegura automaticamente o letramento bilíngue dos surdos, pois tal conquista exige políticas efetivas, formação docente qualificada e materiais adequados.

Contudo, na atualidade, a comunidade Surda continua a lutar por propostas linguísticas que visam garantir os direitos e promover a educação bilíngue — assim como a inclusão social. Tais propostas reforçam o papel central da Libras como língua principal na formulação de políticas que assegurem aos estudantes Surdos uma educação de qualidade e a participação plena na sociedade.

Segundo Quadros (2024), as principais demandas e propostas atuais por políticas linguísticas defendidas pela comunidade surda incluem o reconhecimento e valorização da Língua de Sinais, o fortalecimento da Educação Bilíngue, a capacitação de profissionais bilíngues, a inclusão da Libras em diversos setores, a produção e difusão de materiais didáticos bilíngues, a implementação de políticas públicas afirmativas para Surdos em universidades, a valorização da Cultura Surda e o combate ao capacitismo e à discriminação linguística.

Seguem, na tabela abaixo, as descrições dessas demandas e propostas. Como referência, os artigos utilizados foram “Políticas de educação bilíngue para surdos: o contexto brasileiro” (FERNANDES E MOREIRA, 2014); “Políticas Linguísticas e a Libras” (QUADROS, 2024), que apresentam um panorama nos campos da política linguística, das políticas de educação e mencionam legislações que reconhecem os direitos das pessoas Surdas.

Tabela 1 – Propostas das Políticas Linguísticas

Propostas das Políticas Linguísticas	Descrições
1. Fortalecimento Bilíngue da Educação.	Educação bilíngue de qualidade. A comunidade surda segue na luta pela implementação plena de escolas bilíngues que utilizem a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como primeira língua (L1) e o português escrito como segunda língua (L2). Dessa forma, essas escolas devem ser totalmente adaptadas às necessidades dos surdos, com professores com fluência em Libras e material didático bilíngue. Ampliação da rede de escolas bilíngues. A proposta de expandir a oferta de escolas bilíngues para surdos em todo o país visa garantir que as crianças surdas possam acessar educação de qualidade, inicialmente na sua primeira língua, desde a infância.
2. Reconhecimento e Valorização da Língua de Sinais.	Fortalecer o status da Libras. Embora a língua de sinais seja uma língua reconhecida no Brasil, a comunidade surda busca que seu uso seja mais valorizado e difundido, especialmente em contextos educacionais, governamentais e sociais. Isso inclui garantir o ensino obrigatório da Libras nas escolas comuns, para que ouvintes também aprendam a língua e facilitar a comunicação entre as comunidades. Implementação integral do Decreto 5.626/2005. Esse decreto regulamenta a Lei de Libras e a educação bilíngue, mas ainda enfrenta desafios de implementação. A comunidade surda defende a aplicação total dessa legislação, priorizando os ambientes educacionais.
3. Capacitação de Profissionais Bilíngues.	Formação de professores surdos e ouvintes. A luta inclui a criação de Programas de formação continuada para professores, com foco na qualificação de profissionais que atuem em escolas bilíngues, tanto surdos quanto ouvintes. Além disso, há demanda pela contratação de professores surdos em diversas disciplinas, promovendo o protagonismo surdo no ensino. Necessário aumentar o número de intérpretes de Libras. A comunidade surda defende a contratação de mais intérpretes qualificados para atuarem em espaços educacionais, públicos e privados, para assim garantir a acessibilidade em todas as esferas da vida pública.

4. Inclusão da Libras em diversos Setores.	Acessibilidade plena em serviços públicos e privados. A comunidade surda exige a ampliação do uso de intérpretes de Libras e tecnologia assistiva em hospitais, tribunais, delegacias, transportes públicos, dentre outros serviços essenciais. Isso é crucial para garantir o acesso dos surdos a serviços e direitos básicos. Incluir a Libras em plataformas digitais: outra luta atual é pela acessibilidade nas plataformas digitais, incluindo a criação de conteúdo em Libras em sites governamentais, empresas privadas, mídias sociais e produções audiovisuais.
5. Produção e Difusão de Material Didático Bilíngue.	Criação de materiais bilíngues adaptados: A comunidade Surda anseia por uma maior produção de livros, vídeos e recursos educacionais bilíngues, que integrem Libras e o português escrito de forma acessível e eficiente. Incluindo o desenvolvimento de aplicativos, plataformas online e conteúdos audiovisuais para apoiar o aprendizado. Apoio à pesquisa sobre ensino bilíngue: a comunidade surda também incentiva pesquisas acadêmicas sobre o ensino de Libras e o desenvolvimento de novos métodos para melhorar a educação bilíngue, sempre com a participação de educadores e pesquisadores surdos.
6. Políticas Afirmativas para Surdos em Universidades.	Ações afirmativas e acessibilidade no ensino superior: A comunidade surda luta pela criação de políticas de ação afirmativa que garantam a entrada, permanência e sobretudo o êxito de estudantes surdos em universidades, com adaptações curriculares, intérpretes, materiais didáticos bilíngues e apoio acadêmico, que atendam às necessidades específicas dos surdos. Fortalecimento das pesquisas acadêmicas em Estudos Surdos: a proposta planeja ampliar a presença de professores e pesquisadores surdos nas universidades, incentivando a produção de conhecimento sobre a língua de sinais e a cultura surda.
7. Valorização da Cultura Surda.	Reconhecimento da cultura surda: além das questões linguísticas, a comunidade surda defende o reconhecimento da cultura surda como uma parte fundamental da identidade de seus membros. Assim, inclui a promoção de espaços culturais, festivais e eventos onde a língua de sinais e a cultura surda sejam valorizadas. Produção cultural em Libras: a criação de filmes, peças de teatro, literatura e outras manifestações artísticas em Libras é uma demanda importante, que ajuda a difundir a língua e a cultura surda.

8. Combate ao Capacitismo e à Discriminação Linguística.	Luta contra o capacitismo: a comunidade surda continua a combater atitudes e políticas capacitistas, que desvalorizam a língua de sinais e tentam impor a oralidade como única forma de comunicação. Isso inclui a luta contra o fechamento de escolas bilíngues e a imposição de modelos de educação inclusiva que não atendem às especificidades dos surdos. Educação e sensibilização da sociedade: promover campanhas de conscientização sobre a língua de sinais e os direitos dos surdos é fundamental para combater o preconceito e garantir a inclusão.
---	---

Fonte: Elaborado pela autora, com base nos textos: políticas de educação bilíngue para surdos: o contexto brasileiro (2014); Políticas Linguísticas e a Libras (2024).

Percebe-se que, ao defender a implementação das propostas políticas linguísticas e das políticas de educação bilíngue para Surdos, é fundamental respeitar a diversidade humana, considerando a singularidade linguística dos Surdos, que historicamente tem enfrentado diferentes formas de exclusão. Contudo, é importante destacar que a educação bilíngue de Surdos, conforme definida nos dispositivos legais, está ordenada pelos princípios de inclusão social e de cidadania. Tal modalidade de ensino destaca-se por reconhecer e valorizar a língua de sinais como língua de instrução, promovendo o desenvolvimento da língua escrita do país. Além disso, visa fortalecer a identidade cultural e linguística dos Surdos.

Com propósito de ampliar as discussões sobre a educação bilíngue de Surdos, é fundamental explicar a contestação de argumentos que têm sido frequentemente utilizados com a intenção de distorcer e/ou confundir os princípios que guiam a modalidade do ensino. Tais argumentos, em sua grande maioria, estão fundamentados em equívocos ou dados desatualizados sobre a educação dos Surdos. Portanto, é necessária uma avaliação crítica para promover a criação de uma educação genuinamente inclusiva que respeite as necessidades linguísticas e culturais da comunidade surda, assegurando que as políticas educacionais de direitos estejam em sintonia com a realidade atual.

Para explicar o parágrafo anterior, o documento “Manifesto dos Cidadãos Surdos” (2024, p. 67) discute pontos comuns de controvérsia sobre Educação Bilíngue para Surdos (EBS), apresentado a seguir:

Quadro 4 - Pontos comuns de controvérsia sobre a EBS

A EBS não é uma negação da educação inclusiva, mas uma expansão dela. Ao reconhecer a Libras como primeira língua e a Língua Portuguesa como segunda, a EBS valoriza a identidade linguística e cultural dos surdos, promovendo uma inclusão que respeita e celebra a diversidade.
Educação bilíngue em escolas específicas não exclui a interação entre surdos e ouvintes; pelo contrário, ela prepara os surdos para interagir em uma sociedade diversa, fornecendo-lhes uma base sólida em sua própria língua e cultura.
Ter metodologias específicas para o ensino de Libras e português como segunda língua não promove segregação, mas assegura que os surdos tenham acesso a uma educação de qualidade que respeita suas necessidades linguísticas e cognitivas.
A verdadeira inclusão não é apenas física, mas social e cultural. A EBS promove a visibilidade e o reconhecimento da comunidade surda, incentivando uma sociedade mais consciente e preparada para interagir e incluir pessoas surdas em todos os aspectos da vida comunitária.
A EBS beneficia tanto surdos quanto ouvintes, promovendo um ambiente de aprendizado rico e diversificado. A interação entre surdos e ouvintes em um contexto bilíngue enriquece a experiência educacional de todos, preparando-os para uma sociedade diversa.
Reconhecemos a necessidade de melhorias na educação regular, mas a EBS representa um passo adiante, oferecendo um modelo educacional que atende às Necessidades específicas dos surdos, enquanto promove a inclusão e o respeito pela diversidade.
A participação ativa da comunidade surda na política educacional é essencial para garantir que suas necessidades sejam atendidas. A pressão por políticas inclusivas e bilíngues reflete o desejo de uma educação que respeite e valorize a diversidade linguística e cultural.
A comunidade surda é diversa, e a EBS reconhece essa diversidade. Afirmar que a EBS é exclusiva para surdos ignora a realidade de que muitos surdos desejam e se beneficiam de ambientes educacionais inclusivos e bilíngues, onde podem interagir tanto com surdos quanto com ouvintes.
Declarações que reforçam estereótipos e capacitismo não refletem a realidade da educação bilíngue para surdos que está alinhada com o projeto de inclusão social brasileiro. A EBS tem em vista superar essas barreiras, proporcionando uma educação que atenda às necessidades de todos os alunos, respeitando suas diferenças e potencializando suas habilidades — sem ignorar a riqueza cultural e linguística da qual toda criança surda é herdeira.

Fonte: Quadro descritivo dos pontos comuns de controvérsia sobre a EBS, que constam no documento do *Manifesto dos cidadãos surdos: nossos direitos humanos pela garantia da educação bilíngue ao longo da vida* (2023), quadro organizado pela autora (2024).

É significativo reiterar que, para a comunidade surda, a EBS é considerada um projeto amplo de inclusão social, dependente de uma estrutura educacional baseada na valorização tanto da língua de sinais quanto da cultura surda. Desse modo, o movimento civil das pessoas surdas define suas formas de socialização ao lutar por

políticas de equidade linguística, posicionando-se contra ideologias capacitistas.

O sistema educacional brasileiro é complexo, envolvendo diversas instituições, leis e normas cujo objetivo é garantir o direito à educação de qualidade para todos os cidadãos. Embora as políticas públicas no Brasil discutam sobre a democratização do acesso à educação e a qualidade do ensino, a Educação Bilíngue para Surdos ainda enfrenta inúmeros obstáculos, resultantes de um cenário que generaliza e não compreende as especificidades da educação dos Surdos. Contudo, é fundamental ressaltar que a EBS não abrange exclusivamente o aspecto educacional, mas também estabelece uma ligação entre direitos humanos, políticas sociais e as diferentes modalidades de ensino.

Apesar dos avanços progressivos na EBS, promovidos a partir da obrigatoriedade legislativa que reconhece a singularidade do ser Surdo, a luta pela efetivação da modalidade de educação bilíngue para surdos se intensifica. Essa abordagem se torna um direito a ser assegurado, e os documentos pertinentes devem refletir a compreensão das especificidades linguísticas, identitárias e culturais, respeitando a Libras em seu uso e no ensino. Além disso, as pesquisas científicas, amparadas por fundamentos teóricos e políticos, confirmam que o bilinguismo é uma abordagem eficaz para os estudantes Surdos, apesar da necessidade contínua de garantir legislativamente a seguridade legal do direito à educação bilíngue para Surdos.

Dessa forma, é necessário destacar que essa modalidade de ensino ainda não se constitui um direito garantido aos Surdos brasileiros, e o número de escolas bilíngues para Surdos ainda é insuficiente. Segundo os dados divulgados pela Diretoria de Políticas da Educação Bilíngue de Surdos (DIPEBS), dos 5.570 municípios no Brasil, há apenas 63.106 estudantes Surdos matriculados, somando da educação infantil ao ensino médio.

Esses estudantes estão distribuídos em 69 escolas especializadas, que não são especificamente bilíngues, sendo que 41 dessas escolas são públicas. Atualmente, apenas 4.389 estudantes Surdos estão matriculados nessas instituições especializadas, evidenciando que a educação ainda é precária para essa população. Abaixo, segue uma tabela com as descrições das competências e metas da DIPEBS e a descrição do cenário atual, divulgado pelo MEC.

Tabela 2 - Competências e Metas da Dipebs

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS E METAS DA DIPEBS	CENÁRIO ATUAL
Implementar políticas educacionais voltadas para o Ensino Bilíngue;	Não existe uma oferta de educação bilíngue estruturada.
Fomentar pesquisa, formação na área de educação bilíngue de surdos;	Poucas escolas bilíngues e poucos profissionais proficientes.
Implementar escolas bilíngues nas quais a Libras seja a língua de interação e instrução.	Surdos que não adquiriram a Libras como primeira língua e não são alfabetizados em português escrito.

Fonte: Tabela descritiva das competências e metas da DIPEBS e a descrição do cenário atual, divulgado pelo MEC. Tabela organizada pela autora (2024).

Conforme foi divulgado pela DIPEBS, o cenário atual da educação bilíngue para Surdos ainda é insatisfatório. Com isso, segundo afirma Fernandes (2022), essa realidade reflete uma política educacional que ainda oferece qualidade apenas para poucos, resultando em números que, no contexto nacional, são bastante preocupantes. Apesar do direito garantido à educação bilíngue, a implementação desse direito é deficiente.

A escola bilíngue para Surdos desempenha um papel fundamental na aquisição precoce da Libras e na alfabetização dessas crianças. Muitas delas, ao crescer em famílias e comunidades predominantemente ouvintes, acabam adquirindo a Libras de forma tardia. Essa lacuna no aprendizado contribui para atrasos significativos no desenvolvimento, uma vez que carecem de um sistema linguístico que utilize a Libras como ferramenta para acessar a língua portuguesa e a produção de conhecimento.

Diante desse cenário, é imprescindível fortalecer as políticas públicas que assegurem a criação e a manutenção de escolas bilíngues. Isso envolve não apenas a formação de educadores capacitados, mas também o financiamento adequado e a conscientização da sociedade sobre a importância da educação bilíngue para a inclusão social dos Surdos.

3.4 DESAFIOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DOS SURDOS: EM LIBRAS E NA LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA

A temática da “Educação Bilíngue para Surdos” e do ensino do português como língua escrita passou a ganhar visibilidade a partir da década de 1990, impulsionada pelos estudos de pesquisadores como Skliar, Quadros, Fernandes, Karnopp, Perlin,

Lacerda, Lodi, Pereira, entre outros importantes nomes comprometidos com a consolidação dos “Estudos Surdos”. Desde então, esses estudiosos vêm contribuindo significativamente para os avanços teóricos e práticos que orientam a educação bilíngue para surdos, com uma abordagem que valoriza e respeita as diferenças linguísticas e culturais.

É significativo destacar que os Estudos Surdos também se fundamentam nos Estudos Culturais, uma vez que estes oferecem ferramentas teóricas para compreender a surdez como uma diferença cultural, evidenciando dinâmicas de poder, identidade e resistência. Conforme afirma Skliar (1998), os Estudos Culturais são utilizados para analisar a surdez como uma construção social e cultural, destacando as narrativas e práticas dos Surdos como formas de resistência ao audismo.

Dessa forma, os Estudos Surdos, em diálogo com os Estudos Culturais, transformam a educação em um instrumento de emancipação. Ao reconhecer e valorizar a diferença cultural, propõe-se não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o desenvolvimento social, cultural e político dos estudantes Surdos.

No entanto, o modelo educacional tradicional ainda presente em muitas escolas inclusivas no Brasil baseia-se em uma abordagem integracionista, que, em grande parte, desconsidera as especificidades linguísticas, culturais e pedagógicas dos Surdos. Com isso, o processo de ensino e aprendizagem desses estudantes segue como um dos maiores desafios, por estar relacionado a fatores linguísticos, pedagógicos, sociais e culturais.

Dessa forma, para que se efetive um projeto educacional bilíngue voltado aos estudantes Surdos, é necessário considerar práticas pedagógicas que respeitem a língua e a cultura da comunidade surda, bem como a aprendizagem do português como segunda língua na modalidade escrita. Importa ressaltar que os desafios enfrentados na educação não decorrem diretamente da surdez, mas das condições desfavoráveis do ambiente educacional. Assim, torna-se fundamental um olhar atento às especificidades dos estudantes Surdos para garantir o pleno exercício de seus direitos.

Com base na leitura e fichamento de artigos e capítulos de livros de professores e pesquisadores que constituem importante referência na área da educação de Surdos, foram identificados alguns dos principais fatores que podem dificultar a aprendizagem desses estudantes. A partir dessas informações, foi elaborado um

quadro, apresentado a seguir, que lista algumas das possíveis causas das dificuldades de aprendizagem dos Surdos. Ressalta-se que essas dificuldades não decorrem da surdez em si, mas de fatores externos. O quadro apresenta, em uma coluna, os possíveis dificultadores da aprendizagem e, na outra, as fontes utilizadas que os identificam.

Quadro 5 - Principais motivos que podem dificultar a aprendizagem dos Surdos⁶.

Motivos	Descrição
1. Barreiras Linguísticas.	• Ausência de exposição precoce à Língua de Sinais: muitos surdos não têm acesso à língua de sinais na infância, o que atrasa o desenvolvimento cognitivo e linguístico. • Falta de fluência dos professores em Libras: a comunicação ineficaz entre professores. Há poucos professores proficientes em Libras. • Ensino de português como primeira língua: tentativas de ensinar português oral, em vez de priorizar a língua de sinais como base, dificultam o desenvolvimento linguístico.
2. Falta de Educação Bilíngue.	• Ausência de um modelo bilíngue: muitas escolas não utilizam Libras como língua de instrução e não ensinam português como segunda língua de formação adequada. • Materiais didáticos inadequados: a escassez de materiais adaptados para a realidade visual dos surdos dificulta o acesso ao conhecimento.
3. Modelo Médico-Terapêutico	— Oralismo e audismo: Modelos que priorizam a oralização e o uso de tecnologias auditivas (como aparelhos e implantes cocleares) desconsideram frequentemente a língua de sinais como elemento central para o aprendizado.
4. Formação inadequada de professores.	• Falta de capacitação em educação bilíngue: muitos professores não possuem formação para ensinar surdos e desconhecem as especificidades culturais e linguísticas; • Pouco uso de estratégias visuais: falta de utilização de recursos visuais, como imagens, vídeos e sinais, no processo de ensino.

⁶ QUADROS, Ronice. 'bi' em bilinguismo na educação de surdos. Publicado em 2005, Surdez e bilinguismo. 1ed. Porto Alegre: Editora Mediação, v.1, p. 26–36. www.porsinal.pt; SKLIAR, Carlos; QUADROS, Ronice Muller de. Invertendo epistemologicamente o problema da inclusão: os ouvintes no mundo dos surdos. Estilos da Clínica, São Paulo, v.V., n. 9, p. 32–51, 2000; KENDRICK, D.; DE CARVALHO CRUZ, G. RONICE MÜLLER DE QUADROS: DIÁLOGO NECESSÁRIO SOBRE O CONTEXTO SOCIAL, LINGUÍSTICO E EDUCACIONAL DA LÍNGUA DE SINAIS, AS CRIANÇAS SURDAS E A PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO. Organon, Porto Alegre, v. 38, n. 76, 2023. DOI: 10.22456/2238-8915.134992. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/134992>. Acesso em: 16 dez. 2024; A educação dos surdos, Capovilla: <https://www.schwartzman.org.br/sitesimon/fernando-capovilla-a-educacao-dos-surdos/>; Estudos Surdos IV é organizado por Ronice Müller de Quadros e Marianne Rossi Stumpf, disponível para download, publicado em 2009. (Apoio da CAPES); Ideias para ensinar português para alunos surdos é um livro de autoria de Ronice Müller de Quadros e Magali Schiedt, publicado pelo MEC em 2006; Publicado em 2004 In: Mendes, E. G.; Almeida, M. A.; Williams, L. C. de A. (Org.). Temas em educação especial IV. São Carlos: EdUFSCar, p. 55–61. www.porsinal.pt; V Congresso Internacional e XI Seminário Nacional do INES, 2006, Rio de Janeiro. Anais do Congresso: Surdez, família, linguagem e educação. Rio de Janeiro: INES, 2007. v.1. p.94–102 [Políticas Linguísticas e a Educação de Surdos no Brasil](#).

5. Isolamento Social.	Exclusão em ambientes inclusivos: Nas escolas comuns, surdos muitas vezes ficam isolados por falta de intérpretes ou comunicação eficaz com colegas e professores.
	— Ausência de coletividade surda: A ausência de contato com outros surdos pode limitar o desenvolvimento de uma identidade linguística e cultural.
6. Fatores Sociais e Familiares.	• Falta de apoio familiar: muitas famílias não aprendem Libras, limitando a comunicação e o suporte educacional em casa. • Baixa expectativa sobre o potencial dos surdos: algumas famílias e educadores têm expectativas reduzidas, o que pode desmotivar o estudante surdo.
7. Políticas Educacionais Ineficientes.	• Implementação insuficiente de políticas públicas: apesar de leis como a Lei 10.436/2002 e o Decreto 5626/2005, muitas escolas não oferecem educação bilíngue de qualidade; • Falta de fiscalização: poucas escolas são monitoradas para garantir acessibilidade linguística e pedagógica.
8. Problemas de acessibilidade.	• Ausência de intérpretes: em muitos casos, escolas não oferecem intérpretes suficientes e/ou bem qualificados; • Tecnologia inacessível: recursos tecnológicos, como plataformas educacionais, muitas vezes não são adaptados para usuários de língua de sinais.
9. Diferenças Cognitivas e de Processamento.	• Experiência visual como base cognitiva: Surdos desenvolvem habilidades visuais e espaciais que proporcionam habilidades auditivas, mas as práticas pedagógicas frequentemente não aproveitam essas características. • Falta de adaptação de conteúdos: materiais direcionados para ouvintes podem ser abstratos ou pouco compreensíveis para estudantes surdos.
10. Preconceito e Discriminação.	• Audismo: a discriminação contra surdos pode gerar exclusão social e acadêmica, dificultando a motivação e a autoconfiança; • Desvalorização da cultura surda: a falta de reconhecimento da identidade surda e de sua língua contribui para a marginalização no ambiente educacional.

Fonte: Desenvolvido pela autora (2024), balizado em autores, professores, pesquisadores, que são referências na área da educação de surdos, conforme tabela acima descrita.

3.5 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS BILÍNGUES PARA ENSINAR OS SURDOS

As práticas pedagógicas para ensinar estudantes surdos compreendem a abordagem bilíngue, a língua de sinais como língua primária (L1) e da modalidade escrita da língua portuguesa (L2). Assim, de acordo com Faria–Nascimento (2024), chegou o tempo de refutar toda a prática que ignore a língua de sinais como língua de ensino, instrução, comunicação e interação na educação de estudantes surdos,

surdocegos, com deficiência auditiva e/ou deficiências associadas.

Dessa forma, é essencial que os educadores compreendam os fundamentos da educação bilíngue de Surdos e investiguem as metodologias já desenvolvidas e aplicadas no ensino, especialmente aquelas que apresentaram resultados positivos. Isso pode orientar suas práticas pedagógicas e inspirar novas possibilidades para o ensino. Nesse sentido, Quadros (2005) destaca que a educação bilíngue de Surdos vai além da dimensão linguística, abrangendo também aspectos culturais, promovendo a construção identitária e o reconhecimento da cultura surda como parte da diversidade humana. Assim, é fundamental que a concepção do ensino bilíngue esteja pautada na valorização da diversidade linguística e cultural.

Assim, Fernandes (2024) também destaca que a educação bilíngue para surdos deve ser compreendida não apenas sob uma perspectiva linguística formal, mas inserida em redes discursivas mais amplas, que dialoguem com diferentes áreas do conhecimento. Dessa maneira, a educação bilíngue de surdos vai além da simples proposta de ensinar duas línguas: ela defende uma perspectiva crítica e emancipadora, centrada na valorização da diversidade linguística e cultural, sem deslegitimar ou subordinar a experiência surda às normas culturais e linguísticas da maioria. Trata-se, portanto, da valorização da Língua de Sinais como um pilar identitário fundamental.

Conforme Sánchez (2002), o bilinguismo para pessoas surdas exige que a Língua de Sinais seja plenamente acessível como primeira língua, constituindo a base para o desenvolvimento da subjetividade, da compreensão de significados sobre o mundo e do acesso ao conhecimento. De acordo com essa perspectiva, a Língua de Sinais é o primeiro sistema linguístico natural para os surdos, permitindo a comunicação, a expressão de pensamentos e sendo o alicerce para o desenvolvimento cognitivo, das subjetividades e da plena acessibilidade ao saber.

Desse modo, é necessário refletir sobre as práticas pedagógicas bilíngues para Surdos a partir de uma perspectiva ampla, que possibilite vivenciar a riqueza da pluralidade e promova o diálogo sobre aspectos linguísticos, culturais e éticos, valorizando a identidade Surda.

Nesse capítulo, destaca-se também a contribuição da obra *Libras e surdos: políticas, linguagem e inclusão*, organizada por Moura e Begrow (2024). A coletânea disponibiliza uma abordagem crítica, sobretudo atualizada, sobre os atravessamentos entre linguagem, cultura e direitos linguísticos, assim reconhece a língua de sinais

como um instrumento de afirmação identitária e como elemento estruturante de práticas pedagógicas bilíngues.

Diante disso, a seguir apresenta-se um quadro com orientações didáticas planejadas que podem subsidiar as práticas pedagógicas voltadas ao ensino de estudantes surdos. Vale destacar que esse quadro foi elaborado com base nas leituras de Skliar (2001), Quadros e Karnopp (2004), Strobel (2008), Fernandes (2024) e Faria-Nascimento (2024).

Quadro 6 - Orientações Didáticas para as Práticas Pedagógicas no Ensino de Estudantes Surdos

1. Principais Concepções
• Língua de Sinais: Libras como primeira língua (L1). Acesso para desenvolver habilidades cognitivas, culturais e identitárias.
• Ensino do português como L2: modalidade escrita, promovendo estratégias que respeitem as diferenças linguísticas e culturais entre as línguas.
• Acessibilidade: Integrar recursos visuais e tecnológicos para promover compreensão.
2. Planejamento e Ambiente de Aula.
• Cenário Visual: • Organizar a sala com recursos visuais (cartas, vídeos em Libras e legendados e imagens ilustrativas). • Garantir espaço iluminado que possibilite a visualização dos sinais e dos materiais.
• Recursos Tecnológicos:
• Utilizar aplicativos e softwares em Língua de Sinais e textos escritos em português. • Incorporar vídeos em Libras e atividades interativas (Uso das metodologias ativas).
3. Estratégias Pedagógicas
• Utilizar a Libras como língua de instrução: • Mediar as aulas em Libras, garantindo que todos os conteúdos apresentados sejam na língua de sinais.
• Aprendizado do português escrito: • Utilizar textos contextualizados e significativos, incentivando a leitura e a escrita progressivamente, com objetivo de ampliar o repertório linguístico e aprendizado da língua escrita; • Priorizar a tradução entre Libras e o português escrito para consolidar a compreensão textual.

• Ensino Multimodal: • Em Libras, na escrita do português, imagens e vídeos para construção do conhecimento e significados. • Aplicar jogos pedagógicos que envolvem a Língua de Sinais e o aprendizado da língua portuguesa escrita.
4. Materiais e Recursos Didáticos
• Produção de Materiais Bilíngues: • Livros didáticos com tradução para Libras e português. • Jogos e atividades que utilizem os sinais e palavras em português.
5. Avaliação
• Trilhas da formação: Etapas da Aprendizagem. — Avaliar continuamente o desenvolvimento do domínio da Língua de Sinais e do Português escrito.
• Instrumentos Diversificados: — Utilizar instrumentos visuais, produções escritas e atividades práticas com objetivo de assegurar avaliação equitativa.
6. Formação de Educadores
• Formação em Libras: os professores precisam adquirir domínio da Língua de Sinais para estabelecer comunicação efetiva com os estudantes surdos.
• Educação Bilíngue: Atualizar-se sobre práticas pedagógicas e direitos educacionais dos surdos.

Fonte: Desenvolvido pela autora (2024), balizado em autores, pesquisadores, referências na área da educação de surdos, Skliar (2001), Quadros (2024) e Strobel (2008) Faria-Nascimento (2024).
Fernandes.

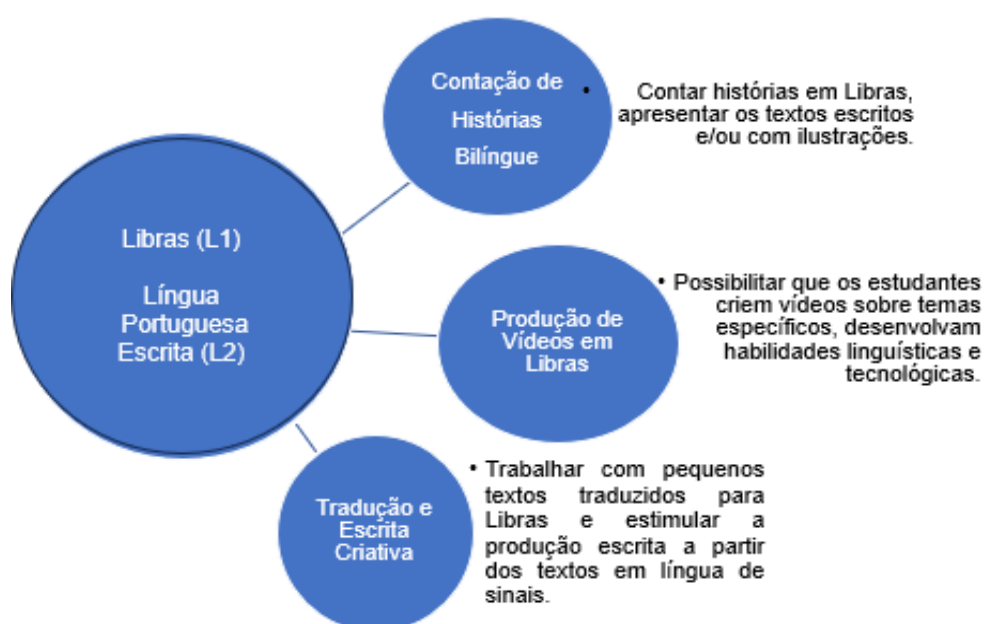
Segundo o quadro descritivo apresentado anteriormente, a educação de estudantes surdos requer práticas pedagógicas que integrem estratégias bilíngues e recursos acessíveis, promovendo, assim, uma aprendizagem equitativa e inclusiva. Nesse contexto, a Libras é utilizada como primeira língua (L1), desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades cognitivas, culturais e identitárias dos estudantes surdos. Já o ensino do português como segunda língua (L2) deve priorizar a modalidade escrita, respeitando as diferenças linguísticas e culturais.

Para isso, o planejamento das aulas deve considerar a organização de ambientes visualmente acessíveis e bem iluminados, com o uso de materiais ilustrativos e tecnológicos, como vídeos em Libras e aplicativos interativos. As estratégias pedagógicas devem incluir mediação em Libras, utilização de textos

significativos e multimodais, bem como jogos que integrem o aprendizado das duas línguas. Da mesma forma, a avaliação precisa ser contínua e realizada com instrumentos diversificados, garantindo a equidade. Além disso, destaca-se a importância da formação de educadores em Libras, de modo a fortalecer uma comunicação eficaz e assegurar os direitos educacionais dos estudantes surdos.

A seguir, será apresentada uma figura desenvolvida com base no quadro de orientações didáticas, na qual foram pensadas algumas estratégias práticas para a educação bilíngue de surdos, considerando a Libras e a língua portuguesa escrita a partir de atividades que podem ser aplicadas em sala de aula, em contextos bilíngues.

Figura 1 - Proposta de Atividades para Estudantes Surdos



Fonte: desenvolvido pela autora (2024), com base no quadro descritivo das orientações didáticas.

A figura acima ilustra a possibilidade de criar atividades bilíngues para estudantes surdos, colocando em evidência o uso da Libras como primeira língua (L1) e do português escrito como segunda língua (L2). Essa estratégia reforça a importância de desenvolver habilidades cognitivas e culturais por meio da língua de sinais, ao mesmo tempo, em que promove o ensino e aprendizagem do português escrito de forma contextualizada.

Dessa forma, para mediar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes Surdos, é preciso fundamentar-se no modelo pedagógico, que valorize os aspectos linguísticos e culturais.

3.6 A LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS

A narrativa inicial desse subcapítulo centra-se na discussão da educação bilíngue como modalidade de ensino para os Surdos. Desse modo, apresenta sucintamente, o histórico das lutas contínuas da comunidade surda, que seguem *“avançando, como fruto dos movimentos de afirmação e resistência do povo surdo”* (Faria-Nascimento, 2024, p.77).

Faria-Nascimento (2024, p.78) afirma que:

Apesar dos avanços, os estudantes surdos ainda se deparam com uma série de enfrentamentos diários, de limitações postas e impostas por uma sociedade cujos membros, em grande parte, ainda os veem pelo espectro da deficiência, longe de considerá-los sinalizantes de uma língua de sinais diversa da língua oral majoritária.

Embora haja progressos na educação de surdos na atualidade, ainda há um longo caminho a ser percorrido para que as políticas educacionais e linguísticas direcionadas a essa população sejam plenamente implementadas no Brasil. Faria-Nascimento (2004, p. 78) destaca as constantes reivindicações da comunidade surda por políticas educacionais e linguísticas adequadas, assim como a busca dos professores por formação e embasamento teórico que sustentem e orientem suas práticas pedagógicas.

A Língua Portuguesa como Segunda Língua para Surdos (PSLS) representa uma abordagem educacional que respeita a Libras como língua de base para o aprendizado do português escrito. Isso significa que o ensino do português deve ocorrer prioritariamente na modalidade escrita, uma vez que o objetivo da educação de surdos não contempla a modalidade oral. Nesse sentido, Quadros (2004) ressalta a importância de uma base teórica sólida para o ensino do português como segunda língua, apontando a centralidade da Libras enquanto expressão da identidade cultural surda.

A autora defende que o sucesso na aprendizagem do português por estudantes

surdos está diretamente relacionado ao reconhecimento da Libras como fundamento para o desenvolvimento linguístico. Assim, o ensino do português deve ser mediado por essa língua, por meio de estratégias visuais e metodologias que respeitem as especificidades linguísticas e culturais da comunidade surda. Além disso, é fundamental que o domínio da escrita seja compreendido como instrumento de cidadania, apoiado em teorias que sustentem práticas pedagógicas bilíngues eficazes.

Segundo, Quadros (2004), os principais pontos a serem considerados no modelo para o ensino bilíngue, são:

- **Libras como Primeira Língua (L1):** A Libras deve ser uma língua de instrução e comunicação nas escolas, garantindo que os estudantes surdos tenham acesso ao conteúdo curricular e ao desenvolvimento linguístico pleno;
- **Português como Segunda Língua (L2):** O português deve ser ensinado de forma sistemática, com foco na modalidade escrita;
- **Interação entre L1 e L2:** A Libras deve ser mediadora no aprendizado do português, facilitando a compreensão de conceitos e estruturas gramaticais da segunda língua.

Diante disso, é fundamental reconhecer que a pessoa surda possui plena capacidade de aprendizagem, desde que tenha acesso a experiências significativas em sua primeira língua (L1), que é a Língua Brasileira de Sinais – Libras. É por meio da Libras que o aprendizado da segunda língua (L2), o português, será mediado, pois é a partir dela que o pensamento será estruturado, possibilitando a construção de significados e a compreensão dos conteúdos escolares.

Nesse sentido, Fernandes, em sua obra *Práticas Pedagógicas para a Educação de Surdos* (2003), discute os desafios e as especificidades do ensino da língua portuguesa para estudantes surdos. A autora propõe uma abordagem pedagógica que valoriza a Libras como meio de mediação e defende o ensino do português como segunda língua, priorizando a modalidade escrita, de forma a respeitar as particularidades linguísticas e culturais da comunidade surda.

Fernandes (2003), apresenta os principais argumentos:

- **Libras como Ferramenta de Mediação:** A Libras deve ser utilizada para introduzir e explicar conceitos do português, facilitando a transição para a escrita.
- **Acesso ao português como segunda Língua (L2):** O ensino do português deve ser voltado para a leitura e a escrita, priorizando práticas que respeitem o ritmo e as

necessidades específicas dos estudantes surdos. Para isso, algumas estratégias didáticas podem ser desenvolvidas de maneira produtiva a exemplos:

- Uso de glossários visuais bilíngues (Libras-Português), os estudantes podem associar os sinais às palavras escritas.
- Construção de narrativas visuais antes da escrita textual, pode facilitar a organização do pensamento da língua portuguesa escrita.
- Jogos digitais e atividades gamificadas, uso dos recursos visuais e tecnológicos, podem promover a aprendizagem interativa e multimodal.
- Tradução Libras e português, é possível utilizar como estratégia destacando possíveis semelhanças e diferenças estruturais das duas línguas e assim, consolidar o vocabulário.
- Leitura de textos em português a partir da Libras, para essa atividade é importante utilizar inicialmente a tradução do texto em língua de sinais, acessando ao texto escrito em português.

Fernandes (2003), da mesma forma, defende que o aprendizado do português pelos Surdos deve estar integrado à sua realidade linguística e cultural, assim, destacando a importância de uma educação bilíngue efetiva. Para isso, é importante considerar as especificidades linguística e cultural dos Surdos.

3.6.1 Estratégias Didáticas: Ensinar a Escrita da Língua Portuguesa para Estudantes Surdos

Para transpor, os fundamentos teóricos para a prática pedagógica, é necessário desenvolver estratégias didáticas que olhe para as especificidades dos Surdos e promovam uma aprendizagem significativa do português escrito.

A seguir, será apresentado um quadro comendo, algumas estratégias didáticas no ensino do português para estudantes surdos a partir das referências, das pesquisadoras Quadros e Fernandes, que corroboram dos princípios que orientam a educação bilíngue para os Surdos. Dessa forma, Quadros (2004), propõe estratégias que priorizem o uso de materiais visuais e tecnológicos, a contextualização do aprendizado e o envolvimento dos surdos em práticas significativas de leitura e escrita. Assim também, Fernandes (2003), apresenta estratégias didáticas para o ensino da língua portuguesa que valorizam a experiência visual e a construção de significados em contextos reais.

Quadro 7 - Estratégias Didáticas Proposta no Ensino do Português

Orientações (QUADROS 2004)	Orientações (FERNANDES 2003)
Materiais Visuais e Tecnológicos: O uso de vídeos em Libras, imagens e recursos digitais que relacionam palavras em português com seus significados visuais.	Uso de Recursos Visuais e Tecnológicos. Prática Didática: Incorporar vídeos, ilustrações e softwares educativos bilíngues no processo de ensino. Exemplo: Utilização de vídeos em Libras com legendas em português para fortalecer a conexão entre as duas línguas.
Produção Textual Contextualizada: Atividades de escrita baseadas em situações do cotidiano ou em narrativas surdas, promovendo a apropriação do português escrito.	Produção Textual Contextualizada Prática Didática: Envolver os estudantes em atividades de escrita que tenham relevância para o seu cotidiano, como a produção de relatos e histórias baseadas em eventos vívidos. Exemplo: Criar textos descritivos a partir de vídeos ou imagens apresentadas em Libras.
Traduções e Comparações Linguísticas: Traduções entre Libras e Português para destacar semelhanças e diferenças estruturais, facilitando a aprendizagem.	Tradução e Comparação Linguística. Prática Didática: Usar a Libras para explicar estruturas gramaticais do português, destacando semelhanças e diferenças entre as duas línguas. Exemplo: Tradução de narrativas em Libras para o português escrito, reforçando o vocabulário e a construção de frases.

Fonte: desenvolvido pela autora (2024), com base em QUADROS E FERNANDES.

Diante do quadro acima, observou-se um diálogo mútuo entre diferentes autoras, sendo significativo reiterar, conforme Pereira (2014, p. 148), que “os alunos surdos vão recorrer ao seu conhecimento da Língua Brasileira de Sinais no aprendizado da Língua Portuguesa, sua segunda língua”. Nesse mesmo sentido, Lodi (2014) defende que a Libras deve ser reconhecida como a primeira língua (L1) dos surdos, constituindo a base para a aprendizagem do português escrito como segunda língua (L2). A Libras, portanto, deve ser utilizada como meio de mediação no ensino do português, respeitando as especificidades linguísticas e culturais dos estudantes surdos, ao propor práticas pedagógicas que favoreçam a interação entre as duas línguas no processo educacional.

Assim, as estratégias metodológicas para o ensino da Língua Portuguesa escrita aos estudantes Surdos devem diferir daquelas voltadas aos ouvintes. É

essencial utilizar recursos visuais que facilitem a aprendizagem e, ao mesmo tempo, identificar na escrita dos Surdos elementos que revelem funcionalidade semântica e textualidade. Dessa forma, destaca-se a importância de uma abordagem que promova uma relação interacionista entre as línguas de instrução. Como aponta Pereira (2014, p. 141), sua proposta de ensino é “fundamentada na concepção discursivo-interacionista de língua e que se apoia na língua de sinais”.

Portanto, os princípios pedagógicos para o ensino de Surdos devem integrar a Libras e o português escrito, respeitando as diferenças linguísticas entre essas línguas especialmente considerando que a estrutura gramatical da Libras difere do português. O ensino do português escrito deve partir de temas relevantes e contextualizados, com a Libras como língua mediadora. De forma progressiva, é importante iniciar com palavras e frases simples, avançando gradualmente para textos mais complexos, utilizando recursos visuais e multimodais, como imagens, vídeos, diagramas e mapas mentais, a partir da Libras, para construir os significados dos textos.

O desenvolvimento da escrita pode ser estruturado em etapas que promovam conexões significativas entre a Libras e o português escrito, garantindo maior acessibilidade e efetividade no processo de ensino-aprendizagem.

Ao encerrar este capítulo, torna-se fundamental refletir sobre a urgência de ações concretas que promovam a equidade no acesso à educação bilíngue, assegurando um futuro mais inclusivo para crianças surdas diante de uma trajetória histórica marcada por lutas em defesa da justiça educacional e linguística.

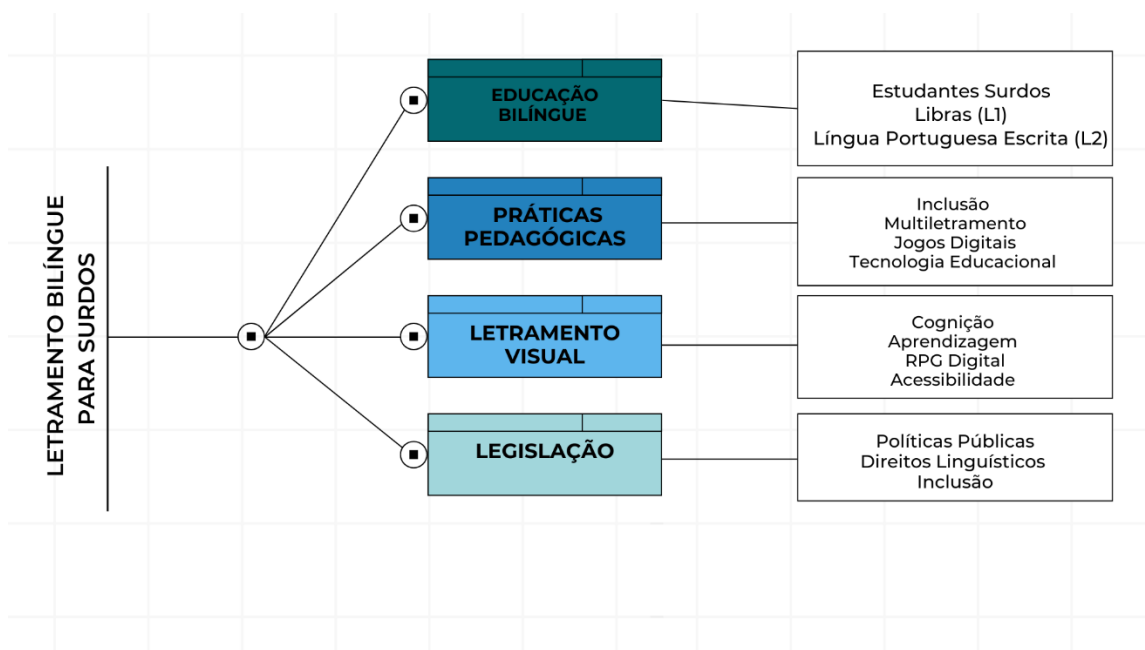
4 LETRAMENTO BILÍNGUE PARA ESTUDANTES SURDOS

Não basta saber ler que "Eva viu a uva". É preciso compreender qual a posição que Eva ocupa no seu contexto social, quem trabalha para produzir a uva e quem lucra com esse trabalho. Paulo Freire

O capítulo a seguir explora a educação bilíngue para surdos no Brasil, com foco nas práticas de letramento que envolvem o ensino de Libras como primeira língua (L1) e de Língua Portuguesa escrita como segunda língua (L2). Além disso, discute as especificidades do letramento visual dos surdos, reconhecendo a importância dos recursos visuais e das estratégias multimodais que favorecem o aprendizado. A obra também aborda as práticas de multiletramentos, que integram diferentes formas de comunicação, incluindo o uso de tecnologias e o potencial dos jogos de RPG – Role Playing Game digital como ferramentas inovadoras para promover o letramento bilíngue.

A seguir será apresentado um mapa mental em tópicos, dos temas a serem abordados ao longo do capítulo 4, “Letramento Bilíngue para Surdos”, assim, destaca suas conexões e implicações que será desdobrado a partir de quatro eixos fundamentais: Educação Bilíngue, Práticas Pedagógicas, Letramento Visual e, por fim, legislação.

Mapa Mental: Letramento Bilíngue Para Estudantes Surdos



Fonte: Elaborado pela autora no canva 2025.

Ao longo do capítulo, rememoram-se as atualizações legislativas nesse âmbito, apresentando os desafios enfrentados na implementação de políticas públicas e linguísticas que buscam garantir inclusão educacional, reiterando o direito a educação bilíngue e inclusão social dos surdos, ao mesmo tempo que se destacam estratégias didáticas eficazes para atender às necessidades linguísticas e culturais dessa comunidade.

4.1 LIBRAS COMO PILAR E A LÍNGUA PORTUGUESA ESCRITA COMO BASE NA EDUCAÇÃO BILÍNGUE

Não é novidade que a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e a Língua Portuguesa, na modalidade escrita, desempenham papéis importantes e complementares na comunicação e na educação de pessoas Surdas no Brasil, segundo afirma Ochiuto e Dourados (2018). Assim, esta pesquisa reafirma que a Libras, reconhecida como primeira língua e mediadora visual do conhecimento, deve constituir a base para o letramento bilíngue, enquanto a Língua Portuguesa escrita assume o papel de segunda língua, a ser construída a partir de estratégias didáticas que considerem a singularidade linguística, a cultura visual e a experiência dos estudantes Surdos.

Dizeu (2005) ratifica a importância da Libras ao justificar que, por ser uma língua visual-espacial, ela desempenha um papel crucial na garantia do acesso à comunicação e à informação das pessoas surdas.

Essa característica única da Libras possibilita que indivíduos surdos interajam com o mundo ao seu redor de maneira eficaz, permitindo-lhes compreender e interpretar informações de acordo com as suas necessidades linguísticas. Sob a ótica da Análise Cognitiva (AnCo), essa interação ocorre por meio de processos complexos de construção de significado, nos quais os Surdos articulam conhecimentos prévios e novas informações de maneira visual e gestual.

A AnCo evidencia que a aprendizagem da Língua Portuguesa escrita como L2 requer uma transdução de códigos linguísticos, o que demanda estratégias pedagógicas que favoreçam a intermodalidade entre Libras e Português. Conforme, apresenta Fróes Burnham (2012), a Análise Cognitiva permite compreender como os estudantes surdos constroem significados ao interagir com diferentes modalidades linguísticas, destacando a transdução de códigos entre a Libras e o português escrito.

Nesse processo, as representações visuais e gestuais atuam como mediadores cognitivos fundamentais para a aprendizagem e a internalização de conceitos linguísticos

Além disso, a Libras contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e cultural dos surdos, capacitando-os a participar ativamente das dinâmicas da sociedade como sujeitos autônomos, críticos e conscientes.

Dessa forma, reconhecida como língua oficial do país desde 2002 (Lei nº 10.436/2002), entende-se que a Libras é a principal forma de comunicação da comunidade surda brasileira, sendo indicada pelos estudos linguísticos como a língua de instrução primária (L1). Por outro lado, a Língua Portuguesa, com sua longa trajetória histórica e sendo reafirmada por Quadros (1997), ocupa o lugar de segunda língua (L2) para pessoas surdas, devendo ser ensinada prioritariamente na modalidade escrita, conforme previsto em legislações atualizadas que consolidam essa perspectiva bilíngue, como a Lei n.º 14.191, de 3 de agosto de 2021.

Art. 60-A. Compreende-se por ensino bilíngue destinado a surdos, para os efeitos desta Lei, a categoria de educação escolar oferecida em Língua Brasileira de Sinais (Libras), como idioma primário, e em português na forma escrita, como idioma secundário, em instituições bilíngues de surdos, turmas bilíngues de surdos, escolas regulares ou em centros de educação bilíngue de surdos, para alunos surdos, surdo-cegos, com perda auditiva que utilizam a sinalização, surdos com habilidades elevadas ou superdotação, ou com outras condições associadas, que optarem pela modalidade de ensino bilíngue de surdos. Artigo 60-A, do Título V-A sobre a Educação Bilíngue de Surdos, incluído no Art. 2º da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Caracterização de Libras como L1 e Língua Portuguesa como L2 (BRASIL, 2021).

Nessa lógica, Bezerra (2020) afirma que a abordagem bilíngue proposta respeita a identidade cultural e linguística da comunidade surda, promovendo a inclusão educacional ao valorizar a Libras como ferramenta essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e acadêmico. Por outro lado, o ensino da Língua Portuguesa escrita visa ampliar as possibilidades de interação com o mundo ouvinte, favorecendo o acesso a informações e direitos, além de contribuir para uma comunicação ampla em diferentes contextos sociais e profissionais.

No entanto, apesar do importante papel da Libras para a comunicação, a Língua Portuguesa na modalidade escrita é uma ferramenta crucial para a inclusão social e educacional das pessoas Surdas. Até porque, de acordo com o que se observa na Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002, a Libras não pode substituir a

modalidade escrita do português:

[...] Art. 4º O sistema educacional federal e os sistemas educacionais estaduais, municipais e do Distrito Federal devem garantir a inclusão nos cursos de formação de Educação Especial, de Fonoaudiologia e de Magistério, em seus níveis médio e superior, do ensino da Língua Brasileira de Sinais - Libras, como parte integrante dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs, conforme legislação vigente.

Parágrafo único. A Língua Brasileira de Sinais - Libras não poderá substituir a modalidade escrita da língua portuguesa. (BRASIL, 2002).

Sendo assim, após os ajustes legislativos, adicionalmente, entende-se que a efetivação da educação bilíngue de surdos requer investimentos em políticas públicas que garantam a formação contínua de profissionais qualificados, incluindo professores bilíngues e intérpretes de Libras, além do desenvolvimento de materiais didáticos adaptados às necessidades da comunidade surda. Essas ações são fundamentais para superar desafios como a falta de acessibilidade linguística e a escassez de infraestrutura em muitas instituições educacionais.

Além disso, é imprescindível fomentar a conscientização da sociedade sobre a importância da Libras como língua de instrução e de sua coexistência com a Língua Portuguesa escrita, promovendo assim a equidade no acesso ao ensino e a inclusão social plena. Nesse caso, a abordagem socioeducacional da população geral, principalmente a parcela não surda, é efetiva justamente para que o princípio constitucional atualizado seja assegurado, haja vista que a maior adesão institucional advém, muitas vezes, de uma cobrança social generalizada.

Nesse sentido, a Libras, deve ser a língua de instrução e a Língua Portuguesa escrita, deve ser ensinada, logo, vai além do simples ensino de duas línguas; é um princípio fundamental para a construção de um ambiente educacional acessível e inclusivo para os surdos. Gabriela de Moraes Chaves (2014) argumenta que essa abordagem bilíngue não apenas promove a aquisição de habilidades linguísticas, mas também fortalece a identidade cultural dos surdos, permitindo que se conectem com diferentes formas de comunicação.

Sendo assim, ao integrar essas duas línguas, o sistema educacional cria pontes para que os surdos possam se expressar plenamente e, ao mesmo tempo, se inserir de maneira eficaz em um contexto social e acadêmico que privilegia a Língua Portuguesa, garantindo um caminho mais amplo para o acesso à informação e à cidadania.

Por isso, a importância de compreender que a educação bilíngue necessita de práticas pedagógicas que efetivamente atendam às necessidades específicas dos estudantes surdos. Assim, a seguir, serão apresentadas estratégias pedagógicas que promovem um letramento bilíngue significativo para os estudantes Surdos.

4.2 PRÁTICAS DE LETRAMENTO BILÍNGUE PARA SURDOS

Uma vez compreendendo a importância do letramento bilíngue para o desenvolvimento e a inclusão dos Surdos na sociedade, práticas para o estabelecimento assertivo dessa modalidade de ensino precisam ser criadas. Nesse sentido, tanto em ambientes familiares, quanto em ambientes socioeducacionais como as escolas, programas e planejamentos governamentais precisam ser incentivados e elaborados. Tais garantias estão descritas na Lei n.º 14.191, de 3 de agosto de 2021.

[...] § 1º Haverá, quando necessário, serviços de apoio educacional especializado, como o atendimento educacional especializado bilíngue, para atender às especificidades linguísticas dos estudantes surdos.

§ 2º A oferta de educação bilíngue de surdos terá início ao zero ano, na educação infantil, e se estenderá ao longo da vida.

§ 3º O disposto no caput deste artigo será efetivado sem prejuízo das prerrogativas de matrícula em escolas e classes regulares, de acordo com o que decidir o estudante ou, no que couber, seus pais ou responsáveis, e das garantias previstas na Lei n.º 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência), que incluem, para os surdos oralizados, o acesso a tecnologias assistivas.

Os Incisos do artigo 60-A, do Capítulo V-A sobre a Educação Bilíngue de Surdos, acrescido dentro do Art. 2º da Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Definição de Libras como L1 e Língua Portuguesa como L2. (BRASIL, 2021).

Vale lembrar, como abordado previamente no capítulo anterior e atual, que a abordagem bilíngue propõe que, em primeiro lugar, a Libras seja utilizada como a principal ferramenta de comunicação e instrução, permitindo que os estudantes surdos desenvolvam suas habilidades cognitivas e sociais em um ambiente que respeite a sua identidade cultural. Ao mesmo tempo, o ensino da Língua Portuguesa escrita deve ser trabalhado com métodos que possibilitem a compreensão e a produção textual, respeitando as diferenças estruturais e semânticas entre as duas línguas.

As práticas de letramento, no contexto da educação bilíngue para surdos, envolvem a promoção de atividades que incentivem a leitura e a escrita de forma significativa e contextualizada. Isso significa que o processo de letramento deve ser integrado ao cotidiano dos alunos, utilizando materiais e recursos que sejam

acessíveis e representativos da realidade social e cultural dos surdos. A leitura e a escrita, nesses casos, não são apenas habilidades cognitivas, mas também ferramentas que permitem o acesso ao conhecimento, à cultura e aos direitos, tanto no contexto da comunidade surda quanto na sociedade em geral, tais como descrito na tabela abaixo. Este trecho foi adaptado do artigo *A literatura como estratégia para as práticas de letramento bilíngue para os Surdos*, de autoria da pesquisadora, publicado na *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, em junho de 2024.

Tabela 3 - Quadro Descritivo de Atividades

Tema Conteúdo	Objetivos Estratégias	Recursos
História do Surdo	Discutir na escrita a cultura surda e as questões de interculturalidade; Reproduzir narrativa escrita sobre a história do surdo, usando diferentes recursos; Criar uma linha histórica dos fatos envolvendo a história dos surdos; Assistir ao vídeo sobre a história e trajetória dos surdos no Brasil; Conhecer a trajetória da cultura surda ao longo do tempo.	Vídeo Mapa mental Desenho Impresso HQ Texto narrativo impresso Roda de conversa
Poesia narrativa <u>As Brasileiras</u> , de Klícia de Araújo Campos e Anna Luiza Maciel	Assistir ao vídeo; Explicar o vídeo; Recontar a poesia; Compreender o que é a poesia narrativa. Assistir ao vídeo e reescrever; Estudar o vocabulário.	Vídeo em Libras; Papel; Caneta; Computador.
A borboleta, de	Conhecer o poema;	Vídeo em Libras;

Vinicius de Moraes, traduzido por Wilson Santos.	Conhecer o autor; Ampliar os significados das cores e da borboleta.	Texto em Língua Portuguesa Escrita.
Leitura e Escrita A borboleta	Produzir textos; Ampliar repertório.	Texto Impresso Dicionário
Conto africano: A onça e o veado Gramática (adjetivo e substantivos); Escrita criativa	Conhecer as produções literárias da comunidade surda e ouvinte; Reescrever o texto mudando cenário, os nomes e as características do personagem; Ampliar do vocabulário em Libras; Apresentar o Vídeo do conto em língua de sinais; Leitura e interpretação do texto; Reconto da história em Libras e em seguida texto escrito.	Vídeo Libras; Power point Livro de história; Exercícios impressos.
Cultura Surda Gramática: verbos Produção textual	Estudo do vocabulário, ampliando os sinais em Libras; Ampliando repertório da escrita de língua portuguesa; Construção do mapa mental dos fatos mais relevantes da história das pessoas com surdez. Recorte temporal.	Dispositivos Eletrônicos Filme — E seu nome é Jonas; Power point com imagens; HQs; Imagens;
Surdez e o cotidiano	Discutir situações vividas pelos surdos na sociedade, em contextos diversos.	Filme: Série Crisálida Fotos

		impressas.
Poema: Lei de Libras de Anna Luiza Maciele / Sara Theisen Amorim Poesia: O modelo do Professor Surdo	Conhecer os poemas em Libras; Conhecer os autores dos poemas; Ler o poema escrito em português; Discutir o poema.	Vídeo em Libras; Texto impresso;

Fonte: Elaborado pela Autora Planejamento realizado a partir das obras de Lodi, Ana Claudia (2014), com a obra intitulada “Letramento e Minorias”; Quadros, Ronice (2006) “Ideias para Ensinar o português aos Surdos”, Fernandes, Sueli (2006) “Letramento na Educação dos Surdos e Sutton-Spence, Rachel (2021) com a obra intitulada “Literatura em Libras” e elaborado a tabela 1 com o quadro descritivo das atividades pela autora (2022), com artigo publicado pela autora, na *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 24, n.º 20, 11 de junho de 2024.

No entanto, apesar da variedade de estratégias passíveis de utilização e de ser amplamente reconhecida como um princípio fundamental, a educação bilíngue para surdos no Brasil ainda enfrenta enormes desafios em sua implementação, como descrito por Fernandes (2006). Embora o discurso pedagógico sobre a inclusão e o respeito à diferença linguística seja amplamente aceito, a prática educativa continua a ser majoritariamente monolíngue, baseada no português oral e escrito encontrados nas salas de aula.

De maneira marcante, as escolas regulares, muitas vezes, não reconhecem a diferença linguística dos Surdos, e, quando isso ocorre, a única preocupação real é garantir a presença de intérpretes, deixando de lado uma verdadeira adaptação e/ou reestruturação do currículo para inserir a Libras como primeira língua de forma efetiva. Nas escolas especiais, embora a educação bilíngue seja adotada teoricamente, a língua de sinais ainda não ocupa o lugar central no currículo, e o foco continua sendo o ensino do português, muitas vezes com metodologias inadequadas para o público surdo, e ainda é insignificante, o número de escolas bilíngues para surdos no Brasil.

Fernandes (2006) reforça que o modelo educacional atual, ainda influenciado pelas práticas do oralismo, mantém a ideia de que o português, seja oral ou escrito, é a única língua capaz de garantir a cidadania plena dos surdos. Mesmo com a proposta de educação bilíngue, a língua de sinais é muitas vezes vista apenas como um meio para acessar o português, e os professores, embora motivados, continuam a seguir metodologias inadequadas para o ensino de línguas a surdos.

Nesse sentido, torna-se ainda mais claro que, mesmo após anos do

estabelecimento da Libras com reconhecimento de língua desde 2002, da Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996 que dispõe a modalidade bilíngue para surdos e, principalmente, da sua atualização com a Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021 (que estabelece L1 para Libras e L2 para a Língua Portuguesa na modalidade escrita), os princípios constitucionais não são plenamente acessados pelos Surdos.

A educação bilíngue verdadeira, que respeite a língua e a cultura dos surdos, ainda é um projeto distante em grande parte das escolas, pois as concepções do oralismo continuam a ser reproduzidas, ainda que disfarçadas em novos discursos ditos inovadores. Nesse sentido, as práticas de letramento precisam ser diversificadas, considerando os diferentes contextos sociais e as necessidades específicas de cada estudante, preceito ainda marcante nos textos de Fernandes (2006).

Consequentemente, isso implica em adaptar estratégias pedagógicas para garantir que todos os alunos tenham as mesmas oportunidades de aprender, levando em conta o ritmo de aprendizagem e as formas de expressão. Uma estratégia eficaz é a transposição de conteúdos entre as duas línguas, ajudando os alunos a entender as relações linguísticas, o vocabulário e as estruturas gramaticais de cada uma. Esse processo de transição entre as línguas deve ser gradual, respeitando o tempo necessário para que o aluno se familiarize com as diferenças linguísticas e desenvolva suas habilidades em ambas as línguas, partindo inicialmente da língua de sinais.

Por fim, é fundamental que as práticas de letramento na educação bilíngue para Surdos sejam construídas a partir de uma visão crítica e reflexiva sobre o papel da língua na formação da identidade e no acesso à cidadania. A educação deve ser um espaço onde o surdo se sinta valorizado em sua língua e cultura, ao mesmo tempo que tenha a oportunidade de aprender a Língua Portuguesa escrita para se comunicar e atuar em um mundo mais amplo. Nesse sentido, a implementação de práticas de letramento deve ser pensada como uma forma de garantir a inclusão plena dos surdos, promovendo o acesso ao conhecimento e a participação ativa na sociedade.

4.3 LETRAMENTO VISUAL DOS SURDOS

O letramento visual para os surdos é um conceito que vai além do simples processo de aprendizagem de signos, imagens e textos. Ele envolve a capacidade de ler e interpretar o mundo a partir de uma perspectiva visual, que é a principal forma de

comunicação na comunidade surda. De acordo com Lebedeff (2003, 2007), a experiência visual dos surdos é fundamental para a construção de sentido e compreensão das narrativas, especialmente quando a língua de sinais é utilizada. Essa leitura visual é mediada por elementos culturais e sociais, que influenciam como os surdos percebem e interagem com a realidade ao seu redor, distinguindo-os dos ouvintes em sua maneira de construir e organizar o conhecimento.

Dessa forma, como destaca Dondis (2007), o analfabetismo visual refere-se à incapacidade de compreender e compartilhar informações visuais de forma universal. Essa realidade ainda é muito comum e, por isso, para superá-lo, é essencial desenvolver a capacidade de "ler" imagens, compreendendo seus aspectos e traços constitutivos. Essa habilidade vai além da observação superficial, exigindo a sensibilidade para identificar como as imagens se apresentam, o que indicam e como pretendem comunicar sua mensagem, como descrito por Santella (2012).

Nesse sentido, a utilização de imagens, vídeos e outros recursos visuais didáticos desempenham papel central no processo de letramento visual dos surdos. Tais recursos ajudam a formar um repertório visual que é essencial para a construção do entendimento de conceitos e narrativas.

A Libras, que é essencialmente visual e gestual, se alia a esses recursos ao permitir que os surdos acessem conteúdos de forma mais eficaz. A Análise Cognitiva (AnCo) contribui para esse entendimento ao demonstrar como os processos de percepção visual e memória espacial são fundamentais para o aprendizado dos Surdos. Estudos sobre cognição visual indicam que a organização espacial das informações desempenha um papel essencial no letramento visual, facilitando a retenção e a interpretação do conhecimento.

Conforme afirma Santella (2012), a percepção visual e a memória espacial são aspectos fundamentais na aprendizagem de estudantes Surdos, pois influenciam diretamente sua capacidade de organização e interpretação do conhecimento. A AnCo ressalta que o processamento visual é essencial para a retenção da informação, uma vez que os Surdos utilizam predominantemente a visão para estruturar narrativas e compreender significados em contextos multimodais.

A partir das mãos, dos gestos e das expressões faciais, ela funciona como um veículo de comunicação que potencializa a interpretação visual e a conexão com o mundo, criando formas de expressão que são específicas da cultura surda.

Para ampliar a compreensão do letramento visual de forma mais assertiva,

Santella (2012) propõe que o ele seja compreendido a partir de uma tríade essencial: a utilização de formas visuais, os hibridismos entre diferentes matrizes de linguagem e os aspectos sociais e culturais que dão contexto às mensagens.

A primeira dimensão refere-se à capacidade de explorar as formas visuais em sua essência, incluindo cores, texturas, formas e composições. O segundo elemento, os hibridismos, enfatiza a interação entre imagens, textos e outros meios de comunicação, criando uma linguagem híbrida que dialoga com diferentes públicos. Por fim, o aspecto cultural e social destaca a importância de compreender a mensagem visual no contexto em que é produzida e recebida, a fim de que, a partir de correlações e vivências, o alfabetismo seja alcançado.

Nesse sentido, a linguagem gestual e contextualizada constitui o primeiro princípio do letramento, pois, assim como nas línguas naturais, em que a palavra necessita do contexto para adquirir significado, no espaço dos Surdos o código linguístico gestual também depende da situação comunicativa para produzir sentido.

Para Lebedeff (2003, 2007), o letramento visual também está intimamente relacionado às práticas sociais e culturais dos surdos, uma vez que a leitura e a interpretação de imagens não são habilidades isoladas, mas estão ligadas a contextos sociais específicos. Ao invés de ver o letramento visual apenas como uma habilidade pessoal, é necessário compreender as práticas de leitura e escrita dos surdos dentro de um contexto cultural compartilhado. Isso inclui o uso da língua de sinais e outros recursos visuais no cotidiano, como filmes, histórias contadas em Libras e outros meios de expressão que ajudam a fortalecer o letramento dos surdos em sua língua natural.

Vale lembrar, ainda, que um aspecto importante do letramento visual é a forma como os surdos interpretam o mundo de maneira distinta dos ouvintes. A percepção visual se torna uma ferramenta essencial para a construção do conhecimento, uma vez que os surdos não têm acesso à oralidade da mesma maneira que os ouvintes. A leitura de imagens e vídeos, por exemplo, permite que os surdos se conectem com narrativas, emoções e significados de uma forma única. Isso reflete a singularidade da experiência surda, que é construída e vivida através de uma percepção visual do mundo, onde os signos, expressões e imagens desempenham papéis fundamentais na interpretação da realidade.

Por isso, a correlação é primordial para a construção do letramento visual. No contexto dos surdos, aprender a "ler" imagens também significa criar conexões entre

diferentes elementos visuais e associá-los a outros conteúdos. Essa prática, ao mesmo tempo, criativa e analítica, permite que os estudantes ampliem sua compreensão do mundo, desenvolvendo uma leitura visual crítica e contextualizada. Ao integrar essas estratégias nas práticas pedagógicas, os educadores podem oferecer um ambiente de aprendizagem mais rico e significativo, que respeite as singularidades culturais e linguísticas dos surdos.

Além disso, o uso de narrativas visuais e elementos gestuais enriquece o processo de ensino, tornando-o mais dinâmico e contextualizado. Assim, as práticas de letramento visual não apenas ampliam o acesso ao conhecimento, mas também se configuram como um instrumento de empoderamento, permitindo que os surdos naveguem com maior autonomia no universo das palavras, da escrita e das múltiplas linguagens presentes no ambiente social e educacional.

Essas dimensões conectam-se profundamente às práticas de multiletramentos, pois exigem que os estudantes surdos utilizem suas experiências visuais e culturais para interpretar e produzir significados. A aplicação dessa tríade de Santella (2012) no ambiente educacional pode transformar as práticas pedagógicas, tornando-as mais inclusivas e sensíveis às necessidades linguísticas dos surdos. Por fim, recursos visuais, como narrativas em vídeos, imagens digitais e plataformas interativas, oferecem um ambiente rico para explorar essas dimensões, ao mesmo tempo, em que promovem a autonomia no processo de aprendizagem.

4.4. OS JOGOS NO FORMATO DE RPG DIGITAL COMO PERSPECTIVAS DE LETRAMENTO VISUAL PARA O LETRAMENTO BILÍNGUE DE ESTUDANTES SURDOS

Os jogos digitais no formato de RPG têm se mostrado ferramentas inovadoras e promissoras no campo educacional, especialmente para o ensino bilíngue de estudantes surdos. O jogo "Deaf Lives - Vidas Surdas" é um exemplo significativo desse potencial, pois combina acessibilidade linguística com elementos visuais que respeitam e promovem a cultura e a identidade surda. Por meio de narrativas bilíngues em Libras e na escrita da Língua Portuguesa, o jogo oferece uma abordagem inclusiva e culturalmente sensível para o ensino e a aprendizagem, atendendo às necessidades específicas dos estudantes surdos de forma divertida e instigante.

Entre os objetivos centrais do jogo estão a difusão da história e da memória da comunidade Surda. Essa valorização histórica é fundamental, pois ajuda a preservar

as narrativas que muitas vezes são esquecidas ou negligenciadas nos currículos tradicionais. Ao salvaguardar a memória coletiva da comunidade Surda, o jogo também reforça a importância da inclusão cultural e linguística, criando um espaço onde os estudantes podem aprender e se conectar com suas raízes culturais de maneira significativa, com uma proposta rica de encorajamento.

Além disso, o RPG "Deaf Lives - Vidas Surdas" atua como uma ferramenta poderosa para práticas de letramento bilíngue, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades tanto na Libras quanto no Português escrito. Essa abordagem é especialmente relevante, pois muitos estudantes surdos enfrentam desafios no aprendizado da segunda língua devido à ausência de recursos didáticos adequados que facilitem ou que produzam correlações assertivas, como citado ao longo do capítulo.

O jogo oferece estratégias visuais e interativas que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, facilitando a aquisição de vocabulário, gramática e habilidades de leitura e escrita. Dessa forma, está intrinsecamente relacionado às práticas de letramento visual, pois utiliza elementos visuais como narrativas em Libras, imagens, símbolos e cenários interativos para construir um ambiente de aprendizagem acessível e culturalmente significativo.

O conceito de letramento visual, conforme discutido, abrange a capacidade de interpretar e atribuir significado às imagens e outros recursos visuais, habilidades que são essenciais para a educação de estudantes Surdos. Sob a perspectiva da Análise Cognitiva (AnCo), os jogos digitais no formato de RPG favorecem a ativação de processos cognitivos como percepção, atenção e organização do conhecimento, proporcionando um ambiente interativo que auxilia na aprendizagem bilíngue.

A narrativa dos jogos permite que os estudantes participem ativamente da construção do conhecimento, promovendo a aprendizagem da Libras e da Língua Portuguesa de maneira significativa. Além disso, a AnCo apoia a aprendizagem baseada em narrativas interativas, pois proporciona conhecimentos, permite também que os estudantes relacionem informações novas com experiências visuais.

No contexto do jogo, esses elementos não apenas facilitam a compreensão das histórias e dos conteúdos, mas também promovem o desenvolvimento da leitura crítica de imagens e a associação de ideias, alinhando-se à tríade do letramento visual: uso das formas visuais, combinação de diferentes linguagens e consideração dos contextos culturais e sociais.

Dessa forma, o RPG não só atua como uma ferramenta de ensino bilíngue, mas também como um instrumento que potencializa o letramento visual, ampliando a capacidade dos estudantes surdos de decodificar, interpretar e criar significados em diversos contextos visuais. Além disso, o jogo contribui significativamente para a melhoria do ensino da língua portuguesa como segunda língua nas escolas. Ao utilizar elementos visuais que dialogam com a cultura e a identidade surda, ele permite que os estudantes compreendam o português de maneira contextualizada e significativa, superando barreiras linguísticas. Assim, o RPG promove uma aprendizagem mais eficaz e prazerosa, ao mesmo tempo, em que fortalece as políticas linguísticas voltadas para os surdos.

Por fim, o desenvolvimento de recursos didáticos como o "Deaf Lives - Vidas Surdas" reflete uma visão socioantropológica da surdez, que reconhece a importância de valorizar a cultura e a identidade surda no processo educacional. Ao legitimar as políticas linguísticas e promover práticas pedagógicas inclusivas, o jogo contribui para a construção de uma educação mais equitativa e acessível para os estudantes surdos. Essa abordagem demonstra como os jogos digitais podem ser utilizados de forma estratégica para transformar o ensino e promover o empoderamento da comunidade Surda.

Dessa forma, as práticas de letramento bilíngue para estudantes surdos precisam considerar a Libras como L1 e a Língua Portuguesa escrita como L2, respeitando as especificidades linguísticas e cognitivas dessa comunidade. O letramento visual surge como um elemento-chave nesse processo, proporcionando suporte para a construção de conhecimento por meio de imagens, narrativas e outras representações multimodais, anteriormente citadas no texto como sugestões.

Além disso, a Análise Cognitiva (AnCo) demonstra que a aprendizagem bilíngue para Surdos exige um refinamento das metodologias pedagógicas, garantindo que a transdução entre linguagens ocorra de maneira fluida. O uso de jogos digitais no formato de RPG representa uma inovação metodológica promissora, pois integra a interatividade, a cultura surda e o ensino bilíngue, a partir das práticas de letramento em uma experiência dinâmica e significativa. Assim, investir em estratégias inovadoras e em tecnologias acessíveis é essencial para garantir a efetividade da educação bilíngue e promover a inclusão social e acadêmica dos estudantes Surdos.

5 CAMINHOS E SIGNIFICADOS NA EDUCAÇÃO DOS SURDOS

“Por aprendizagem significativa, entendo, aquilo que provoca profunda modificação no indivíduo. Ela é penetrante, e não se limita a um aumento de conhecimento, mas abrange todas as parcelas de sua existência”. Carl Rogers

Neste capítulo apresentam-se as principais bases epistemológicas, que estruturam esta pesquisa, como: teoria da Aprendizagem Significativa na perspectiva Ausubeliana, Letramento Bilíngue, Teoria da Narrativa com base na Educação de Surdos e a Gamificação na Educação pelo Role Playing Game - RPG.

5.1 TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA AUSUBELIANA: REFERÊNCIA SIGNIFICATIVA PARA A PESQUISA

A Aprendizagem Significativa, de acordo com o psicólogo americano David Ausubel (1968), é uma teoria cognitivista e construtivista que explica o processo de aquisição e construção do conhecimento de maneira ativa e intencional. De acordo com Ausubel, esse processo ocorre quando novos conceitos, ideias ou informações são incorporados de forma substantiva e não arbitrária à estrutura cognitiva preexistente do indivíduo, estabelecendo conexões relevantes com conhecimentos prévios. Além disso, a Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) enfatiza o entendimento profundo, a reflexão crítica e a atribuição de significados pessoais, considerando o papel essencial da interação social e da cultura na formação e transformação do conhecimento.

Conforme a obra *The Psychology of Meaningful Verbal Learning* (Ausubel, 1968), a essência da Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) reside na rede de relações que fundamentam o processo de ensino e aprendizagem. Essa teoria enfatiza aspectos essenciais como a conexão do indivíduo com o mundo, a interação entre quem ensina e quem aprende e a compreensão recíproca necessária para a construção de significados. Ademais, prevê ser relevante alinhar o conteúdo ensinado às disposições, interesses e necessidade do aprendiz, a fim de que o conteúdo administrado faça sentido para o discente. Esse eixo relacional estabelece a base da teoria, demonstrando que a aprendizagem ocorre de forma mais eficaz quando novos conhecimentos são integrados de maneira coerente e significativa com aquilo que já

foi assimilado.

Dessa forma, fica claro que a Aprendizagem Significativa se baseia na interação simbólica entre novos conhecimentos e conhecimentos já presentes na estrutura cognitiva do indivíduo. Nesse processo, os novos aprendizados podem se manifestar por meio de símbolos significativos, conceitos, proposições, imagens ou modelos mentais, os quais Ausubel denomina como subsunçores ou ideias âncoras. Esses elementos atuam como pontos de ancoragem, facilitando a incorporação de novos conteúdos ao conectar a informação nova à estrutura cognitiva preexistente do estudante.

A aprendizagem por assimilação significativa envolve, principalmente, a incorporação de novos conceitos a partir do conteúdo de aprendizagem apresentado. Exige tanto um processo de aprendizagem significativa quanto a disponibilização de conteúdo potencialmente relevante para o estudante. No que lhe diz respeito, a última exigência pressupõe que o próprio conteúdo instrucional possa estar associado de maneira não arbitrária (verossímil, compreensível e não aleatória) e não literal com qualquer organização mental apropriada e pertinente, e que a rede cognitiva específica do estudante contenha noções-base adequadas, com as quais se possa articular o novo conteúdo (AUSUBEL, 2000, p. 01).

A partir desse trecho, é interessante compreender que, de acordo com Ausubel (2000), a atribuição de significados aos novos conhecimentos ocorre por meio da interação entre “novos significados potenciais e ideias relevantes na estrutura cognitiva do aprendiz e dão origem a significados verdadeiros ou psicológicos”. Nesse contexto, o processo de construção do conhecimento interativo ocorre uma ideia âncora, um conhecimento específico existente na estrutura cognitiva do indivíduo, liga-se a um novo conteúdo, modificando-se e obtendo novos significados, que são então consolidados com os significados preexistentes, enriquecendo e ampliando a compreensão do aprendiz.

A Teoria da Aprendizagem Significativa evidencia, portanto, que o processo de ensino não consiste apenas em transmitir informações, mas em promover a ressignificação dos conhecimentos já adquiridos. Ao articular novos conteúdos com saberes prévios, amplia-se a percepção cognitiva dos indivíduos, tornando a aprendizagem mais profunda, contextualizada e significativa.

Conforme apresentam os estudos de Ausubel, a ideia âncora é caracterizada por um conhecimento específico, existente na estrutura cognitiva do indivíduo, que

propicia atribuir significado a um novo conhecimento apresentado ou comprovado. Esse conceito atua como um ponto de referência que facilita a integração e compreensão de novos conhecimentos, promovendo uma aprendizagem mais profunda e consistente, como demonstrado na **Figura 1**, a qual resume o ciclo da Teoria da Aprendizagem Significativa, segundo Ausubel.

Figura 2 - Caminho da aprendizagem significativa



Fonte: Elaborado pela autora, com base em Ausubel (2000).

Conforme afirma Moreira (2012), é importante destacar que a aprendizagem significativa ocorre por meio da interação entre os conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não literal e nem arbitrária. Nesse processo, o novo conhecimento adquire um significado real para o aprendiz, enquanto os conhecimentos prévios se diferenciam progressivamente, possibilitando maior estabilidade cognitiva e facilitando a construção de uma compreensão mais profunda e estruturada.

No caso dos estudantes Surdos, a Libras pode atuar como uma verdadeira âncora cognitiva, pois oferece a base semântica e conceitual a partir da qual o português escrito é ressignificado. Assim, a interface entre Libras e português não deve ser entendida como mera transposição linguística, mas como espaço de mediação que evidencia as peculiaridades de cada língua e potencializa o letramento bilíngue, valorizando a diferença linguística como parte do processo formativo.

Do mesmo modo, Pinto (2016) acredita que os conhecimentos prévios contribuem para o processo da aprendizagem significativa pois:

“A elaboração de novos saberes a partir dos saberes anteriores é viável por meio de ligações mentais. Isto é, a aprendizagem significativa ocorre quando uma nova informação se relaciona com noções já existentes na sua estrutura mental, produzindo vínculos conceituais. Dessa maneira, os saberes são superados, mas também mantidos, adquirindo novos sentidos e podendo favorecer novas aquisições” (PINTO, 2016, p.18).

É importante destacar que Ausubel (1968) também apresentou o conceito de Aprendizagem Mecânica, caracterizada pela aquisição de informação de forma isolada, sem interação significativa com os conceitos, ou proposições relevantes já existentes na estrutura cognitiva do aprendiz. Embora esse tipo de aprendizagem memorística possa até se relacionar com conhecimentos prévios, essa conexão corre de maneira superficial, arbitrária e literal, impossibilitando a construção de novos significados (AUSUBEL, 2001).

Diante disso, Moreira (2011) assevera que a aprendizagem mecânica é predominante no ambiente escolar, sendo frequentemente utilizada para memorização rápida de conteúdos voltados para avaliações institucionais, mas facilmente esquecidos após a sua aplicação. Popularmente conhecida como “*decoreba*”, essa prática é incentivada por métodos que priorizam a repetição, em vez da compreensão profunda e significativa do conteúdo.

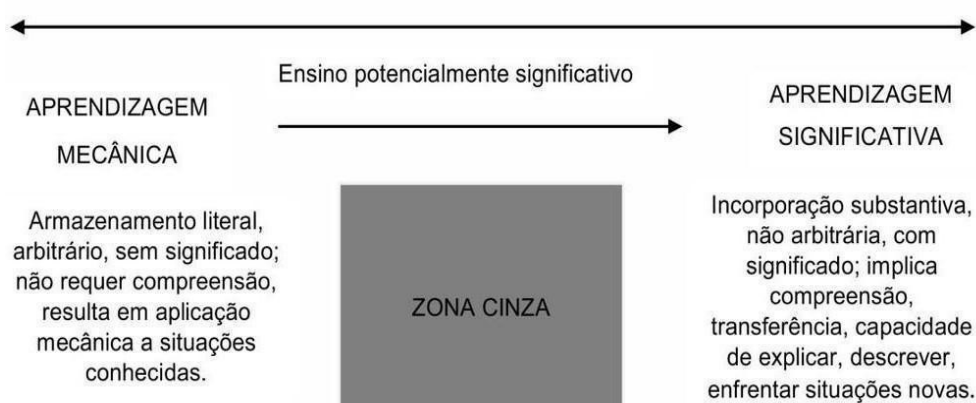
Diante dessa lógica, é possível ratificar que a Aprendizagem Significativa é um divisor de águas para o contexto prévio de Aprendizagem Mecânica (Mayara Rossi, 2024). Nesse modelo, o conhecimento é armazenado de maneira isolada e repetitiva, sem atribuição de significado pessoal, sendo registrado de forma literal e arbitrária. Embora o aluno consiga reproduzir o conteúdo aprendido mecanicamente por um tempo, essa informação não é internalizada de maneira profunda e, portanto, dificilmente será retida ou aplicada efetivamente. E é justamente por essa falta de conexão e solidificação das informações que Ausubel sugere o uso de organizadores prévios, que funcionam como pontes cognitivas, preparando o aluno para integrar os novos conceitos de maneira mais eficaz e com maior compreensão.

Sendo assim, uma vez compreendendo a significância da teoria de Ausubel para a educação, principalmente do ponto de vista que ela valoriza o conhecimento prévio do aluno, é possível afirmar que há uma ruptura da visão reducionista apregoada por anos, a qual enxergava o indivíduo apenas como uma máquina passível de memorização e repetição, sem priorizar o aprendizado efetivo e a correlação (Mayara Rossi, 2024). Nesse sentido, a ideia de que o ser é uma “tela em branco” e “tintas” (ditas, conhecimentos) são aplicadas sem nenhuma camada anterior é sobreposta à ideologia de que os alunos possuem telas previamente coloridas e, agora, as tintas são oferecidas e aplicadas nos locais por aqueles que sabem como fazer a criação da obra ter sentido. As tintas são as mesmas, mas a disposição das cores é que fará total diferença da imagem criada no final, ou seja, na captação do

entendimento e replicação posterior do que ficou retido.

Por isso, vale destacar, que aprendizagem significativa e aprendizagem mecânica não constituem uma dicotomia, mas representam polos opostos de um mesmo contínuo. Entre esses extremos, existe uma “zona cinza” na qual aspectos de ambas podem coexistir, dependendo do grau de interação entre os novos conhecimentos e os conceitos previamente estabelecidos. Esse espectro permite compreender que o aprendizado pode ocorrer de maneira mais significativa ou mais mecânica, variando conforme o nível de conexão e integração cognitiva estabelecida pelo aprendiz, como demonstrado pela **Figura 2**.

Figura 3 – Continuidade entre a aprendizagem mecânica e a aprendizagem significativa



Fonte: Moreira (2011, p. 32).

Figura 3. A imagem acima a apresenta uma visão planejada do contínuo entre a aprendizagem mecânica e a aprendizagem significativa, sugerindo que, na prática, grande parte da aprendizagem ocorre na zona intermediária desse contínuo que um ensino potencialmente significativo pode facilitar “a caminhada do aluno nessa zona cinza”.

A Figura 2 ilustra o contínuo entre a Aprendizagem Mecânica e a Aprendizagem Significativa, evidenciando que o avanço de uma para a outra não ocorre de maneira automática e espontânea, mas necessita de mediações pedagógicas, bem como, reorganizações cognitivas progressivamente. Conforme, salienta Moreira (2011), esta última é um processo gradual e evolutivo, caracterizado pela construção progressiva

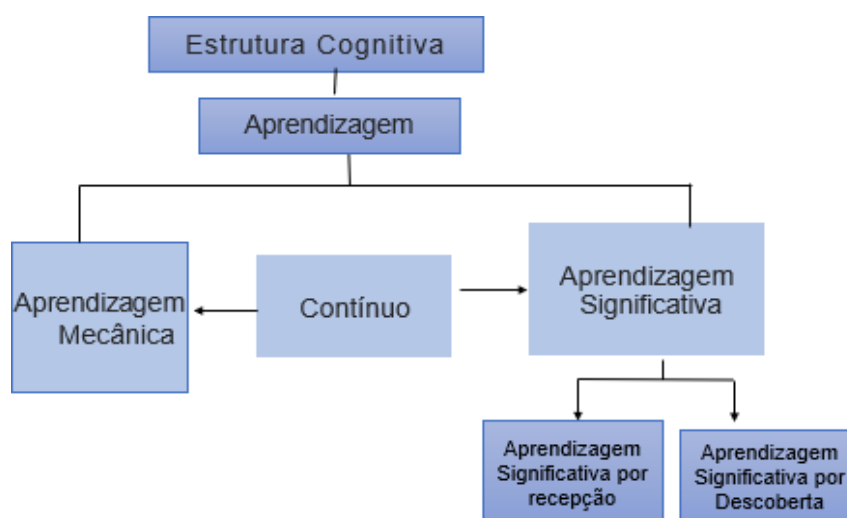
dos subsunçores. Essa aprendizagem procura a compreensão profunda dos significados e, conseqüentemente, é um processo de conexão entre o instrutor e o aprendiz que requer tempo. Nesse diálogo, situações-problema são fundamentais, pois, facilitam a atribuição de conceitos e favorecem a compreensão progressiva de ideias complexas. Portanto, a aprendizagem significativa é um processo dinâmico e contínuo, que se consolida à medida que o aprendiz constrói e reorganiza seu conhecimento de forma cada vez mais integrada. Trata-se da reconstrução de saberes já existentes diante dos novos desafios apresentados aos estudantes, ou seja, da capacidade de atribuir novos significados.

Segundo Moreira e Masini (1982, p. 39), Ausubel afirma que o significado é um produto “fenomenológico”, resultante de um processo de aprendizagem por compreensão. Nesse contexto, o significado potencial⁷, presente nos símbolos, é transformado em conteúdo cognitivo de maneira única para cada indivíduo. Essa transformação ocorre quando o aprendiz assimila e incorpora esses símbolos à sua estrutura cognitiva, atribuindo-lhes sentido próprio e pessoal. Portanto, o significado “fenomenológico” surge quando o conhecimento é efetivamente integrado e compreendido pelo sujeito, indo além da mera memorização e alcançando uma compreensão genuína.

[...] uma forma de emergência de um significado “fenomenológico”. Em outras palavras, poder-se-ia dizer que é importante considerar o fator idíssima-crítico ao pensar no levantamento dos conceitos que constituirão as subsunções para um novo assunto. Considerar apenas o significado denotativo pode incorrer no risco de se deixar de lado um dos pontos fundamentais que sustentam a teoria ausubeliana de aprendizagem significativa, isto é, que os *conceitos* resultam de uma *experiência* e são *produtos* “fenomenológicos” (MOREIRA, 2005, p. 46) (Grifos do autor).

A figura 4 apresenta um organograma que se refere aos principais conceitos relativos à Teoria da Aprendizagem Significativa, conforme Ausubel (2000).

⁷ O símbolo potencialmente significativo na sua estrutura cognitiva, convertendo-se em um conteúdo cognitivo. Assim, aprender significativamente implica atribuir significados ao novo conhecimento, com componentes pessoais presentes no sistema cognitivo de cada sujeito. Moreira (2011).

Figura 4 - Principais conceitos relativos à aprendizagem

Fonte: Elaborado pela autora 2023.

De acordo com Ausubel (2000), a aprendizagem significativa pode ocorrer por meio da recepção ou da descoberta. Na aprendizagem por recepção, a informação é apresentada ao estudante em sua forma final, enquanto na aprendizagem por descoberta, o conteúdo precisa ser ativamente reconstruído pelo estudante, a partir de pistas ou situações-problema. Complementando essa ideia, Moreira (2012) destaca que, para que a aprendizagem significativa ocorra, são necessárias duas condições fundamentais: a existência de um material potencialmente significativo — o que envolve tanto a lógica interna do conteúdo quanto sua relação com os conhecimentos prévios do estudante e a predisposição do estudante para aprender. Assim, tanto o modo como os conteúdos são apresentados quanto o engajamento ativo do aprendiz são essenciais nesse processo.

Nesse estudo, a Teoria da Aprendizagem Significativa é compreendida como uma ferramenta importante para facilitar o processo de ensino-aprendizagem de estudantes Surdos. Essa teoria consiste em realizar associações entre as novas informações e conhecimentos prévios já consolidados no subconsciente dos alunos, geralmente vinculados a experiências anteriormente vivenciadas. No processo de ensino, é importante proporcionar a aprendizagem significativa, a partir das diferentes

estratégias de ensino, de modo que motive a curiosidade, desperte o interesse, a compreensão de mundo e, consequentemente, oportunize ao aprendiz ampliar os conceitos, tornando o conhecimento significativo e duradouro.

5.2 GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM E O RPG PARA ESTUDANTES SURDOS

A gamificação na educação surge como uma perspectiva promissora para despertar o interesse dos alunos, por meio de práticas participativas e do engajamento, promovendo aprendizagens significativas. Segundo Alves (2008), ao final da década de 1980, os principais consumidores de jogos eletrônicos eram crianças e adolescentes. Com o passar dos anos, esse perfil foi se transformando; nos Estados Unidos, por exemplo, a maioria dos jogadores passou a ser composta por pessoas com mais de 20 anos.

Inicialmente, os videogames eram utilizados como uma estratégia voltada ao engajamento e à motivação para a resolução de problemas. No entanto, com o tempo, observou-se a aplicabilidade desses jogos em outros contextos, como o ambiente acadêmico. A gamificação passou, então, a ser adotada como uma ferramenta pedagógica flexível, podendo ser implementada tanto em ambientes virtuais por meio de plataformas, aplicativos e sites quanto em contextos presenciais. Além disso, pode ser utilizada em espaços educacionais com variados níveis de acesso a recursos tecnológicos (MENDES et al., 2019).

Alves (2016) menciona o trabalho do historiador holandês Johan Huizinga (2000), que amplia as relações entre jogo, história e cultura. Para Huizinga, a vida cultural do ser humano emerge a partir do jogo, existindo uma espécie de “instinto do jogo”. Segundo ele, o jogo é anterior à cultura, embora seja constantemente recriado e ressignificado por ela. Assim, em concordância com Navarro (2013), a função meramente distrativa do jogo se desloca na gamificação, dando lugar a um novo significado. O jogo passa a desempenhar um papel relevante no desenvolvimento sensorial, psicomotor e cognitivo do indivíduo, o que exige uma reavaliação de seu uso exclusivo como entretenimento.

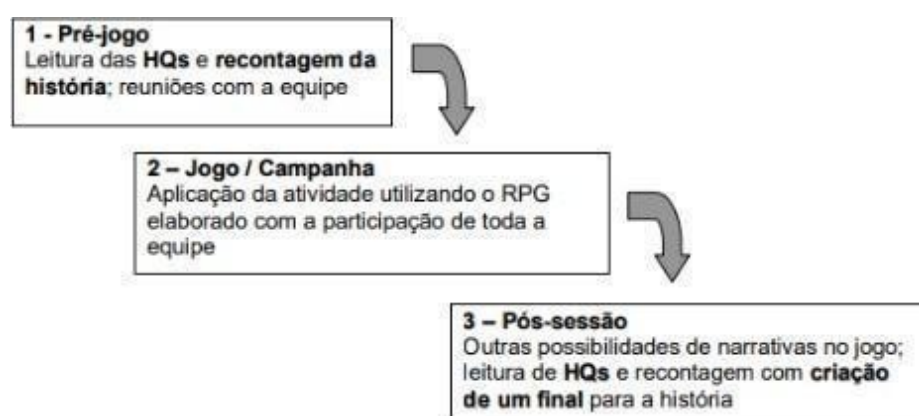
É importante destacar que, conforme Kapp (2012), gamificação na educação refere-se à utilização de elementos típicos dos jogos no ambiente de aprendizagem. Isso não implica, necessariamente, o uso de tecnologia. A proposta pode envolver a resolução de desafios, a socialização e o desenvolvimento de estratégias, com o

objetivo de tornar o processo de aprendizado mais engajador.

Nesse sentido, Starosky (2011) desenvolveu uma abordagem prática por meio da criação de um RPG voltado para alunos Surdos. Para iniciar o projeto, a autora realizou uma pesquisa com adolescentes surdos, com o objetivo de mapear suas práticas de letramento, o que costumavam ler, assistir na televisão e no cinema, os principais sites que visitavam, entre outros aspectos. Com base nas entrevistas, foi construído o cenário do jogo, que envolvia elementos de ficção científica, história e fantasia. É relevante destacar que o trabalho de Starosky (2011) serviu como referência motivacional para a proposta desta tese, ao inspirar a utilização do RPG como prática de letramento.

O tema principal utilizado foram as histórias em quadrinhos (HQs), cujos personagens e balões de fala com conteúdo visual expressivo facilitavam a compreensão por parte dos alunos surdos. Considerando a familiaridade dos estudantes com a Língua Brasileira de Sinais (Libras), foram desenvolvidos diversos suportes visuais, utilizados principalmente pelo mestre do jogo, o que contribuiu para facilitar a comunicação e a interação. No jogo, os alunos surdos e os professores assumiram o papel de personagens, enquanto a pesquisadora assistente atuava como "o mestre". As etapas da pesquisa estão descritas na Figura 4 a seguir:

Figura 5 - Design Metodológico da pesquisa de campo



Fonte: Starosky, 2011.

Ao final do jogo, foi realizada uma análise com base no *feedback* dos participantes sobre a experiência com o RPG. Segundo uma das jogadoras, o jogo foi algo inovador, pois a ajudou a associar os conteúdos trabalhados em sala de aula com conhecimentos já adquiridos por meio de livros, revistas, teatro e outras vivências anteriores. Além disso, a atividade proporcionou integração social entre os participantes, uma vez que todos se reuniram em roda para jogar. O RPG também incentivou a construção e a manutenção de uma narrativa, promovendo, ao mesmo tempo, conhecimento, aprendizado e desenvolvimento.

A implementação do RPG no contexto educacional voltado para alunos Surdos apresenta diversas oportunidades para o fortalecimento de habilidades cognitivas, sociais e acadêmicas (STAROSKY, 2011). A pesquisa aqui exposta e desenvolvida compartilha dos objetivos e estratégias adotados por Starosky (2011), ao propor atividades gamificadas e a criação de uma proposta pedagógica fundamentada na elaboração de um jogo no formato *Role Playing Game* (RPG), a partir de narrativas construídas sobre a surdez.

Desse modo, o RPG pode promover o funcionamento das funções cognitivas que são importantes no processo da aprendizagem dos estudantes Surdos. Vale destacar que no decorrer das fases do jogo, os participantes são desafiados a praticar a memória de longo prazo ao lembrar informações históricas, culturais e linguísticas, que já foram apreendidas, enquanto utilizam a memória de curto prazo para guardar novas informações nos diferentes contextos do jogo como dicas e decisões, assim é possível ajustar as estratégias no jogo, destacando que esse ciclo contínuo de interação com o conteúdo é fundamental para a aprendizagem significativa, pois permite uma compreensão aprofundada e a retenção das informações.

Os desafios enfrentados pelos estudantes, aplicam-se aos conhecimentos anteriores, assim como, pelas possibilidades de reinterpretarem e de ampliarem conhecimentos, a partir de novas conexões cognitivas. Para esse processo, que une conhecimentos prévios e novos conteúdos, reflete a teoria de Ausubel, pois a aprendizagem é considerada como um processo dinâmico e evolutivo, no qual os conceitos se entrelaçam e se reestruturam ao decorrer do tempo.

5.3 FERRAMENTA SIGNIFICATIVA: ROLE PLAYING GAME NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO DOS SURDOS

O propósito de integrar o jogo à prática pedagógica como ferramenta significativa para a aprendizagem dos estudantes Surdos vai além da simples aplicação metodológica. O objetivo central é promover uma aprendizagem significativa, que permeie o fazer pedagógico ao transcender a natureza meramente aplicativa do jogo em formato de *Role Playing Game* (RPG). Busca-se, assim, construir significados múltiplos a partir das narrativas desenvolvidas de forma coletiva com os estudantes Surdos. Nesse sentido, a teoria narrativa, que neste caso assume também um aspecto mnemônico, constitui um dos caminhos possíveis dentro do RPG para promover a aprendizagem significativa, ao trabalhar com conhecimentos preexistentes e favorecer a ressignificação da L1 (Libras) na L2 (português escrito).

Entre as diversas estratégias fundamentadas na Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS) destaca-se o uso do RPG, um jogo de aventura constituído por personagens, um mestre responsável pela condução da história, cenários interativos comumente históricos e múltiplos elementos que incentivam a participação ativa. O RPG pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica capaz de estimular a criatividade, o raciocínio, a cooperação e o desenvolvimento cognitivo dos participantes (JACKSON, 1994).

A presente pesquisa toma os conhecimentos prévios dos estudantes como base para a construção coletiva do RPG. Por meio de narrativas geradas em atividades gamificadas, busca-se consolidar o RPG como recurso pedagógico relevante para o ensino de estudantes surdos, promovendo seu desenvolvimento sociocognitivo e fortalecendo sua participação ativa no processo de aprendizagem.

Segundo Jackson (1994), o RPG é um jogo cujo objetivo é levar os participantes a enfrentarem desafios e situações como fariam os personagens que criaram. Cada jogador desenvolve seu próprio personagem para embarcar em uma aventura imaginária definida pelo *Game Master*, que atua como árbitro e narrador, conduzindo a trama e representando personagens secundários encontrados ao longo da jornada. O jogo se desenvolve principalmente de forma oral, com os participantes acompanhando as descrições do mestre e reagindo a elas.

Os personagens como um padre, um garoto, um arqueiro ou caçador são construídos com identidades próprias, motivações específicas e características

singulares, o que os leva a reagirem de maneira distinta aos desafios e situações apresentados ao longo da narrativa. Essa diversidade de perfis contribui significativamente para o enriquecimento do enredo, tornando-o mais dinâmico e imprevisível. Cada escolha feita pelos personagens influencia diretamente o rumo da história, o que exige dos jogadores habilidades como empatia, tomada de decisão, resolução de problemas e adaptação a contextos variados.

Além disso, o jogo exige muita cooperação entre os participantes. A necessidade de dialogar, ouvir, respeitar turnos de fala e construir soluções coletivas reforça competências sociais essenciais, especialmente no contexto educacional de alunos Surdos, em que a interação em Libras e a mediação visual do jogo contribuem para o fortalecimento do vínculo entre os jogadores. Essa colaboração ativa entre os participantes reforça o sentimento de pertencimento ao grupo e favorece o desenvolvimento da comunicação, tanto na Língua de Sinais quanto na língua portuguesa.

Para além do entretenimento, o RPG promove uma ampliação de horizontes ao permitir a vivência de múltiplas realidades, estimulando a imaginação e o pensamento simbólico. O envolvimento com personagens e enredos permite aos jogadores explorarem diferentes pontos de vista, questionar normas sociais, refletir sobre dilemas éticos e até mesmo desenvolver senso crítico. Por esses motivos, o RPG constitui uma poderosa ferramenta educativa, ao promover não apenas o aprendizado de conteúdos curriculares, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, cognitivas e linguísticas, fundamentais para a formação integral dos estudantes. Cada aventura vivida é uma experiência única, que contribui para o desenvolvimento do processo criativo dos envolvidos (JACKSON, 1994).

O RPG não é necessariamente um jogo competitivo. Frequentemente, a colaboração entre os jogadores é essencial para atingir os objetivos. Por permitir a criação livre de personagens e histórias, o jogo estimula intensamente a criatividade. Não há uma fórmula rígida para sua execução, pois ele depende de habilidades como imaginação, cooperação, inteligência e concentração (MARCATO, 2002).

Por apresentar uma dimensão lúdica, o RPG é interativo, envolvente e investigativo. Quando aliado ao contexto educacional, especialmente com alunos Surdos, o RPG pode se tornar uma estratégia eficaz de ensino e aprendizagem, promovendo a interdisciplinaridade e respeitando a perspectiva bilíngue — em Libras como primeira língua, e a língua portuguesa como segunda (BRITO, 1993).

Dessa forma, entende-se que o RPG, por sua natureza colaborativa e criativa, pode ser caracterizado como uma atividade pedagógica social. Para isso, é necessário que sua aplicação em sala de aula seja sistematizada, respeitando as especificidades linguísticas e cognitivas dos alunos Surdos, de modo a possibilitar uma aprendizagem verdadeiramente significativa.

Na próxima seção, será apresentado o diálogo entre as teorias que sustentam a construção desta pesquisa: a Teoria da Narrativa e a Teoria da Aprendizagem Significativa.

5.4 TEORIA DA NARRATIVA, TEORIA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA SURDOS: PONTOS DE CONTATO

Neste estudo, a perspectiva adotada, com base na Teoria da Narrativa, envolve a contação de histórias, o texto narrativo e as narrativas ficcionais. Para isso, serão utilizados como referência os autores Flory e Ricoeur. Pretende-se também, em um segundo momento, abordar as narrativas surdas por meio das contribuições de Sutton-Spence e Rachel. Esses autores, entre outros, articulam as narrativas de forma a contribuir para a construção e aplicação do jogo de RPG.

A Teoria da Narrativa compreende diversas formas de contar histórias, cada uma delas capaz de provocar diferentes efeitos no leitor. Entre essas formas, destaca-se o uso do audiovisual especialmente relevante para pessoas Surdas, cuja comunicação é fortemente baseada na visualidade. Nesse formato narrativo, cabe ao emissor apresentar ao receptor imagens e acontecimentos que retratam as aventuras vividas por cada personagem, considerando o caráter dramático do audiovisual, sua representação imagética e sua performance narrativa (FLORY, 2005).

O desenvolvimento coletivo desta pesquisa, está firmada no campo dos Estudos Surdos⁸, com base em autores que alinhados, dialogam sobre a cultura e as identidades Surdas na perspectiva socioantropológica, por isso, a intenção é olhar através das narrativas que são tecidas, a partir das experiências de vida que

⁸ Os Estudos Surdos constituem um campo interdisciplinar de pesquisa que emergiu a partir da crítica ao modelo clínico-terapêutico da surdez e da afirmação de uma perspectiva socioantropológica. Esse campo compreende a surdez como diferença cultural e linguística, reconhecendo a Libras como língua da comunidade surda e valorizando as práticas sociais, políticas e educativas que derivam dessa identidade. Autores como Skliar (1998, 2010), Strobil (2008) e Perlin (2013) são referências centrais nesse movimento, que busca deslocar concepções medicalizantes e construir epistemologias próprias.

constroem a pessoa na comunidade surda.

A Teoria da Narrativa utilizada no RPG *Deaf Lives* não se limita à construção de um enredo fascinante, mas um recurso pedagógico que é essencial para a aprendizagem. Conforme, afirmam Flory e Ricœur, as narrativas não apenas transmitem informações, mas estruturam as experiências de quem as vivenciam, criando uma conexão emocional e cognitiva com o conteúdo. No contexto educacional, as histórias imersivas no jogo permitem que os estudantes Surdos não somente aprendam sobre a história, identidade e a cultura surda, mas também que se vejam refletidos nela. Ao compartilharem suas experiências de vida, a partir das suas narrativas dialogadas em sala de aula, possibilita o fortalecimento da identidade surda destes estudantes, como também, permite que os Surdos se conectem com o conhecimento de modo significativo.

5.5 ENTRELAÇANDO TEORIAS E PRÁTICAS NO RPG DEAF LIVES/VIDAS SURDAS: APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E LETRAMENTO BILÍNGUE

Como visto ao longo do capítulo, a teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (2000) propõe que a construção do conhecimento se dá quando novas informações se conectam de maneira substantiva aos conhecimentos já existentes na estrutura cognitiva do aprendiz. No RPG *“Deaf Lives/Vidas Surdas”*, essa dinâmica se concretiza a partir da ativação de subsunçores, ou seja, ideias-âncoras que servem como ponto de partida para a compreensão dos enigmas do jogo. Os conhecimentos prévios dos estudantes sobre a história, a cultura e a identidade surda tornam-se fundamentais para que consigam interpretar as pistas, tomar decisões e avançar nas fases da narrativa. O jogo, portanto, mobiliza um repertório já internalizado, permitindo que os novos conteúdos não sejam apenas memorizados, mas compreendidos em profundidade e relacionados a contextos vivenciais significativos.

Essa conexão se intensifica à medida que o jogo se desenvolve em camadas progressivas de complexidade. A construção do conhecimento ocorre em espiral, em um processo evolutivo que exige constante reorganização e refinamento das ideias. A cada fase, os desafios apresentados demandam articulações mais complexas entre conceitos já trabalhados e informações inéditas, exigindo do jogador não apenas a evocação da memória, mas também a aplicação criativa do que foi aprendido. Dessa forma, a aprendizagem se torna ativa e contínua, envolvendo os estudantes em um percurso cognitivo que respeita seu ritmo, ao mesmo tempo em que amplia seu campo

de compreensão por meio da experiência lúdica e interativa.

Nesse percurso, o letramento bilíngue desempenha um papel central, especialmente ao considerar a Libras como primeira língua e o português escrito como segunda. A estrutura visual do jogo favorece o desenvolvimento do letramento visual, que é essencial para estudantes surdos, por meio de pistas gráficas, vídeos em Libras, imagens e textos curtos que articulam as duas línguas de forma complementar. A visualidade do jogo não atua apenas como elemento estético ou facilitador, mas sim como estratégia pedagógica que respeita as especificidades linguísticas e cognitivas da população surda, permitindo que a transição entre a Libras e o português aconteça de maneira orgânica, gradual e significativa, fortalecendo a compreensão textual e promovendo a leitura crítica.

A interação entre essas duas línguas no RPG acontece de maneira fluida, mediada pela narrativa e pelos desafios que exigem a alternância entre Libras e português escrito. Os enigmas apresentados no jogo frequentemente trazem situações reais ou inspiradas em eventos históricos da comunidade surda, o que fortalece o vínculo identitário dos estudantes com o conteúdo abordado. Esse diálogo entre línguas proporciona ao estudante uma prática bilíngue concreta, onde a Libras serve como base de compreensão e o português como ferramenta de expressão escrita. Assim, o jogo se constitui como uma ferramenta bilíngue eficaz, que vai além da simples exposição a conteúdos, oferecendo experiências reais de uso das línguas em contextos de aprendizagem significativos.

Além disso, o envolvimento com o jogo é potencializado pela estrutura da gamificação e pela força da narrativa. Elementos como missões, recompensas e níveis de dificuldade estimulam o engajamento cognitivo, incentivando o estudante a permanecer motivado e desafiado durante toda a experiência. A narrativa do *“Deaf Lives/Vidas Surdas”*, ao incorporar momentos marcantes da história da educação de surdos, como o Congresso de Milão de 1880, promove um aprendizado emocionalmente conectado, onde os jogadores não apenas aprendem fatos, mas vivenciam esses eventos por meio da imersão no enredo. Essa vivência contribui para o fortalecimento da identidade surda e para a valorização de sua trajetória histórica, promovendo um espaço onde a cultura é respeitada, vivida e celebrada.

O RPG Deaf Lives/Vidas Surdas é traduzido em Libras, logo as fases dos enigmas precisam ser respondidas, com isso, os estudantes Surdos são movidos a utilizarem Libras para discutir estratégias em grupo, para compreenderem o português

escrito e anotar pistas importantes para resolver os desafios, bem como, se apropriarem da narrativa, promovendo, dessa forma, práticas bilíngues.

É importante destacar, para os jogadores resolverem, por exemplo, o enigma sobre o Congresso de Milão de 1880, os estudantes utilizam sua compreensão prévia sobre a história da educação de surdos, discutem suas hipóteses em Libras, e depois, de forma coletiva, escrevem suas respostas em português. Dessa forma, esse processo, além das outras fases do jogo, reforça o conteúdo histórico, possibilita o contato inicial com a Libras, além de ajudar no desenvolvimento da leitura e escrita do português, pelas práticas de letramento bilíngue.

Por fim, a análise cognitiva do jogo permite compreender como os estudantes ativam processos mentais fundamentais, como a atenção, a memória e a resolução de problemas, ao se engajarem nas atividades propostas. Cada enigma representa uma oportunidade de mobilizar conhecimentos prévios, identificar padrões, testar hipóteses e tomar decisões informadas.

Essa dinâmica ativa múltiplas dimensões do pensamento, promovendo uma aprendizagem mais profunda e significativa. Ao mesmo tempo, o RPG favorece o desenvolvimento de habilidades interdisciplinares e cognitivas de alto nível, como o pensamento crítico e a metacognição, pois os estudantes são desafiados a refletir não apenas sobre o conteúdo, mas sobre os caminhos que utilizaram para chegar às soluções. O jogo, portanto, não é apenas uma ferramenta de ensino, mas um espaço de construção coletiva do saber, onde teoria e prática se entrelaçam em uma experiência transformadora.

Assim, ao utilizar a Teoria da Aprendizagem Significativa e da Teoria da Narrativa no RPG Deaf Lives/ Vidas Surdas apresentam como estratégias didáticas lúdicas e culturalmente situadas podem potencializar saberes entre estudantes Surdos, reafirmando dessa forma, a necessidade de diferentes práticas pedagógicas bilíngues, que sejam sensíveis às trajetórias e considerem experiências dessa comunidade.

6 METODOLOGIA: CAMINHOS E TRAJETÓRIAS SIGNIFICATIVAS

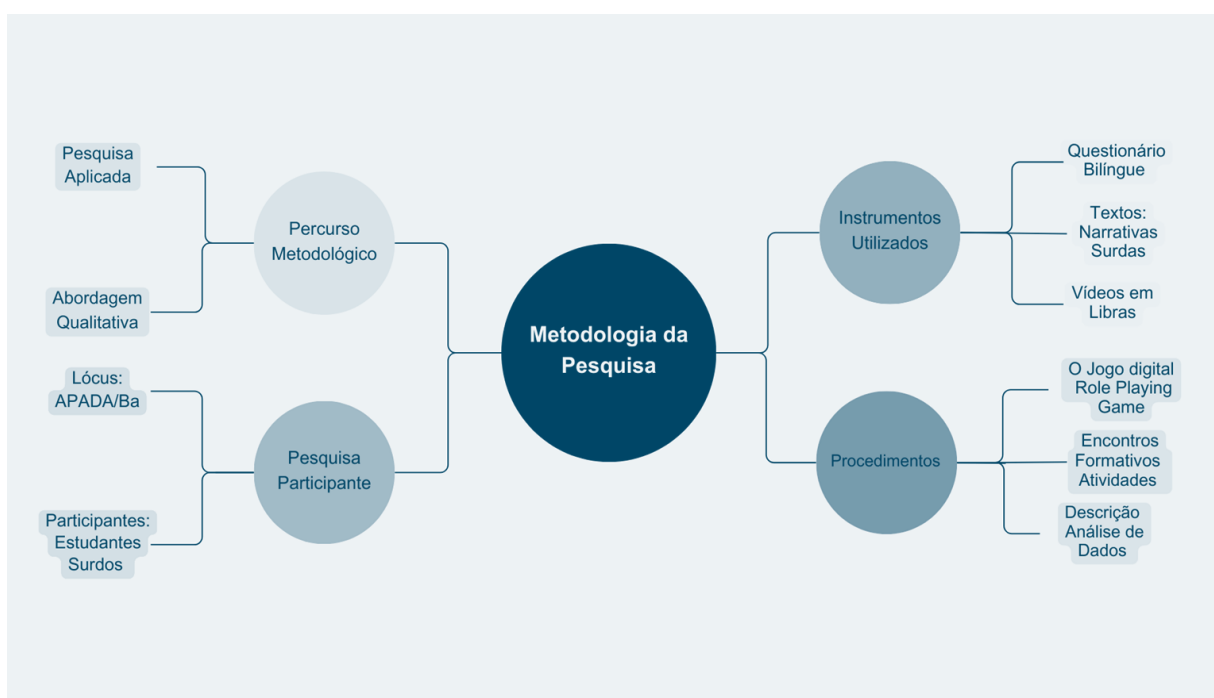
“Ninguém caminha sem aprender a caminhar, sem aprender a fazer o caminho caminhando, refazendo e retocando o sonho pelo qual se pôs a caminhar” Paulo Freire.

Este capítulo apresenta a abordagem metodológica desta pesquisa, que se caracteriza como qualitativa e fundamentada na pesquisa participante. O objetivo central é compreender o desenvolvimento e a aplicação do jogo RPG digital “*Deaf Lives/Vidas Surdas*” como ferramenta para as práticas de letramento bilíngue, promovendo a aprendizagem em Libras e da Língua Portuguesa escrita por estudantes Surdos no contexto escolar.

Dessa forma, analisa como o desenvolvimento e a utilização de um jogo digital de *Role Playing Game* -RPG, “*Deaf Lives*”/ Vidas Surdas, pode auxiliar como ferramenta pedagógica no letramento bilíngue de estudantes Surdos, permitindo a aprendizagem em Libras e em língua portuguesa escrita.

A metodologia desta pesquisa foi estruturada em etapas sequenciais, que se conectam. O mapa mental abaixo apresenta o percurso metodológico de forma estruturada que unem todas as etapas da metodologia.

Figura 22 – Mapa Metal da Metodologia da Pesquisa



Fonte: Elaborado pela autora no software canva 2025.

6.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

6.1.1 Pesquisa Qualitativa / Pesquisa Participante

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, fundamentada na pesquisa participante, conforme Brandão e Streck (2006). A escolha dessa abordagem se justifica pelo envolvimento dos sujeitos da pesquisa, favorecendo um processo dialógico na construção do conhecimento.

A pesquisa tipo participante envolve o campo das relações humanas, através da partilha de conhecimentos, e da participação social, bem como, a construção coletiva dos saberes e valores (BRANDÃO; STRECK, 2006).

Além disso, a pesquisa utilizada a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel (2000), que evidencia o aprendizado de novos conceitos aos conhecimentos prévios. Assim, é possível compreender que a aprendizagem não é um processo mecânico, aprender associa novos saberes às experiências de vida. No contexto da educação de Surdos, é fundamental entender que o processo de aprendizagem acontece pela língua de sinais e da língua escrita.

6.1.2 Análise Cognitiva (AnCo) e Letramento Bilíngue

Para investigar a análise dos processos cognitivos na aquisição do conhecimento por estudantes Surdos, esta pesquisa utiliza a Análise Cognitiva (AnCo), proposta por Fróes Burnham. A AnCo permite analisar como os estudantes Surdos assimilam, processam e apresentam as informações em dois sistemas linguísticos distintos: a partir da língua visuoespacial (Libras) e da língua escrita (Língua Portuguesa).

A partir dessa abordagem, foi realizada uma análise como as interações das narrativas, assim como, a dinâmica do jogo RPG digital *Deaf Lives* pode influenciar a aprendizagem bilíngue no contexto educacional. No jogo, os estudantes Surdos dialogam com narrativas em Libras e em texto escrito, além do ambiente visual que possibilitam conhecimento, podendo estimular o pensamento crítico e a aprendizagem.

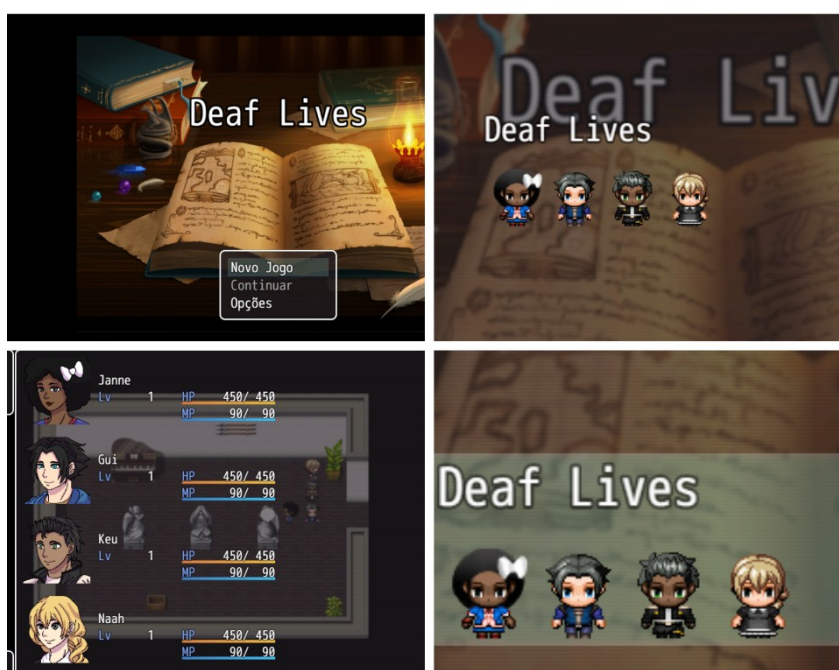
Além disso, a pesquisa dialoga com outros referenciais teóricos que sustentam suas conexões epistemológicas, incluindo estudos sobre letramento bilíngue na perspectiva educacional. Segundo as pesquisas sobre ensino de Surdos, conforme

(SKLIAR, 2010; QUADROS & SCHMIEDT, 2006), o letramento bilíngue requer estratégias pedagógicas específicas, pois envolve desafios entre uma língua de modalidade gestual-visual e uma língua escrita linear.

Nessa perspectiva, o jogo RPG *Deaf Lives*, oportuniza a aprendizagem bilíngue, através da narrativa interativa e a imersão no jogo como instrumento que auxilia na construção do conhecimento. Esse processo possibilita analisar quais estratégias cognitivas os estudantes surdos podem mobilizar para interpretar informações visuais e para realizar a tradução em Libras. Nesse contexto, a leitura de textos escritos configura-se como estratégia fundamental para ampliar o repertório linguístico e favorecer o domínio da língua portuguesa escrita, ainda que, isoladamente, não assegure a plena formação bilíngue desses estudantes.

6.1.3 RPG Maker: Deaf Lives / Vidas Surdas

Figura 6 - Mosaico: Telas iniciais do Jogo *Deaf Lives/ Vidas Surdas*



Fonte: Mosaico de imagens recortadas do jogo RPG Maker

O jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* é um jogo digital no formato de RPG, foi desenvolvido como uma ferramenta metodológica criativa e inovadora, integrando nesta pesquisa as estratégias de letramento bilíngue de estudantes Surdos. Assim, sua proposta pedagógica fundamenta-se na interatividade, no resgate da narrativa histórica e também nos desafios linguísticos, promovendo um ambiente de

aprendizagem crítico e participativo. Através do RPG *Deaf Lives*, o jogo possibilita que os jogadores experimentem situações desafiadoras que dialogam com a história e entrelaçam com suas próprias vivências, reforçando dessa forma a conexão entre a história da comunidade surda e a prática educativa bilíngue.

Como dito na introdução deste texto, foi realizada uma busca no banco de patentes do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e evidenciou a ausência de jogos digitais em formato de RPG Maker MV voltados para pessoas Surdas, o que reforça o caráter inovador desta proposta. Tendo a narrativa do jogo registro de direitos autorais na Biblioteca Nacional e, adicionalmente, o jogo foi registrado e tem o certificado pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Essa iniciativa conta com o apoio institucional do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano (IF Baiano), onde a pesquisadora atua como docente, sendo lotada no campus Catu.

Desse modo, a justificativa para a escolha do jogo RPG *Deaf Lives* está ancorada em estudos prospectivos já publicados, (Silva; Gonçalves, 2021; Nascimento Filho, 2023), e um artigo de revisão sistemática sobre: O uso Role Playing Game (RPG) para o Letramento Bilíngue dos Surdos publicado na Revista Eletrônica Multidisciplinar de Investigação Científica (Silva; Nascimento Filho; Cardoso, 2025).

Dessa forma, observa-se um imbricamento da pesquisa entre teoria e prática, pois as referências formam conexões e fundamentam o desenvolvimento do objeto de estudo. A partir desse contexto, a abordagem metodológica desta pesquisa busca compreender como o jogo RPG pode atuar como ferramenta para o desenvolvimento das práticas de letramento bilíngue de estudantes Surdos, proporcionando um ambiente de aprendizagem significativo, participativo e interativo.

A proposta do *Deaf Lives/Vidas Surdas* fundamenta-se nos princípios da Teoria da Aprendizagem Significativa (Ausubel, 2000), segundo os quais a aprendizagem acontece quando novos conhecimentos são relacionados a saberes prévios dos estudantes. No contexto da educação de Surdos, essa abordagem torna-se fundamental, pois a construção do conhecimento acontece através da interação visual, da imersão na narrativa e também na resolução de desafios simbólicos.

Dessa forma, esta pesquisa buscou investigar como o RPG digital "*Deaf Lives/Vidas Surdas*" pode facilitar a construção do conhecimento no contexto educacional Surdo, promovendo práticas de letramento bilíngue, interativo e significativo dos estudantes Surdos. De acordo com Cardoso, (2015), os estudos científicos, indicam

que a utilização de jogos digitais no ensino, fundamentada em teorias de aprendizagem como a de Ausubel, pode promover o engajamento e a motivação, contribuindo para uma aprendizagem mais eficaz.

Os métodos qualitativos partem da análise de dados textuais, visuais e narrativos, buscando compreender significados, práticas sociais e experiências humanas (CRESWELL, 2021). Tal abordagem mostra-se pertinente a esta pesquisa, pois o estudo da surdez, das práticas pedagógicas e das metodologias bilíngues exige uma leitura aprofundada dos sentidos produzidos pelos sujeitos em seus contextos. O método qualitativo, ao privilegiar a interpretação e a construção de significados, possibilita captar as estratégias, percepções e experiências de estudantes Surdos, possibilitando assim, uma análise crítica que vai além da simples quantificação de dados.

Fundamentada na pesquisa participante de acordo com Brandão (2006), a pesquisa participante a partilha do saber envolve: questões teóricas, metodológicas e práticas diretamente relacionadas à participação ativa de pessoas e de grupos humanos na vida social cotidiana, nos processos de ação e de decisão política a respeito de suas vidas e de seus modos de vida. Tendo como objetivo, produzir conhecimento de forma colaborativa, possibilitando a transformação social.

Segundo, Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa qualitativa consiste no método que interpreta a realidade considerando a relevância dessa realidade, em determinados contextos social e político. Desse modo, a abordagem qualitativa, foi escolhida pelas características, sendo apropriada para a pesquisa participante.

Conforme, destacam Brandão e Streck (2006), a pesquisa participante como uma metodologia de atenção para investigações com grupos e comunidades, assim, envolve campo das relações entre as diferentes modalidades de partilha, participação social e a construção de saberes e valores.

A pesquisa participante deve ser compreendida como um repertório múltiplo e diferenciado de experiências de criação coletiva de conhecimento destinados a superar a oposição sujeito/objeto no interior de processos que geram saberes e na sequência das ações que aspiram gerar transformações a partir também desses conhecimentos. Experiências que sonham substituir o antigo monótono eixo: pesquisador / pesquisado, conhecedor / conhecido, cientista / científico, pela aventura perigosa, mas historicamente urgente e inevitável, da criação de redes, teias e tramas formadas por diferentes categorias entre iguais / diferentes sabedores solidários do que de fato importa saber. (BRANDÃO; STRECK, 2006, p. 12).

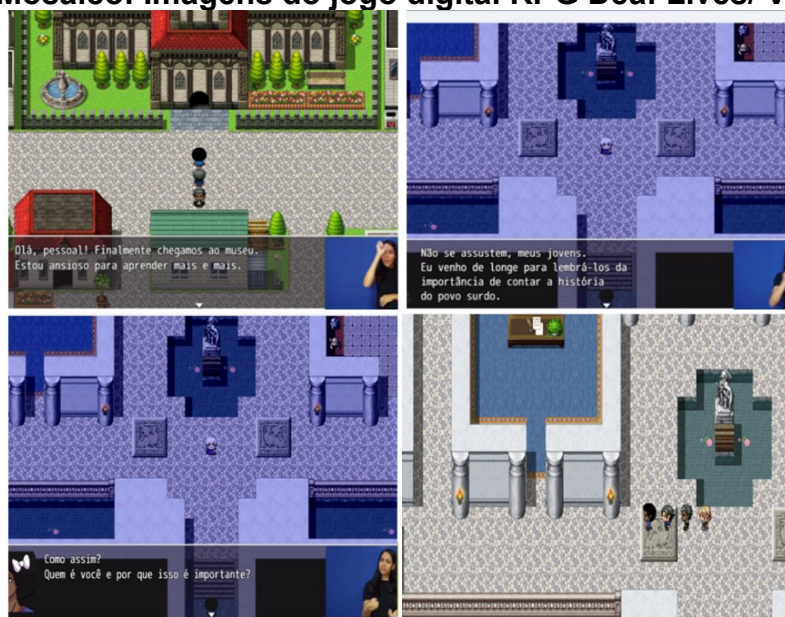
Com base nessa perspectiva, a pesquisa participante se revela adequada nesse formato, pois os estudantes Surdos participaram de forma ativa e direta através dos diálogos mediados em sala de aula, com objetivo de proporcionar práticas de letramento bilíngue, Libras e português escrito e a partir do jogo “*Role Playing Deaf Lives/Vidas Surdas*”.

Dessa forma, foi possível nos encontros formativos, a partilha de conhecimentos históricos sobre a surdez, movimentos de militância da comunidade surda, para o reconhecimento da Libras, como língua de instrução, coparticipação das políticas públicas para os Surdos e os direitos sociais, além da narrativa do jogo que apresenta aspectos históricos da surdez.

Nesse sentido, Brandão e Streck (2006) afirmam que a pesquisa participante se configura como uma prática pedagógica que inter-relaciona a criação de saberes sociais, caracterizando-se como uma “pedagogia de criação solidária”. Com isso, a abordagem permite que os envolvidos na pesquisa assumam o papel de atores-autores, promovendo um processo de aprendizado no qual, mesmo diante de diferenças de saberes, bem como, das experiências de vidas distintas, todos podem ensinar, bem como, aprender coletivamente. E foi nesse processo cuidadoso, que buscamos dialogar respeitosamente por meio das interações participativas, dos aspectos cognitivos e compreendendo as diferentes experiências de vida.

6.1.3.1. Desenvolvimento e Narrativa do *Deaf Lives / Vidas Surdas*

Figura 7 – Mosaico: Imagens do jogo digital RPG Deaf Lives/ Vidas Surdas



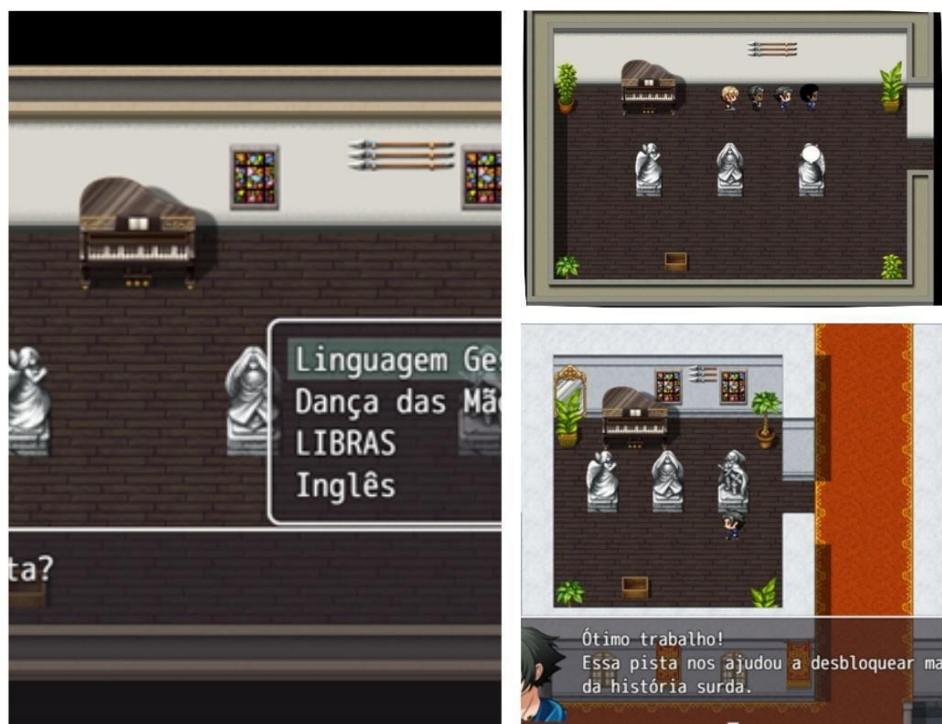
Fonte: Imagens recortas do ambiente digital do Deaf Lives/Vidas Surdas

O jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* foi desenvolvido de forma colaborativa por meio de oficinas realizadas no círculo de cultura com estudantes Surdos, com a participação do professor Surdo e da professora ouvinte da turma da APADA-BA, a partir da ideia inicial da modelagem do jogo pela pesquisadora.

A narrativa do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* estrutura-se no formato *Escape Room*: quatro estudantes surdos visitam um museu, ao adentrarem uma sala misteriosa em homenagem à resistência surda, iniciam uma aventura histórica. Nessa experiência, os jogadores são desafiados a solucionar enigmas que retratam episódios marcantes da luta e da resistência da comunidade surda:

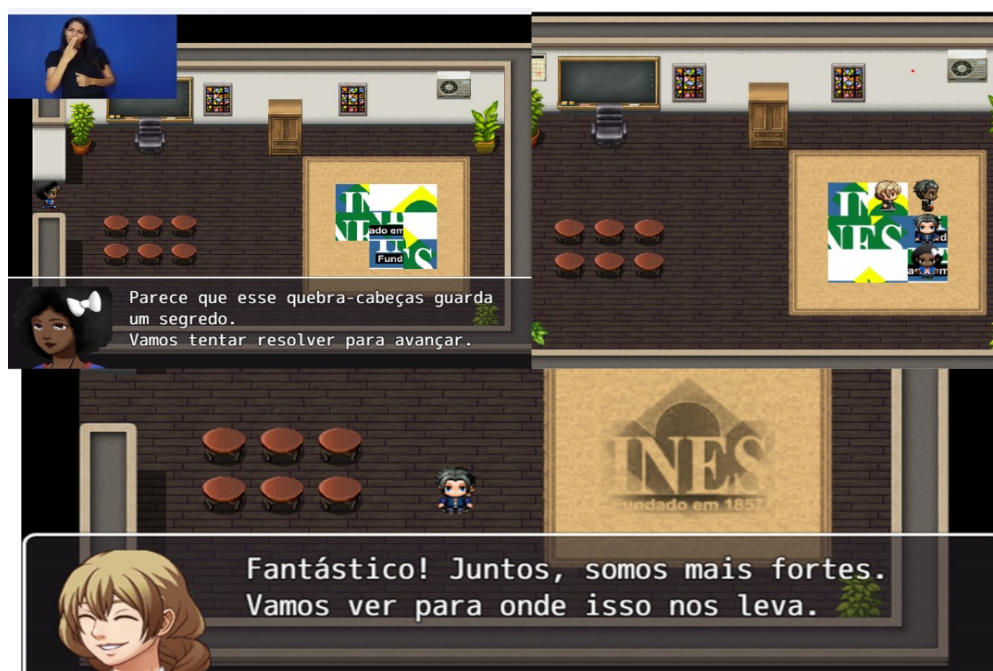
- Abade Charles-Michel de L'Épée: pioneiro na organização da Língua de Sinais.
- Ernest Huet: responsável por trazer a Língua de Sinais para o Brasil.
- Criação do INES (Instituto Nacional de Educação dos Surdos): marco fundamental para a educação de surdos no país.
- Congresso de Milão (1880): evento histórico que proibiu o uso da Língua de Sinais, representando um retrocesso para a comunidade surda.

Figura 8 - Imagens do primeiro Enigma do Deaf Lives / Vidas Surdas



Fonte: Imagens recortadas de uma fase do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*

Figura 9 - Imagens do segundo Enigma do Deaf Lives / Vidas Surdas



Fonte: Imagens recortadas de outra fase do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*

Figura 10 - Imagens do terceiro Enigma do Deaf Lives / Vidas Surdas



Fonte: Imagens recortadas de uma fase do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*

A interação dos jogadores com o ambiente do jogo, acontece por meio da resolução das charadas em Libras e no português escrito. Esse processo fortalece a funcionalidade do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* como instrumento didático para o letramento bilíngue, de forma dinâmica e significativa

6.1.3.2 O RPG como Ferramenta Metodológica

A abordagem metodológica desta pesquisa busca compreender como jogos digitais podem atuar como ferramentas para o desenvolvimento de práticas de letramento bilíngue de estudantes Surdos. Segundo Ausubel (2000), a aprendizagem significativa acontece quando o estudante consegue relacionar novas informações a conhecimentos prévios, formando conexões cognitivas profundas. No contexto da educação dos estudantes Surdos, esse processo ocorre através da interação visual, da imersão narrativa e da resolução de desafios simbólicos.

O *Deaf Lives/Vidas Surdas* possibilita que os estudantes Surdos tenham acesso bilíngue a partir da Libras e da língua portuguesa escrita, assim promove o letramento bilíngue de forma dinâmica e significativa. A narrativa do jogo, pode ser

utilizada pelo educador a partir de diferentes estratégias para ensinar a língua portuguesa como segunda língua. Ao interagir com o jogo, os participantes desenvolvem habilidades linguísticas, como também fortalecem a identidade cultural e senso crítico ao pesquisarem a história da comunidade surda. Esse processo acontece através dos enigmas históricos, estimulando a reflexão sobre a narrativa histórica, assim como, a valorização da cultura e identidade surda e o percurso de resistência.

O *Deaf Lives* alinha-se aos princípios da Teoria da Aprendizagem Significativa (AUSUBEL, 2000), que destaca a relevância da construção do conhecimento a partir da articulação entre novas informações e os saberes prévios dos estudantes, reconhecendo estes como ponto de partida legítimo para a aprendizagem. No caso dos estudantes surdos, essa perspectiva mostra-se particularmente relevante, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da interação visual, da resolução de desafios simbólicos e do reconhecimento de narrativas culturais.

Além disso, a estrutura de um Role Playing Game - RPG permite um envolvimento ativo dos participantes, estimulando não apenas a compreensão do conteúdo histórico, mas também o desenvolvimento da fluência em Libras e no português escrito, promovendo uma aprendizagem bilíngue e contextualizada.

A proposta do *Deaf Lives* alinha-se a metodologias inovadoras que consideram o envolvimento do estudante como protagonista da própria aprendizagem, proporcionando experiências interativas e desafiadoras que ampliam as possibilidades de letramento e construção do conhecimento.

Dessa forma, a estrutura de um Role Playing Game - RPG permite o envolvimento ativo dos participantes, estimulando a compreensão do conteúdo histórico, como também, o desenvolvimento da fluência em Libras e do português escrito, promovendo a aprendizagem bilíngue e contextualizada.

Além disso, a metodologia adotada segue os pressupostos da Pesquisa Participante (Brandão, 2006; Streck, 2006), que enfatiza a coparticipação dos sujeitos pesquisados na construção do conhecimento. Como afirma Brandão e Streck (2006, p. 12), a pesquisa participante busca superar a dicotomia entre pesquisador e pesquisado, promovendo uma produção coletiva de saberes:

A pesquisa participante deve ser compreendida como um repertório múltiplo e diferenciado de experiências de criação coletiva de conhecimento destinados a superar a oposição sujeito/objeto no interior de processos que geram saberes e na

sequência das ações que aspiram gerar transformações a partir também desses conhecimentos.

Dessa forma, o desenvolvimento e aplicação do *Deaf Lives/ Vidas Surdas* nesta pesquisa permitiu investigar como o uso de jogos digitais em formato de RPG pode favorecer as práticas de letramento bilíngue e aprendizagem significativa para estudantes Surdos. Com base nessa perspectiva, a inserção do jogo em um ambiente educacional pode possibilitar que os estudantes Surdos assumam um papel ativo e protagonista, ao compartilharem os seus conhecimentos e vivências, ao mesmo tempo que se apropriam criticamente da história do povo Surdo.

6.2 Campo de Pesquisa / Participantes da Pesquisa

A Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia (APADA-BA) é uma instituição filantrópica e sem fins lucrativos, reconhecida como Utilidade Pública Federal, Estadual e Municipal. Fundada em 8 de julho de 1992 por familiares de pessoas surdas, a entidade está localizada no bairro Rio Vermelho, em Salvador - Ba.

A instituição atende crianças e adolescentes Surdos, oferecendo serviços educacionais por meio do Centro de Atendimento Educacional Especializado (CAEE), que acompanha estudantes surdos matriculados no ensino regular e no contraturno, auxilia o processo de ensino e aprendizado em Língua Brasileira de Sinais (Libras). A proposta pedagógica da APADA-BA é fundamentada no ensino bilíngue utilizando Libras como língua de instrução e o português escrito como segunda língua (L2).

Além do atendimento educacional, a instituição disponibiliza diversos serviços, descritos a seguir:

- Acompanhamento psicossocial, psicopedagógico e encaminhamento fonoaudiológico;
- Programa de Inclusão da Pessoa Surda no Mercado de Trabalho;
- Cursos de capacitação profissional, promovendo autonomia e empregabilidade da comunidade surda;
- Cursos de Libras, voltados tanto para a comunidade em geral quanto para profissionais que atuam com surdos;

A APADA-BA é uma referência na educação para Surdos, e sua parceria foi essencial para a realização desta pesquisa. O apoio da instituição possibilitou a interação com os estudantes surdos participantes do estudo, viabilizando a

investigação sobre os processos de aprendizagem bilíngue mediados pelo jogo *Deaf Lives/ Vidas Surdas*.

Os participantes da pesquisa contaram com oito (08) estudantes Surdos de uma turma já existente na APADA-BA, matriculados no Atendimento Educacional Especializado (AEE). Esses estudantes frequentam o AEE no contraturno escolar, comparecendo às aulas na APADA-BA às terças e quintas-feiras, no período da tarde, após o ensino regular pela manhã. No questionário aplicado pelo *Google Forms* participaram 8 alunos e nos ciclos formativos participaram de 5 a 6 alunos Surdos, pois nem todos os alunos estavam presentes em todas as oficinas realizadas.

A turma é mista, composta por estudantes do Ensino Fundamental II e do Ensino Médio, com idades variadas. A seleção dos participantes foi realizada pela própria APADA-BA, considerando a adequação ao perfil da pesquisa.

Além disso, foram adotados os critérios de inclusão e exclusão para participação na pesquisa. A seguir estão descritos os critérios de inclusão:

- Experiência no uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) como primeira língua ou em processo de aquisição;
- Perda auditiva, severa ou profunda em uma, ou ambas as orelhas;
- Matrícula no Ensino Fundamental II ou no Ensino Médio;
- Surdez congênita ou adquirida.

Importa ressaltar que a pesquisa não excluiu estudantes Surdos cuja trajetória educacional não teve a Libras como língua de instrução. Ao contrário, buscou contemplar a pluralidade das experiências linguísticas, reafirmando a valorização da língua de sinais, mas também o respeito à diversidade e à efetivação dos direitos linguísticos.

A seguir, estão descritos os critérios de exclusão dos participantes:

- Estudantes surdos com idade inferior a 10 anos;
- Recusa em participar da pesquisa ou em assinar a documentação necessária.

É importante destacar que o projeto foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa e aprovado, em conformidade com as diretrizes éticas para pesquisas com populações em situação de vulnerabilidade. Nos anexos, consta o parecer consubstanciado emitido pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) referente ao estudo realizado com estudantes surdos na APADA-BA.

6.2.1 Questionário Bilingue: Percepções Iniciais

Foi aplicado um questionário bilíngue antes de iniciar as atividades específicas da proposta de pesquisa para os estudantes Surdos, sendo este o primeiro instrumento de coleta de dados, tendo como principal objetivo compreender as habilidades linguísticas em Libras e na língua portuguesa escrita. Considerando assim fluência da língua de sinais, como também competência leitora e escritora da língua escrita e as dificuldades enfrentadas no processo do ensino e aprendizagem da segunda língua.

Na sequência, será apresentada a descrição do questionário e os objetivos implicados na sua aplicação:

● **Instrumento:** Questionário bilíngue (Libras e português escrito). Os estudantes Surdos, acessaram o questionário criado no google forms, contendo um vídeo com a tradução das perguntas em Libras e ao lado das perguntas a escrita em português.

● **Objetivo:** Mapear como os estudantes Surdos compreendem a Língua de sinais (Libras) e percebem a língua escrita, bem como o ensino da escrita da língua portuguesa e assim estruturar as estratégias didáticas a serem utilizadas para promover aprendizagem bilíngue através do jogo Deaf Lives.

● **Temas abordados:**

- Qual a importância da Libras?
- Leitura e escrita da língua portuguesa.
- Quais dificuldades estão enfrentando no processo de leitura e escrita do português?
- Quais são as práticas de leitura e escrita que utilizam?

A aplicação deste questionário permitiu identificar como os estudantes compreendem a Libras e suas percepções sobre a língua portuguesa e a relevância que atribuem ao aprendizado dessa língua. Tais informações verificadas foram fundamentais para orientar, estruturar e definir as estratégias didáticas adotadas no ensino bilíngue a partir do Deaf Lives.

6.3 DESENVOLVIMENTO DO JOGO E OFICINAS FORMATIVAS

Para desenvolver o jogo *Deaf Lives*, foi utilizada a plataforma RPG Maker MV, um software direcionado para a criação de jogos digitais baseados em narrativas interativas. Segundo a Corporation Kadokawa (2015), o RPG Maker MV foi projetado para facilitar o desenvolvimento de RPGs Role Playing Games, permitindo assim a criação de jogos. A escolha do software RPG Maker MV se deu em razão da sua praticidade em permitir a criação de mecânicas que se adequam ao objetivo proposto da pesquisa, além de viabilizar a construção de diálogos em duas línguas, missões e desafios linguísticos, dentre outros propósitos definidos no design. A seguir, em destaque, apresentam-se suas principais características:

- Interface intuitiva baseada em eventos e scripts personalizáveis.
- Compatibilidade com múltiplas plataformas, permitindo exportação para Windows, macOS, Android, iOS e navegadores (HTML5).
- Sistema em JavaScript, que é eficiente e flexível na customização dos jogos.
- Biblioteca de recursos gráficos e sonoros pré-instalados para facilitar a criação de ambientes interativos.

Desse modo, o RPG Maker MV possui um sistema de eventos e roteiros, que possibilita a inserção de elementos visuais e interativos adequados ao ensino bilíngue de estudantes Surdos. Além disso, possibilita a criação de narrativas interativas, narrativas visuais e desafios baseados em textos escritos e Libras, com isso, foi possível desenvolver um jogo acessível aos Surdos, com inserção da janela em Libras e legenda em português dentre outros elementos.

Do mesmo modo, o software permitiu a customização do banco de dados, possibilitando que os estudantes Surdos contribuíssem com o aperfeiçoamento dos personagens, enredo, além de contribuições como: o sinal em Libras do jogo a identificação individual com o sinal (Libras) e os nomes dos personagens, também sugeriram uma personagem Surda e Negra, como a 'líder', ou seja, representante que guia o grupo na aventura do jogo. É importante destacar que um encontro formativo foi realizado com os estudantes para apresentar o *Deaf Lives*, assim foi explicado o nome do jogo em português e em inglês, após a mediação e compreensão do grupo foram realizadas diversas adaptações no *Deaf Lives* com a participação colaborativa dos estudantes Surdos e ao longo desse capítulo será apresentado detalhadamente

de forma descritiva.

6.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Os instrumentos de coleta de dados apresentados na pesquisa buscaram compreender como o jogo RPG Maker MV *Deaf Lives* pode proporcionar a aprendizagem dos estudantes Surdos apresentando um modelo de análise. Esses instrumentos permitiram uma abordagem de triangulação, sendo utilizada como estratégia para consolidar os resultados.

Segundo Creswell (2014), a triangulação pode ser aplicada para ampliar a validade e confiabilidade dos dados quando combinados múltiplas fontes de informação ou perspectivas. Dessa forma, a utilização de diferentes métodos interligados para a coleta de dados, com as fontes de dados, as abordagens teóricas asseguram o rigor científico, além de apresentar coerência entre a teoria e a prática na interpretação dos dados encontrados.

A seguir será apresentada uma tabela de triangulação utilizada na pesquisa:

Tabela 4 - Triangulação Aplicada na Pesquisa

Tipo de Triangulação	Descrição dos aspectos metodológicos e teóricos estruturam a pesquisa	Finalidade
Triangulação de Métodos	Instrumentos Utilizados: Questionário Bilíngue Observação Participante Diálogos Temáticos Análise documental (produção textual e visual).	Comparar dados de diferentes técnicas utilizadas para validar resultados
Triangulação de Fontes	Compreensão dos estudantes Surdos; observações das interações com o jogo RPG Deaf Lives; Análise da aprendizagem; Avaliação do jogo Deaf Lives no letramento bilíngue.	Convergências das diferentes perspectivas.
Triangulação de Análise teórica	Bardin (Análise de Conteúdo), Ausubel (Aprendizagem Significativa), AnCo (Análise Cognitiva)	Análise de Conteúdo (Bardin, 2011) relatos dos participantes. Aprendizagem Significativa (Ausubel, 2000)

		compreender como os estudantes surdos conectam novos conhecimentos com experiências anteriores. Análise Cognitiva (AnCo Fróes Burnham) entender os processos de aprendizagem por meio do jogo bilíngue.
--	--	---

Fonte: Elaborado pela pesquisadora

A tabela acima apresenta a triangulação metodológica aplicada na pesquisa, composta por três princípios complementares. Destacar que os métodos utilizados consistem na triangulação, pois se refere a utilização de diversas técnicas para a coleta de dados, ampliando dessa forma a análise das características pesquisadas, visando garantir uma abordagem mais completa e rigorosa. A triangulação de fontes relaciona as múltiplas probabilidades no uso das fontes de dados, confirmando a robustez, bem como, legitimidade dos resultados. E por último, a triangulação de análise teórica, por sua vez, envolve os aspectos teóricos, ou seja, as referências para analisar os dados de forma minuciosa, assim, permitem um entendimento amplo e detalhado do desenvolvimento da pesquisa.

Os principais procedimentos metodológicos utilizados na pesquisa foram: o questionário bilíngue este foi aplicado antes da introdução do jogo *Deaf Lives* tendo como principal objetivo, mapear as percepções dos estudantes Surdos sobre Libras como língua de instrução e suas percepções sobre a língua portuguesa escrita.

Assim também, a observação participante, foi utilizada como instrumento fundamental para compreender o envolvimento dos estudantes Surdos no processo de letramento bilíngue. Durante os encontros formativos, os aspectos registrados estão abaixo descritos:

- Engajamento com a proposta didática do jogo;
- Interação com o jogo e a narrativa;
- Estratégias utilizadas pelos estudantes para resolver desafios do *Deaf Lives*;
- Dificuldades encontradas no uso do português escrito.

De acordo com, Brandão (2006), a pesquisa participante, é um movimento político e pedagógico. Logo, tendo como meta, agregar as pessoas no processo investigativo, considerando os seus saberes, experiências e os contextos de forma

criativa e inovadora.

As entrevistas semiestruturadas foi outro instrumento utilizado na pesquisa, sendo aplicadas durante e após a implementação do jogo como ferramenta no processo de letramento bilíngue.

Conforme afirma, Minayo,

A entrevista é um instrumento privilegiado para conhecer as necessidades, demandas, expectativas e significados atribuídos pelos sujeitos ao seu mundo social. Ao longo do processo, o pesquisador busca compreender as experiências vividas pelos participantes e os sentidos que eles atribuem às preferências investigadas, o que permite um aprofundamento na compreensão das questões do grupo em estudo." (MINAYO, 2001, p. 56).

Essas entrevistas aconteceram, inicialmente pelo diálogo em língua de sinais tendo como alvo análise da narrativa e dos enigmas do jogo, verificando o repertório linguístico em Libras e em português escrito, possibilitando dessa forma, compreender as experiências dos participantes com a proposta pedagógica.

Por fim, a análise documental que foi realizada a partir das atividades escritas em língua portuguesa, viabilizando a avaliação das produções textuais dos estudantes Surdos ao longo dos encontros formativos e da interação com o jogo *Deaf Lives*. Conforme, (TFOUNI, 2000, p. 45) o letramento envolve a capacidade de usar esses signos linguísticos de forma significativa em contextos sociais, culturais e de comunicação. Nesse sentido, a leitura e a escrita não se restringem a aspectos técnicos de decodificação, mas se configuram como práticas sociais que permitem ao sujeito interagir, produzir sentidos e afirmar sua identidade. No caso dos estudantes Surdos, esse entendimento amplia-se ao considerar a Libras como primeira língua e o português escrito como segunda língua, evidenciando que o letramento bilíngue é atravessado pela diversidade linguística e cultural.

As atividades desenvolvidas com os estudantes Surdos foram divididas em dois ciclos, com foco no uso do jogo RPG *Deaf Lives/Vidas Surdas* como ferramenta pedagógica. Durante o primeiro ciclo as atividades concentram-se nas narrativas históricas sobre a surdez, a identidade do jogo, como sinal do jogo, nome e sinal dos personagens e a escolha da representante do jogo, enquanto o segundo ciclo foi dedicado à imersão no jogo, com atividades de produção textual de letramento

bilíngue, testes e discussões sobre as fases do jogo e a aplicação do conteúdo histórico.

Para o desenvolvimento das atividades, foram utilizados alguns recursos, sendo eles:

- Vídeo;
- Mapa Mental;
- Desenho;
- Texto narrativo impresso;
- Atividades impressas;
- Roda de conversa; e,
- Notebook para o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*.

Apresenta-se nos Quadros 1 e 2 o planejamento didático e pedagógico dos encontros formativos com o grupo Ressonâncias Surdas, realizados em sala de aula apoiados na aprendizagem significativa.

Quadro 9 - Cronograma de Atividades de Pesquisa na APADA-BA – Ciclo 1

CICLO 1	OBJETIVOS	ANO 2025	
		Fevereiro	Março
ENCONTRO 1 Narrativas da Surdez: História do Surdo Mapa Mental da História do Surdo – Narrativas.	• Apresentar a história da surdez e o impacto das narrativas surdas. Congresso de Milão. • Desenvolver um mapa mental sobre a história do Surdo, com foco nas narrativas e em como elas criam a identidade surda. • Incentivar a reflexão sobre as vivências individuais e coletivas de surdos. • Atividade de sondagem.	1/02 13/02	
ENCONTRO 2 História da Fundação do INES – Instituto Nacional de Educação dos Surdos (Primeira Escola de Surdos no Brasil, Rio de Janeiro); O que é a cultura e a identidade Surda? Roda de Conversa em Libras.	• Apresentar a fundação do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) e sua importância histórica para o povo Surdo. • Entender qual é o conceito de cultura e identidade surda, assim promover uma roda de conversa em Libras para discutir os conceitos e de que forma são vivenciados pela comunidade surda.	18/02 20/02	
ENCONTRO 3 Literatura Surda Narrativas Surdas Tecendo as Narrativas Surdas com o coletivo	• Investigar as narrativas surdas e a literatura Surda. • Facilitar a criação colaborativa de narrativas surdas com o coletivo, promovendo a troca de experiências e saberes.	25/02	
ENCONTRO 4 Existem Surdos que são referências – Sou Surdo; Apresentar professores Surdos, artistas Surdos, Surdos formados em diversas áreas do conhecimento; História de Vida do professor Surdo da APADA-Ba (Evandro); Apresentar o que é um jogo em formato RPG. Encerramento desse primeiro ciclo.	• Apresentar os Surdos referências em diferentes áreas de conhecimento e profissões. • Promover a reflexão sobre identidade surda e como a vivência de surdos em várias áreas influencia a construção de suas identidades. • Mostrar a proposta do RPG Deaf Lives, explicando o jogo e como ele será utilizado no processo de ensino. • Apresentar o Deaf Lives, o nome do jogo em português e em inglês, após a mediação e compreensão do grupo foram realizadas diversas customizações no Deaf Lives/ Vidas Surdas.		06/03 11/03

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Quadro 10 - Cronograma de Atividades de Pesquisa na APADA-BA – Ciclo 2

CICLO 2	OBJETIVOS	ANO 2025	
		Março	Abril
ENCONTRO 1 Apresentação da Narrativa Escrita do RPG, escrita pela pesquisadora; Realizar ajustes na narrativa do jogo, a partir do diálogo com o professor Surdo, os estudantes Surdos e a pesquisadora; Apresentar o design do jogo RPG, o nome do jogo e os personagens do jogo; Vamos batizar o jogo e os personagens com os sinais individuais em Libras, com o professor mediador Surdo, a pesquisadora e participação da professora regente; Apresentar o jogo RPG bilíngue; Produção Textual.	• Apresentar a narrativa escrita do RPG Deaf Lives. • Desenvolver e nomear os personagens do jogo com sinais individuais em Libras. • Explorar o design do jogo, explicando como ele foi estruturado e seu papel no ensino bilíngue • Atividade resumo da narrativa do Deaf lives/ Vidas Surdas.	13/03 18/03	
ENCONTRO 2 Brincar, jogar, utilizando o RPG Maker – Libras/ Língua Portuguesa Escrita; Testar o RPG com os estudantes; Apresentação no telão com a turma; Partilha do conhecimento: Diálogo com a turma, sobre as percepções de cada estudante sobre o jogo; Roda de Conversa – O que aprendemos com RPG?	• Testar o RPG Deaf Lives com os estudantes, jogando e explorando suas funcionalidades • Realizar uma roda de conversa sobre as percepções dos estudantes em relação ao jogo. • Refletir sobre o que foi aprendido com o jogo e como ele contribui para o letramento bilíngue.	20/03 25/03	
ENCONTRO 3 Vamos conversar sobre cada fase do jogo, para identificar qual é o conteúdo histórico em cada fase do jogo, identificar os sinais em Libras, vocabulário em português; Atividade Impressa com a imagem e nome dos personagens e o resumo de cada fase do jogo	• Explorar as diferentes fases do RPG, discutindo o conteúdo histórico presente em cada uma. • Trabalhar o vocabulário em Libras e português escrito, promovendo o letramento bilíngue. • Realizar atividades impressas para reforçar o conteúdo aprendido nas fases do jogo e sua relação com a história.	27/03	01/04

– reconto da história do jogo; Letramento Bilíngue (Libras e português escrito).			
ENCONTRO 4 Oficina de Interação; Mediação da atividade realizada na oficina anterior partilha do conhecimento do jogo RPG – Deaf Lives/Vidas Surdas; Fiquem Livres. Conte sua experiência ao jogar/brincar com o RPG; Sugestões – o que pode melhorar na dinâmica do jogo, design e o que pode ser melhorado no jogo.	• Apresentar a versão final do RPG Deaf Lives, incorporando as sugestões dos estudantes sempre que possível. • Realizar uma tarde lúdica com o jogo, proporcionando um momento de diversão e aprendizado.	03/04 07/04	
ENCONTRO 5 Apresentar o Deaf Lives finalizado com as sugestões que foram possíveis de serem modificadas; Tarde Lúdica - Deaf Lives/Vidas Surdas Lanche Coletivo.	• Promover a socialização e reflexão sobre a experiência vivida durante o processo de jogar e aprender com o RPG, com um momento de lanche coletivo.	10/04	

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

6.5 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS

Os dados qualitativos foram analisados por meio da técnica de Análise de Conteúdo. Esta técnica envolve diferentes fases, que buscam estabelecer significado aos dados coletados, e que, conforme Bardin (2016) são: 1) pré-análise, 2) exploração do material e 3) tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

A primeira etapa é a pré-análise, que é o momento em que o material é organizado e contempla a escolha dos documentos, a formulação das hipóteses e/ou dos objetivos e a construção dos indicadores que irão fundamentar a interpretação (Bardin, 2016).

Na segunda etapa ocorre a exploração do material, que pode ser realizada manualmente ou com o auxílio de programas computacionais (Bardin, 2016). No caso desta pesquisa, onde foram coletados dados com diferentes tipos de instrumento (questionário via *Google Forms*, atividades realizadas com os estudantes e relatórios dos vídeos dos encontros formativos). A etapa de exploração do material ocorreu por meio de duas abordagens: uma manual e outra apoiada pelo uso de software *Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires* (IRaMuTeQ), utilizando a sua versão 0.8 *alpha 7*. Este software é gratuito e tem como objetivo principal analisar a estrutura e a organização do discurso, tornando possível informar as relações entre os mundos lexicais que são mais frequentemente enunciados pelos participantes do estudo (Camargo; Justo, 2013).

Para este estudo, na segunda etapa, utilizou-se o software Iramuteq para analisar qualitativamente as respostas à questão 2 da atividade textual 3, realizada com os estudantes surdos. Essa atividade envolvia a análise de verbos em língua portuguesa, com o objetivo de ampliar o repertório linguístico desses estudantes. Além disso, foram consideradas as respostas a uma questão proposta em um dos encontros formativos (arquivo 1 dos vídeos), na qual os participantes relataram suas experiências com o jogo, bem como suas percepções e aprendizagens. A partir dessas produções, a atividade textual e a questão discutida no encontro formativo os corpus foram preparados para a análise.

Para este estudo, nesta segunda etapa o Iramuteq foi utilizado para analisar qualitativamente as respostas da questão 2 da atividade textual 3 realizada com os estudantes análise dos verbos em língua portuguesa que ainda não faziam parte do repertório linguístico dos estudantes Surdos à época da atividade e de uma questão

realizada em um dos encontros formativos (arquivo 1 dos vídeos) onde foi solicitado aos estudantes participantes que relatassem suas experiências com o jogo, bem como suas percepções e aprendizagens. Com base nas respostas da atividade textual e na questão discutida no encontro formativo, os *corpus* textuais foram preparados para análise. O *corpus* textual se refere ao conjunto de textos que serão analisados no Iramuteq. Conforme Camargo e Justo (2018), o *corpus* é construído pelo próprio pesquisador.

Considerando que o material analisado são as respostas de questões diferentes, optou-se por construir um *corpus* textual para cada questão qualitativa, buscando assim garantir a homogeneidade do material, que tratem de um mesmo tema e levando em consideração as instruções do manual de Camargo e Justo (2018). Os *corpus* textuais foram submetidos à correção ortográfica e adaptados de acordo com os critérios requeridos pelo software Iramuteq e descritos por Camargo e Justo (2018).

Tendo em vista os objetivos deste estudo, optou-se por realizar duas análises textuais no Iramuteq: 1) Nuvem de Palavras para as respostas da questão 2 da atividade textual 3. A Nuvem de Palavras possui como objetivo agrupar as palavras e organizá-las graficamente, tendo em vista a sua relevância e 2) Análise de Similitude para a questão sobre a experiência dos alunos com o jogo. A Análise de Similitude possibilita identificar as concorrências entre as palavras e seu resultado traz indicações de conexidade entre elas, facilitando a compreensão do *corpus* textual analisado. Destaca-se que foram criados *corpus* textuais com as repostas de outras atividades realizadas, porém, por tratar-se de respostas curtas, algumas utilizando imagens e atividades realizadas com no máximo 8 alunos, o aproveitamento do material no Iramuteq não foi significativo, então a decisão foi de manter apenas a Nuvem de Palavras e Análise de Similitude.

Os dados resultantes do questionário com o *google forms* foram codificados, descritos e organizados em tabelas/quadros. O mesmo ocorreu com os dados oriundos das atividades de tradução e interpretação (Libras /Português escrito), realizadas com os alunos participantes.

As categorias da análise emergiram das respostas dos participantes da pesquisa no ciclo de cultura “Ressonâncias Surdas” nas interações observadas durante os encontros formativos. Assim, foram escolhidas as categorias apresentadas a seguir:

1ª Categoria - Percepção sobre Libras e Português escrito: como os estudantes Surdos visualizam a relação entre as línguas (Libras X Português);

2ª Categoria – Dificuldades com o Português Escrito: identificação dos desafios na produção textual;

3ª Categoria - Estratégias para Aprendizagem: como os estudantes Surdos procedem em relação ao processo do ensino e aprendizagem frente aos desafios linguísticos;

4ª Categoria - Engajamento com o Jogo: relação dos estudantes com a proposta lúdica do *Deaf Lives*.

Na última etapa da análise, ou seja, no tratamento dos resultados, inferência e interpretação, os resultados foram tratados, divididos conforme as categorias elencadas anteriormente e apresentados em gráficos, quadros, utilizando algumas transcrições das respostas dos questionários ou das atividades realizadas para assim descrever as descobertas da pesquisa e interpretá-las à luz do referencial teórico especializado sobre o tema.

A Análise de Conteúdo articula-se com os referenciais teóricos selecionados para este estudo, ou seja, a categorização dos dados será conduzida com base nos princípios da Aprendizagem Significativa, conforme propõe Ausubel (2000), ao analisar como os estudantes Surdos relacionam novos conceitos por meio dos seus conhecimentos prévios. Além disso, a Análise Cognitiva (AnCo) será utilizada para avaliar os processos de compreensão e internalização do conhecimento durante os encontros e pela experiência com o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*.

Para apresentar os resultados da análise dos dados nesse estudo e buscando preservar o sigilo e a privacidade dos participantes, foi escolhido nomear cada estudante Surdo com nomes de pessoas que possuem relevância histórica, ou seja, que contribuíram com o movimento de luta pelo direito de existir das pessoas Surdas. Além disso, essa escolha é uma representação simbólica à análise, pois conecta as vivências atuais dos estudantes com a longa história de luta e resistência do povo Surdo, tecidas pela comunidade Surda.

Destacar a relevância que esses personagens reais desempenharam ao longo da história é reconhecer como as suas ações influenciaram diretamente na construção da identidade Surda e na luta pelos direitos linguísticos, educacionais, políticos e sociais. No círculo de cultura o professor Evandro (Surdo) e a pesquisadora apresentou uma aula sobre o tema: História e Memória dos Surdos. Na mediação

realizada, os estudantes Surdos acessaram o conhecimento histórico, assim como puderam conhecer os personagens que contribuíram com a construção da história do povo Surdo.

Rememorar e salvaguardar a importância dessas personalidades é ancorar nossas perspectivas contemporâneas sobre a educação de Surdos, respeitando a educação bilíngue que os Surdos querem e para fazer cumprir o direito que a lei os assegura. Assim, fortalecer a luta diária que entrelaça entre as lutas históricas e as narrativas atuais, enfatizando as continuidades e/ou rupturas nas políticas educacionais, nas representações sociais e nas práticas pedagógicas para as pessoas Surdas.

No Quadro 3 será apresentada uma breve biografia das personalidades escolhidas, pessoas Surdas e/ou ouvintes e que nomeiam individualmente cada estudante participante do estudo.

Quadro 11 – Biografia das personalidades escolhidas para nomear os estudantes participantes do estudo

Nome da personalidade/estudante	Biografia da personalidade escolhida
Charles-Michel de l'Épée (L'Épée) (1712–1789)/ Estudante 01 (L'Épée)	Pedagogo francês, L'Épée é considerado o "pai da educação de Surdos". Ele fundou a primeira escola pública para Surdos na França, em 1755, e criou um sistema de sinais que foi a base para o desenvolvimento da Língua de Sinais Francesa. Suas contribuições marcaram o início de uma abordagem mais inclusiva para a educação de Surdos, fundamentada no ensino da língua de sinais.
Tom Humphries ((1946-) Estudante 02 (Tom Humphries)	Tom Humphries é um linguista e defensor da educação bilíngue para Surdos. Ele é um dos pioneiros na análise linguística da Língua de Sinais Americana (ASL) e na argumentação pela legitimidade das línguas de sinais como línguas naturais. Humphries tem sido um forte defensor dos direitos das pessoas Surdas, incluindo sua luta por uma educação inclusiva e o reconhecimento da língua de sinais.
Carol Padden (1955-) Estudante 03 (Carol Padden)	Carol Padden é uma das mais influentes linguistas no campo da Língua de Sinais Americana (ASL). Seu trabalho é fundamental para a validação das línguas de sinais como sistemas linguísticos completos, e ela tem se dedicado a estudos sobre a cultura Surda e os direitos das pessoas Surdas. Padden também tem se destacado na defesa do bilinguismo como modelo educativo para Surdos.
Ernest Huet (1822-1882) Estudante 04 (Huet)	Ernest Huet foi um pedagogo francês que se estabeleceu no Brasil em 1855, onde fundou o Imperial Instituto Nacional de Surdos-Mudos. Ele introduziu o ensino da Língua de Sinais Francesa no Brasil, sendo uma das figuras mais importantes na história da educação de Surdos no país. Huet também teve um papel crucial no desenvolvimento de uma educação voltada para a inclusão e o respeito à língua e cultura surdas.
Helen Keller (1880-1968) Estudante 05 (Helen Keller)	Helen Keller foi uma ativista, escritora e oradora americana que, apesar de ter ficado Surda e cega ainda na infância, se tornou uma das figuras mais emblemáticas na luta pelos direitos das pessoas com deficiência. Sua história inspiradora foi marcada pela educação inovadora recebida de sua professora, Anne Sullivan, e pela sua

	contribuição para o movimento pelos direitos civis e dos deficientes.
Flausino José d Gama (1900-1985) Estudante 06 (Flausino José da Gama)	Flausino José da Gama foi um educador e defensor da educação de Surdos no Brasil. Ele foi responsável por estudos e práticas pedagógicas que favoreciam a inclusão da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) nas escolas para Surdos. Suas contribuições foram importantes para o reconhecimento das línguas de sinais como línguas legítimas de comunicação e ensino.
Anne Sullivan (1886-1936) Estudante 07 (Anne Sullivan)	Anne Sullivan foi a professora e companheira de vida de Helen Keller. Ela é famosa por ter ensinado Keller a se comunicar, utilizando a Língua de Sinais e métodos inovadores para uma pessoa Surda e cega. Sullivan foi um modelo de pedagogia inclusiva e empatia, e sua abordagem ajudou Keller a alcançar uma educação formal e a se tornar uma ativista pelos direitos das pessoas com deficiência.
Edward Gallaudet (1837-1917) Estudante 08 (Edward Gallaudet)	Edward Gallaudet foi um defensor da educação de Surdos nos Estados Unidos e o primeiro presidente da Gallaudet University, a única universidade americana voltada exclusivamente para pessoas Surdas. Ele foi fundamental para a promoção da Língua de Sinais Americana e para a defesa da educação bilíngue para Surdos, sendo um grande aliado no movimento pela inclusão das pessoas Surdas na sociedade.

Fonte: Elaborado pela autora com base em pesquisas online e apoio do ChatGPT (2025)⁹.

⁹ Informações biográficas organizadas pela autora a partir de pesquisas em sites institucionais, biografias disponíveis online e apoio da ferramenta ChatGPT (modelo de IA generativa), sem vinculação a publicações formais. As datas e nomes foram checados com base em fontes públicas.

7 RESULTADOS

7. 1 CARACTERIZAÇÃO DOS PARTICIPANTES E SUAS PERCEPÇÕES SOBRE LIBRAS E PORTUGUÊS ESCRITO: COMO OS ESTUDANTES SURDOS VISUALIZAM A RELAÇÃO ENTRE AS LÍNGUAS (LIBRAS X PORTUGUÊS)

É importante destacar que a turma onde foram realizadas as atividades deste estudo integra o Atendimento Educacional Especializado (AEE), reunindo estudantes surdos de diferentes séries, abrangendo desde o Ensino Fundamental II até o Ensino Médio, com idades variadas, conforme demonstra a Tabela 1. Dessa forma, esses estudantes Surdos se encontram em diferentes etapas no processo de aprendizagem da língua portuguesa como segunda língua, o que implica uma diversidade significativa de trajetórias de formação e de desenvolvimento linguístico em Libras e na escrita da L2.

Tabela 5 – Faixa etária dos estudantes Surdos participantes da pesquisa

Faixa etária	n (%)
12 – 17 anos	5 (62,5%)
18 – 24 anos	3 (37,5%)
Total	8 (100%)

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Em relação ao gênero, a maioria dos estudantes é do sexo masculino, com 5 (cinco) estudantes, e os outros 3 (três) são do sexo feminino, conforme a Tabela 2.

Tabela 6 – Gênero dos estudantes Surdos participantes da pesquisa

Gênero	n (%)
Masculino	5 (62,5%)
Feminino	3 (37,5%)
Total	8 (100%)

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

No que se refere ao grau de escolaridade, percebe-se que os estudantes Surdos desta turma estão entre o Ensino Fundamental I até um aluno marcou Mestrado, mas foi perguntado, se a escolaridade correspondia e este informou que marcou errado, conforme a Tabela 7. É importante destacar que o equívoco identificado no preenchimento dessa variável não comprometeu a análise dos dados,

visto que a questão tinha como objetivo verificar a escolaridade do participante. Após esclarecimento, o estudante informou estar regularmente matriculado no ensino médio.

Tabela 7 – Grau de escolaridade dos participantes da pesquisa

Grau de escolaridade	n (%)
Ensino Fundamental (1ª a 4ª série)	2 (25%)
Ensino Fundamental (5ª a 8ª série)	2 (25%)
Ensino Médio (2º grau)	3 (37,5%)
Mestrado	1 (12,5%)
Total	8 (100%)

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Ainda, ao questionar esses estudantes sobre o desenvolvimento de atividades profissionais, 4 (quatro) responderam que trabalham (50%), enquanto os outros 4 (quatro) responderam que não trabalham.

Ao questioná-los sobre práticas de leitura e escrita em português que costumam realizar todas as semanas verificou-se respostas variadas, conforme pode-se observar na Tabela 4.

Tabela 8 – Práticas de leitura e escrita em português realizadas pelos participantes da pesquisa

Práticas de leitura e escrita em português	n (%)
Ler sites e blogs sobre os Surdos e a Libras	4 (50%)
Ler histórias em quadrinhos	1 (12,5%)
Ler jornais ou revistas impressos	1 (12,5%)
Ler e escrever e-mails de trabalho	1 (12,5%)
Ler livros literários	1 (12,5%)
Total	8 (100%)

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

A prática de leitura mais mencionada pelos entrevistados foi de sites e blogs sobre os Surdos e a Libras. Conforme demonstrado na Tabela 4, constata-se a predominância da leitura de sites e blogs voltados à surdez e à Libras, contemplando desde expressões artísticas como a poesia, a literatura surda e o slam e debates sobre a comunidade surda no Brasil e em diferentes contextos internacionais. Assim evidencia que os estudantes Surdos acessam com frequência conteúdos que dialogam com sua língua, identidade e cultura a partir das suas experiências de mundo.

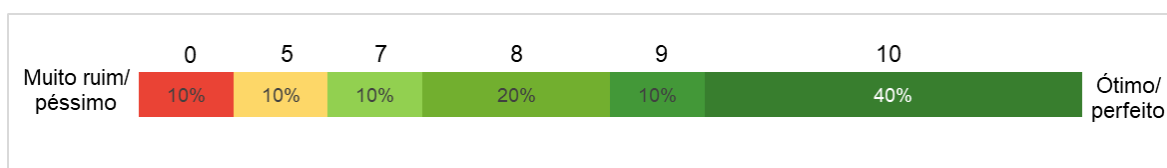
Essa prática favorece o desenvolvimento da leitura em português e, ao mesmo tempo, amplia a consciência linguística e cultural dos surdos. Trata-se, portanto, de um dado relevante, pois evidencia um engajamento ativo com práticas de letramento bilíngue, embora, em sua maioria, as práticas escolares ainda não contemplem tais conteúdos em seus planejamentos.

As leituras, realizadas por iniciativa individual, estão ligadas à condição linguístico-cultural dos Surdos, quando a leitura é acessível, contextualizada e socialmente significativa, demonstram um papel emancipador. Como defende Strobel (2008, p. 41), os sujeitos Surdos constroem seus saberes a partir de experiências visuais, coletivas e relacionais, formando um conhecimento prévio que deve ser reconhecido como legítimo: “o conhecimento prévio dos Surdos está estruturado a partir de uma base cultural visual, coletiva e experiencial, que frequentemente é ignorada pelas práticas escolares”.

As questões acerca das habilidades dos estudantes de sinalizar em Libras, comunicar-se em Libras, compreender a sinalização, ler em português e escrever em português foram feitas em formato de escala variando de 0 a 10 ou de 0 a 5, sendo sempre o ponto 0 “Muito ruim/péssimo” e o maior ponto (5 ou 10) “Ótimo/perfeito”.

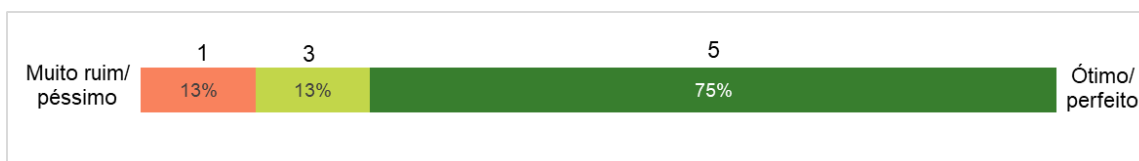
Os resultados demonstram que grande parte dos estudantes possuem habilidades consideráveis tanto em Libras quanto em português. Para sinalização em Libras, 70% dos estudantes consideram suas habilidades acima de 8 (em uma escala de 0-10), conforme o Gráfico 1.

Gráfico 2 – Habilidade de sinalização em Libras - Autoavaliação



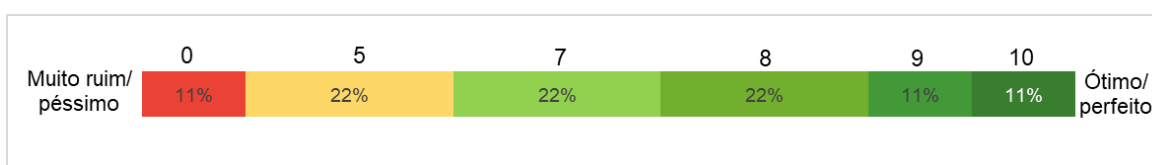
Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Quanto à habilidade de compreensão em Libras, 75% se consideram “ótimo/perfeito”, em uma escala de 0-5 (Gráfico 2).

Gráfico 3 - Habilidade de compreensão em Libras

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Sobre a capacidade de leitura em português, percebe-se que os resultados foram mais distribuídos, mostrando que esta é a maior dificuldade dos estudantes, dos quais apenas 44% deram nota 8 ou mais, de uma escala de 0-10, para esta habilidade (Gráfico 3).

Gráfico 4 – Habilidade de leitura em português

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

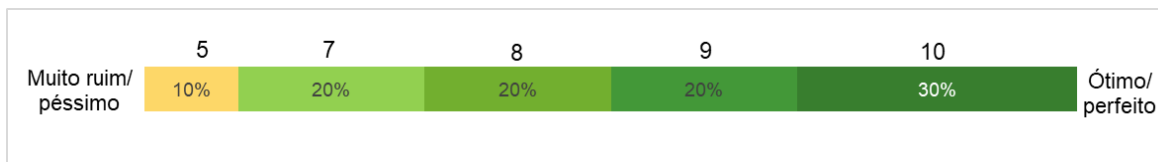
Sobre os resultados identificados em relação à capacidade de leitura em português do grupo analisado, é importante lembrar que alguns autores apontam os principais motivos que podem levar à aprendizagem dos Surdos, tais autores como: Fernandes (2006) e Quadros (2004) apontam que o aprendizado do português por sujeitos Surdos necessita de propostas pedagógicas bilíngues, da mediação em Libras e do respeito à diferença linguística. Para Strobel (2008), o aprendizado do português pelos Surdos depende não só do acesso linguístico, mas também do reconhecimento de sua cultura e identidade, condição essencial para que o Surdo queira e aprenda a língua majoritária.

Já Skliar (1998) e Padden & Humphries (1988) lembram que a dificuldade na escrita não reside na surdez em si, mas na estrutura escolar que não reconhece a visualidade como fundamento cognitivo. Assim, a necessidade de aprendizagem do português pelos surdos decorre de condições sociais e culturais que envolvem sua identidade visual, a busca por acessibilidade comunicacional e a efetivação do direito de aprender em sua própria língua.

Por fim, em relação à habilidade de escrita em português, 70% consideram-se com nota 8 ou mais, em uma escala de 0-10, provando que estes estudantes têm mais dificuldade em ler do que em escrever em português, já que a menor nota da amostra

foi 5, como pode-se visualizar no Gráfico 4.

Gráfico 5 – Habilidade de escrita em português

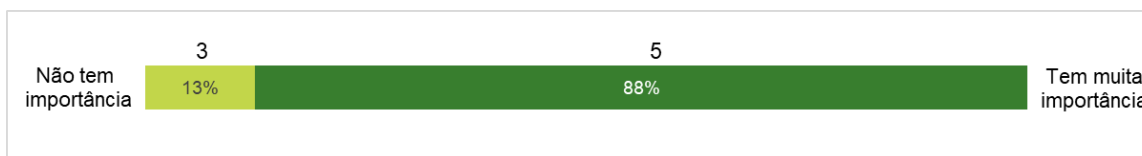


Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Quando questionados sobre os principais motivos da dificuldade em ler e escrever português, metade dos estudantes (4) sinalizaram que “Sim, tenho dificuldades em entender o português, as palavras e seus significados” e a outra metade (4) que “Faltam professores de língua portuguesa fluentes em Libras e com competência para ensinar o português como L2”.

Ainda, os estudantes foram questionados sobre a importância do aprendizado do português como segunda língua, sendo 0 “Não tem importância” e 5 “Tem muita importância”. Os resultados mostram que 88% dos estudantes consideram aprender português muito importante, conforme o Gráfico 5.

Gráfico 6 – Importância de aprender o português



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Segundo os dados da autoavaliação linguística dos participantes, todos demonstram experiência com a Libras, ainda que em diferentes níveis de domínio. Em relação à leitura e à escrita em português, os resultados revelam maior diversidade, com presença significativa de estudantes que se percebem em níveis intermediário e/ou avançado. É importante destacar que as respostas dos estudantes Surdos, também indicam que as dificuldades decorrem, de falhas estruturais no ensino do português como segunda língua, que desconsidera as especificidades linguísticas e culturais da comunidade surda, ao afirmarem que faltam professores de língua portuguesa fluentes em Libras e com competência para ensinar o português como L2. Assim, conforme afirma Skliar (1998), é necessário romper com o paradigma oralista

e monocultural da escola para valorizar a diferença linguística como base de uma educação crítica.

Diante disso, é possível visualizar que os estudantes Surdos desta pesquisa entendem a Libras como língua de pertencimento, expressão e cognição e o português como uma segunda língua de acesso a direitos, conteúdos escolares, bem como, a participação social. Como ressalta Fernandes (2006), o acesso à língua portuguesa escrita por sujeitos Surdos requer metodologias bilíngues específicas, que reconheçam a Libras como L1 e utilizem-na como ponte para o desenvolvimento da L2. Portanto, o que emerge dos dados é a demanda por uma educação bilíngue efetiva, que reconheça os saberes visuais e gestuais como legítimos e que possibilite o domínio da escrita em português como parte de um projeto de emancipação linguística, cultural e educacional.

7. 2 IMPACTOS E CONTRIBUIÇÕES DO JOGO DEAF LIVES/VIDAS SURDAS PARA OS ESTUDANTES PARTICIPANTES

7.2.1 Processo de desenvolvimento do Jogo Deaf Lives/Vidas Surdas e contribuição dos estudantes

Na contemporaneidade, a tecnologia tem evoluído, com isso o crescimento das plataformas de jogos interativos, além de desempenharem a função de entretenimento também podem desempenhar funcionalidades importantes em diversas áreas a exemplo na educação, em terapias cognitivas, no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais dentre outras.

Conforme afirma Gee (2003), os jogos digitais possuem princípios de aprendizagem competentes, que promove o pensamento crítico, a solução de problemas e o letramento digital. Dessa forma, justifica que gamificação no ensino através de jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para estabelecer a aprendizagem mais envolvente e significativa. Segundo Prensky (2001), os jogos digitais podem transformar a educação quando alinham as dinâmicas interativas dos jogos às estratégias para o ensino. Desse modo, endossa a necessidade de adaptação do ensino para as gerações contemporâneas que cresceram imersas na tecnologia.

No contexto da educação de Surdos, a utilização de recursos digitais acessíveis

em Libras torna-se um recurso pedagógico importante no processo educacional, assegurando a acessibilidade linguística, entretenimento e também a aprendizagem. Assim, a proposta deste estudo foi desenvolver um jogo RPG digital que respeitasse as especificidades linguísticas, promovendo aprendizagem significativa a partir da narrativa do jogo.

Dessa forma, o jogo configura-se como um mediador das práticas de letramento bilíngue, possibilitando que os estudantes Surdos aprendam por meio da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e tenham contato com o português escrito de forma significativa ao acessar uma narrativa que considera o percurso histórico e o movimento de lutas e resistências concedendo visibilidade às pessoas Surdas.

Conforme, Quadros e Schmiedt destacam a importância de atividades lúdicas e criativas no processo de ensino-aprendizagem para alunos surdos, a partir da utilização de jogos e brincadeiras, que podem facilitar a compreensão e o interesse dos estudantes, proporcionando um ambiente de aprendizagem significativo. Segundo afirmam as autoras "são inúmeros os recursos didáticos que podem ser utilizados na educação de Surdos. O aspecto que faz a diferença é, sem dúvida, a criatividade do professor" (Quadros & Schmiedt, 2006, p. 99).

O desenvolvimento do jogo *Deaf Lives* ocorreu de forma colaborativa, envolvendo a pesquisadora, a professora regente, um professor Surdo, estudantes Surdos e a parceria com o programador. O jogo foi planejado segundo os princípios da aprendizagem significativa (Ausubel, 2000), salvaguardando a narrativa de forma contextualizada e relacionando o diálogo às experiências dos estudantes.

O jogo *Deaf Lives* foi desenvolvido com base em uma proposta didático-pedagógica que valoriza a língua de sinais, a experiência visual e a narrativa histórica das pessoas Surdas. Assim, o enredo do jogo é estruturado a partir de uma narrativa que apresenta missões e possibilita aos participantes explorarem contextos históricos, sociais e culturais em cada fase, promovendo a aprendizagem e o desenvolvimento da leitura e da escrita em português como segunda língua.

A seguir, será descrito como foi estruturada a narrativa do RPG e as estratégias pedagógicas para o jogo *Deaf Lives/ Vidas Surdas*. É importante ressaltar que a concepção do jogo foi influenciada pela experiência da pesquisadora na comunidade Surda, consolidada por sua atuação como professora e sua participação ativa no "Movimento Surdo". Em setembro dos anos de 2022 e no ano de 2023, a pesquisadora esteve presente em eventos, seminário e palestras referente ao setembro Azul,

período que celebra, o Dia Nacional do Surdo, comemorado em 26 de setembro e tem como objetivo trazer a visibilidade das lutas e conquistas para a comunidade surda.

As discussões nesses eventos enfatizaram aspectos históricos, legislativos e políticos relacionados à comunidade surda, abordando desde a construção das políticas linguísticas até os desafios e conquistas ao longo do tempo. A partir dessas interações, emergiram reflexões sobre as experiências vividas pelos Surdos e suas narrativas de resistência, que serviram como elementos norteadores para o design, o enredo e as estratégias pedagógicas do jogo *Deaf Lives*. Assim, o desenvolvimento do jogo fundamenta-se no diálogo direto com a comunidade surda, buscando representar letramento bilíngue em Libras e português escrito por meio de estratégias didáticas.

Ao idealizar a participação e a construção coletiva dos estudantes Surdos, considerando seus conhecimentos prévios, a partir de suas experiências, valores sobre a língua de sinais, identidade e cultura, a história da comunidade surda e os muitos desafios enfrentados na sociedade, nessa pesquisa foi adotado o conceito de círculo de cultura para estruturar os encontros formativos. A escolha em utilizar o conceito que foi apresentado por Freire (1970, p.6), em que define: “no Círculo de Cultura, a rigor, não se ensina, aprende-se em reciprocidade de consciências” e nesses encontros, a partilha de saberes se torna abundante.

Com base em Freire, o Círculo de Cultura, como um espaço de aprendizagem, substitui o professor, tradicionalmente visto como transmissor de saberes, pelo coordenador de debates; a aula expositiva renova-se pelo diálogo; o estudante, que se encontra em uma posição passiva, toma lugar ao participante ativo do grupo; e, em vez de conteúdos fragmentados e desconectados da realidade, há uma programação simplificada, compacta e organizada em unidades de aprendizagem (FREIRE, 1988).

Na trama desta pesquisa, os círculos de cultura se configuraram como um fio, em que foi tecido de reflexões e criações, nos quais os estudantes Surdos compartilharam tessituras de saberes sobre a comunidade surda, acerca da Língua Brasileira de Sinais (Libras), suas vivências e as lutas históricas traçadas de resistências. Desse modo, essa escolha metodológica se alinha com os princípios da aprendizagem significativa em acordo com Ausubel, 2000, pois reconhece a importância dos saberes prévios dos participantes e considerar o aprendizado a partir de suas experiências de vida e assim expandir o conhecimento.

Foi realizada a escolha de um nome para o grupo de estudantes Surdos, que

participaram da pesquisa, sendo este nomeado como “Ressonâncias Surdas”, porque busca evidenciar a potência das narrativas Surdas, que ressoam como reverberações de resistência e de produção de conhecimento, ecoando em defesa pelo direito linguístico e questionando a hegemonia do discurso ouvinte. Este estudo, assim confere visibilidade às experiências e narrativas de vida das pessoas surdas, favorecendo a criação e recriação do jogo. Nos círculos de cultura, a partilha sobre fatos históricos promoveu conhecimento, ao mesmo tempo em que possibilitou rememorar e estabelecer conexões com as histórias de vida, contribuindo para salvar a memória e a história da comunidade surda.

Essas práticas, ancoradas em experiências coletivas e saberes visuais, configuram-se como espaços multirreferenciais de aprendizagem, nos quais o conhecimento se constrói na ligação entre memória, identidade e resistência. Como propõe Fróes Burnham (2022, p. 27), “a Análise Cognitiva reconhece o conhecimento como experiência vivida, historicamente situada e produzida nas margens dos sistemas tradicionais de ensino”. Assim, o grupo “Ressonâncias Surdas” pode ser compreendido como uma comunidade cognitiva e epistêmica, cujas práticas ressignificam os modos de ensinar e aprender, promovendo uma aprendizagem que parte da diferença e não da adaptação.

Essa abordagem busca fortalecer a identidade linguística, promovendo a valorização da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e da cultura surda, por meio do diálogo interdisciplinar nos encontros formativos do grupo “Ressonâncias Surdas”. Concordando com Freire (1996, p.64), a educação acontece por meio de uma prática dialógica em comunhão; nesse sentido, não há saberes superiores ou inferiores.

Desse modo, com base nessas perspectivas, os encontros formativos inicialmente foram organizados, para mediação dos conteúdos históricos seguindo para a apresentação, desenvolvimento do processo descrito em etapas a seguir:

- **Criação da Narrativa do Jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* e Personagens:** a concepção da narrativa do jogo RPG *Deaf Lives* foi inicialmente elaborada pela pesquisadora, que estruturou o enredo base. Posteriormente, durante os encontros formativos, os estudantes Surdos participaram do processo, contribuindo com elementos culturais e representativos da comunidade surda. **Recriação da Narrativa do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* e Personagens:** a pesquisadora escreveu a história e posteriormente nos encontros formativos os estudantes Surdos foram incorporando alguns diálogos.

- **Estratégias Didáticas:** objetivos didáticos a serem desenvolvidos nas práticas de letramento bilíngue a partir dos conteúdos do jogo.
- **Desenvolvimento da Mecânica do Jogo:** a estrutura do jogo foi organizada e um programador em parceria com a pesquisadora foi montando o cenário do RPG Maker.
- **Testes e Ajustes:** o jogo foi testado pelos estudantes Surdos, participantes da pesquisa e, a partir do feedback deles, ajustes foram realizados para melhorar a experiência interativa e educacional.

Assim, a interação dos estudantes do grupo “Ressonâncias Surdas” ao longo do desenvolvimento da pesquisa e desenvolvimento do jogo permitiu ressignificar e ampliar o conhecimento por meio das mediações das narrativas, reforçando o princípio da aprendizagem significativa, conforme proposto por Ausubel (2000). A abordagem participativa fortalece a identidade cultural dos estudantes Surdos, possibilitando, através do jogo, como recurso didático, uma experiência bilíngue, além de promover a coparticipação e aprendizagem.

Por esse motivo, a participação ativa contribui para a transformação social, pois coloca os participantes como sujeitos do conhecimento e da ação, criando um espaço de aprendizado coletivo e de mudança (Brandão, 2006).

7.2.2 Desafios com o Português Escrito: identificação dos desafios na produção textual

As diferentes atividades desenvolvidas tiveram como objetivo possibilitar a aprendizagem significativa dos Surdos, numa perspectiva bilíngue, Libras e Língua portuguesa escrita. Conforme foram realizados os ciclos formativos e desenvolvidas as atividades com os estudantes pode-se perceber alguns desafios na produção textual.

A professora Josiene Borges, regente da turma, compartilhou o planejamento pedagógico da disciplina “Língua Portuguesa como L2”, incluindo os conteúdos abordados e as atividades desenvolvidas em sala de aula. Entre os temas trabalhados, destacam-se as aulas sobre verbos, cujos registros constam nos portfólios dos estudantes, evidenciando o percurso formativo e os conhecimentos envolvidos nos ciclos formativos.

A atividade escrita 3 realizada com os estudantes contemplou a leitura de um

texto contendo um resumo da narrativa do Jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* (Apêndice C). Após a leitura do texto, os estudantes precisaram realizar duas atividades: 1) destacar e escrever os verbos que eles identificaram, classificando em passado, presente e futuro e 2) responder quais as palavras eles não conheciam e não sabiam o significado. Esta atividade teve como objetivo verificar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre verbos, os tempos verbais e as ações expressas no texto e provocar a reflexão sobre o significado das ações em relação ao contexto histórico e cultural da comunidade Surda.

Na questão 1 desta atividade, observou-se que os participantes se encontram em diferentes etapas do processo de aprendizagem da língua portuguesa, especialmente no que se refere à identificação e à classificação dos tempos verbais. Embora o grupo fosse composto por oito estudantes surdos, a frequência de participação variou ao longo dos encontros, de modo que apenas cinco responderam a essa atividade. As respostas estão apresentadas no Quadro 4, organizadas conforme a frequência de ocorrência das palavras, mais citada à menos mencionada.

Quadro 12 – Palavras identificadas pelos estudantes no texto da atividade escrita 3

Verbo	Frequência
Chegamos	5
Encontramos	4
Decidimos	4
Enigmas	3
Aprender	3
Refletimos	2
Entendemos	2
Somos	2
Amor	2
Ansiosos	2
Ajudou/Ajudar	2
Começando	1
Entrar	1
Lembra	1
Movidos	1
Palavras	1
Apenas	1
Juntas	1
Contar	1
Herdeiros	1

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Conforme já mencionado, o objetivo da atividade era possibilitar que os estudantes identificassem os verbos e realizassem sua classificação quanto ao tempo verbal. A análise das respostas revelou marcas de um processo em desenvolvimento

de aprendizagem da língua portuguesa como segunda língua (L2), especialmente no que se refere ao reconhecimento de categorias gramaticais. Esse percurso evidencia que os participantes estão em fase de construção linguística, o que reforça a importância de práticas pedagógicas bilíngues voltadas aos estudantes Surdos.

No Quadro 4, observa-se que algumas palavras destacadas com fundo colorido não correspondem a verbos. Em todas as respostas, ao menos uma das palavras selecionadas não se referia a essa categoria gramatical, sinalizando que seu domínio na L2 se encontra em processo de elaboração. Tais resultados, longe de serem interpretados como incapacidades, revelam a complexidade da aprendizagem da L2 por pessoas Surdas e, assim, reafirmam a necessidade de abordagens pedagógicas que valorizem os repertórios visuais, linguísticos e culturais desses sujeitos, como recursos fundamentais para o ensino.

No entanto, é importante destacar que esses dados não devem ser interpretados como uma incapacidade linguística dos estudantes Surdos, mas como reflexo de um processo de escolarização que, frequentemente, ignora as especificidades e necessidades próprias da comunidade surda, seja em termos de linguagem, cultura ou modos de aprendizagem.

Fernandes (2003), o aprendizado da escrita do surdo pelo surdo é dificultado, porque as metodologias de ensino partem do pressuposto de que a escrita se inicia pela associação grafema-fonema e, muitas vezes, é ensinada de forma descontextualizada e mecânica. Essa concepção limita a construção de propostas mais efetivas para o ensino da língua portuguesa escrita, restringindo o surdo a um desenvolvimento inferior ao seu real potencial para a escrita (FERNANDES, 2008, p. 81)."

Já na questão 2, ainda da atividade 3, buscando uma melhor visualização das respostas dos estudantes, optou-se por criar uma Nuvem de Palavras com o software Iramuteq. Dessa forma, podem ser visualizadas as palavras que foram mais mencionadas pelos participantes Surdos como “desconhecidas” ou seja, termos cuja compreensão ainda não havia sido consolidada em seu repertório em L2.

Dessa forma, podem ser visualizadas as palavras mais mencionadas pelos estudantes como “desconhecidas” ou ainda não consolidadas em seu repertório em língua portuguesa escrita (L2).

Figura 11 – Nuvem de palavras das palavras mais mencionadas como desconhecidas



Fonte: Elaborado pela autora no Iramuteq (2025).

Foi analisada a Nuvem de palavras obtida por meio da questão 2 da atividade 3 realizada com os cinco estudantes participantes. Nesta questão foi solicitado que os Surdos elencassem quais palavras do texto eles não conheciam e não sabiam o significado. As palavras mais mencionadas pelos cinco alunos foram: “mover” ($f=5$), “refletir” ($f=5$), “congresso” ($f=5$) e “compreender” ($f=5$), seguidas das palavras “herdeiro” ($f=3$), “misterioso” ($f=3$), “enigma” ($f=3$), “resolver” ($f=3$), “desafio” ($f=3$), “Abad L’Epée” ($f=3$), “desenvolver” ($f=3$), “decifrar” ($f=3$), “impacto” ($f=3$), “milão” ($f=3$), “aproximar” ($f=3$), “compartilhar” ($f=3$), “enfrentar” ($f=3$) e “preservar” ($f=3$).

Ressalta-se que a atividade impressa foi inicialmente entregue aos estudantes e, em seguida, apresentada com mediação em Língua Brasileira de Sinais (Libras), na qual se explicou o objetivo proposto: identificar, destacar e refletir sobre as palavras desconhecidas presentes no enunciado da atividade. A partir dessa ação, foi possível gerar um corpus textual composto por vocabulários indicados pelos próprios Surdos como não compreendidos no momento da leitura.

Logo após a identificação das palavras selecionadas como desconhecidas, realizou-se a apresentação dos sinais correspondentes, bem como a explicação de seus significados e a contextualização em diferentes situações de uso, promovendo,

assim, a construção de sentido de forma significativa. Durante essa mediação em Libras, alguns estudantes conseguiram reconhecer determinados vocábulos, como “compreender”, “compartilhar” e “desenvolver” e, ao explicá-los de forma coerente, demonstraram já possuir algum conhecimento prévio, ainda que inicialmente os tivessem classificado como desconhecidos na atividade escrita.

Outra informação importante, observou-se que, diante de palavras desconhecidas, os estudantes frequentemente recorriam à datilologia como forma de representar a palavra e buscar seu sentido. Essa prática revela-se não apenas como um recurso de comunicação, mas como estratégia cognitiva visual, que desenvolve a memória lexical e facilita o acesso ao significado e ativa a memória visuoespacial. Conforme apontam Fernandes (2006) e Quadros & Karnopp (2004), o uso do alfabeto manual em contextos de leitura e escrita evidencia a natureza visual do processamento linguístico dos Surdos e sua autonomia na construção de saberes.

Na sequência, serão apresentados os resultados da atividade escrita 4, desenvolvida com os estudantes surdos durante os encontros formativos. Cabe destacar que, ao longo da análise, a palavra “erro” será visualizada entre aspas como uma escolha intencional e teoricamente fundamentada, a fim de evitar interpretações baseadas em concepções normativas ou deficitárias da escrita. Essa opção considera que os estudantes Surdos estão em diferentes etapas do processo de aprendizagem da língua portuguesa como segunda língua e que suas produções devem ser avaliadas a partir de uma perspectiva crítica.

Como afirma Fernandes (2014, p. 19), ao tratar do ensino da língua portuguesa como segunda língua (L2), para estudantes Surdos é essencial que: importante que a avaliação da escrita especialmente no que se refere à construção de sentidos por parte dos estudantes surdos.

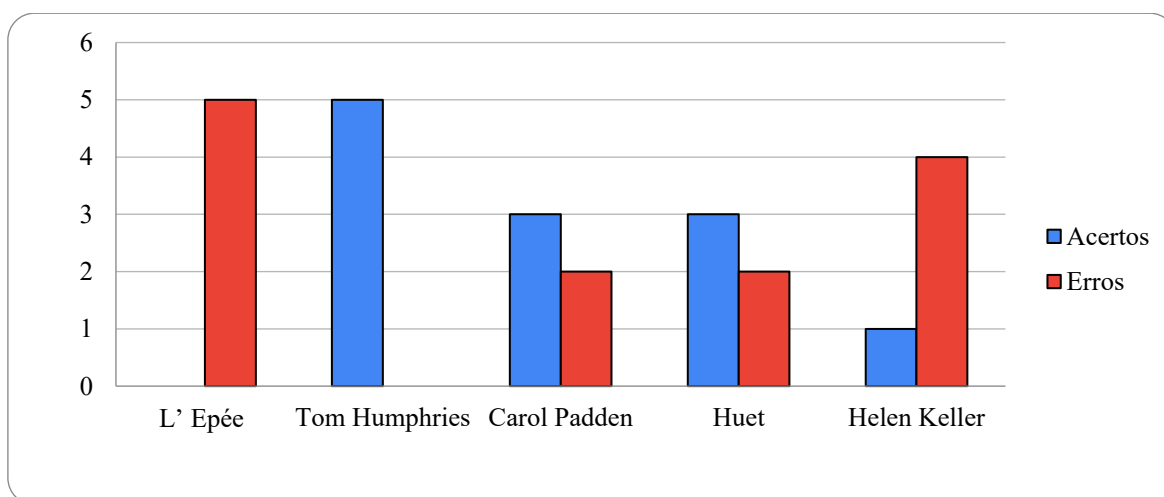
O foco da avaliação da escrita dos surdos deverá valorizar o conteúdo e as suas tentativas de produzir significados na escrita, mesmo que as palavras não estejam grafadas **da maneira convencional**. Quanto à forma ou estrutura do texto, [...] é fundamental que sejam utilizados critérios diferenciados de avaliação em relação aos possíveis “**erros**” apresentados como parte do processo de aprendizagem. (FERNANDES, [2014], p. 19).
Grifos da autora

Essa compreensão permite interpretar os chamados “erros” não como falhas a serem corrigidas mecanicamente, mas como indicadores valiosos do processo de construção do conhecimento linguístico por parte dos Surdos. Ao adotar esse olhar, a

análise respeita as trajetórias de aprendizagem e reconhece a escrita como território de construção de sentidos, assim, reforçando a necessidade de avaliações bilíngues, que sejam sensíveis às singularidades linguísticas dos estudantes Surdos e alinhadas às práticas de letramento significativo.

Na atividade escrita 4 (Apêndice C) os estudantes realizaram exercícios onde, na primeira etapa, era necessário identificar o significado dos verbos “lembrar”, “ajudar”, “compartilhar”, “entender” e “descobrir” e, na segunda etapa, organizar a estrutura gramatical das frases. No Gráfico 6 é apresentado o percentual de acertos e “erros” dos estudantes na questão onde precisavam identificar os verbos.

Gráfico 7 – Número de acertos e “erros” dos estudantes na questão 02.



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Dos cinco estudantes que realizaram a atividade, analisando de modo geral, o percentual de acertos foi de 48%, enquanto o percentual de “erros” foi de 52%. Pelo Gráfico 6 é possível visualizar a quantidade de “erros” e acertos por estudante. Enquanto o estudante L’Epée “errou” as cinco questões da primeira etapa, ou seja, não conseguiu identificar o significado de nenhum dos verbos, o estudante Tom Humphries identificou todos os verbos, Carol Padden e Huet identificaram o significado de três dos cinco verbos e, por fim, Helen Keller acertou apenas o significado de um verbo. Esta atividade complementa as realizadas anteriormente e assim evidenciam as dificuldades que estudantes Surdos enfrentam com a aprendizagem do português escrito e os desafios enfrentados historicamente a práticas de ensino significativas.

[...] o acesso a práticas linguísticas significativas que os auxiliassem a perceber o sentido na aprendizagem de uma segunda língua, como consequência, as respostas para o fracasso apresentado não foram buscadas nas estratégias inadequadas destinadas ao aprendizado da língua, mas foram justificadas como inerentes à condição da deficiência auditiva e não como possibilidade diferenciada de construção gerada por uma forma de organização linguístico cognitiva diversa. (FERNANDES, 1998, p.163).

Assim, as dificuldades observadas nas atividades escritas não revelam um desconhecimento total da língua portuguesa escrita, mas destacam a necessidade de diversificar as estratégias pedagógicas para o ensino da língua escrita aos estudantes surdos, reconhecendo e respeitando suas formas singulares de aprendizagem, fundamentadas na Libras e nas expressões visuais e corporais próprias da comunidade surda. Considerar os saberes prévios e singularidades linguísticas é fundamental para a construção de um processo educativo.

Historicamente, os Surdos enfrentam diversos desafios na produção textual, decorrentes de fatores como o acesso desigual à língua de sinais, práticas pedagógicas não adequadas ao ensino do português como segunda língua, além de processos de escolarização que, muitas vezes, desconsideram suas especificidades linguísticas, culturais e visuais.

Guarinello (2005) observa que, no processo de ensino da escrita para estudantes Surdos, é comum que os conteúdos escolares priorizem a memorização de palavras isoladas e frases descontextualizadas, em detrimento de práticas discursivas significativas e da valorização da conversação. Essa abordagem reduzida frequentemente resulta em estratégias pedagógicas inadequadas, que desconsideram as reais necessidades linguísticas desses estudantes.

Importa destacar que, após a realização das atividades e a análise das respostas, foi realizada uma devolutiva pedagógica com os estudantes Surdos, mediada em Libras. Assim, os conteúdos foram trabalhados minuciosamente, com destaque para dois encontros especificamente voltados ao estudo dos verbos e de seus tempos verbais. Esses conteúdos foram retomados de forma detalhada e dialogada, respeitando os tempos e modos de aprendizagem pela experiência surda. A mediação em língua de sinais possibilitou a construção de sentidos, favorecendo a participação mais ativa, crítica e confiante dos estudantes Surdos.

Desse modo, após a mediação do ensino em Libras, com o uso de recursos visuais e exemplos contextualizados, os resultados confirmam os efeitos positivos da prática pedagógica bilíngue no processo de aprendizagem dos Surdos. Assim,

confirmam o que já foi apontado por diversos estudos científicos e, posteriormente, reconhecido pela legislação brasileira: a educação bilíngue é um direito garantido à população surda, fundamentado na Libras como primeira língua e na valorização da visualidade e da cultura surda como base para o ensino do português escrito como segunda língua.

Dessa forma, os resultados da pesquisa reiteram a urgência de práticas pedagógicas bilíngues que reconheçam a Libras como primeira língua, que respeitem a singularidade linguística dos Surdos, promovam práticas de letramentos mais significativas e favoreçam a aprendizagem da língua portuguesa escrita como segunda língua, de modo crítico e contextualizado.

Ao refletir sobre os desafios e as possibilidades do letramento bilíngue para estudantes Surdos, é importante considerar as críticas apontadas pelas pesquisadoras Karnop e Klein (2007). Em pesquisa com professoras de alunos surdos, elas observaram que, muitas vezes, há uma preocupação centrada no ensino de vocabulário e na relação entre imagens e textos, com o objetivo de tornar o conteúdo mais interpretável. No entanto, também evidenciaram que tais práticas podem se restringir à tradução de uma língua para outra, sem alcançar a complexidade da língua em uso.

Assim, Karnopp e Klein (2007, p. 71) defendem que o desenvolvimento da leitura e da escrita pelos estudantes Surdos ocorre quando as práticas de tradução, leitura e escrita se concentram no uso efetivo da língua, indo além da simples repetição de palavras descontextualizadas e ultrapassando o nível vocabular e frasal.

Essa reflexão reforça a necessidade de práticas pedagógicas bilíngues que privilegiem a Libras como língua de instrução e considerem os saberes e experiências dos estudantes Surdos. Promover a aprendizagem do português escrito de forma significativa, crítica e ancorada na realidade visual e cultural desses sujeitos evidencia a importância de experiências educativas que vão além do ensino mecânico de palavras, favorecendo o uso vivo da língua em contextos significativos.

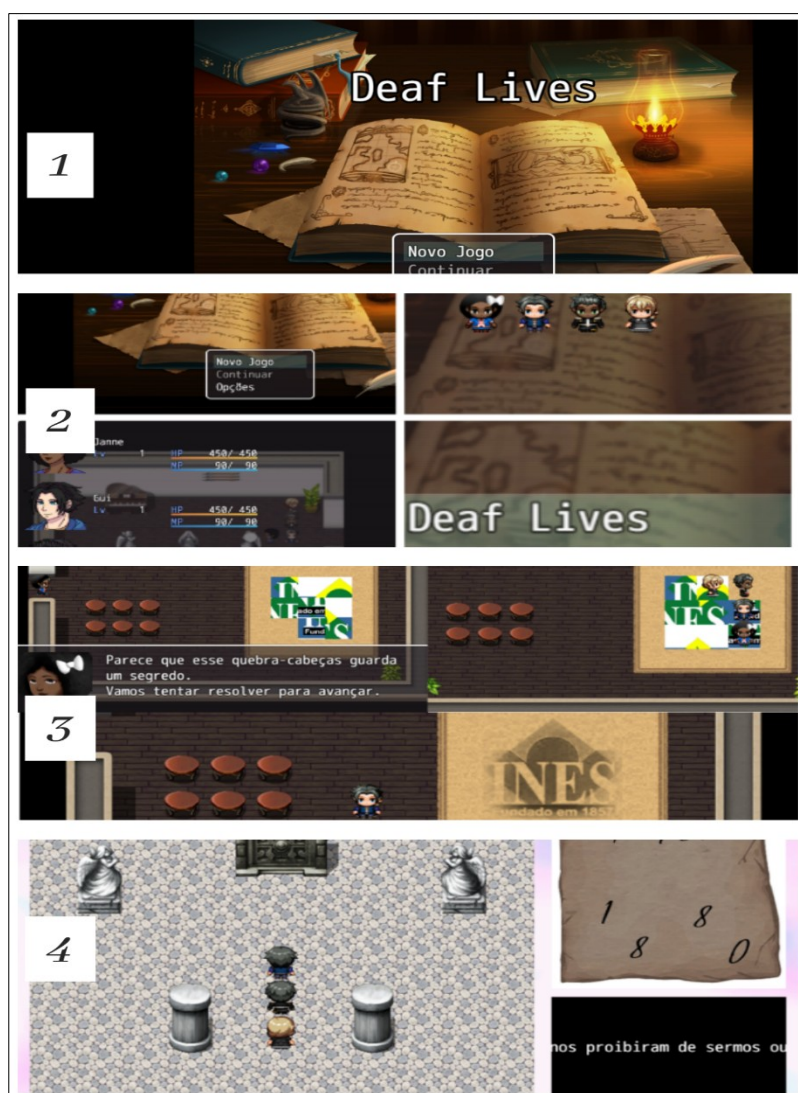
7.2.3 Estratégias para Aprendizagem: como os estudantes Surdos procedem em relação ao processo do ensino e aprendizagem frente aos desafios linguísticos

As oficinas realizadas com os estudantes utilizaram diferentes estratégias para promover a aprendizagem. No decorrer dos ciclos formativos foi possível identificar diversos desafios vivenciados pelos estudantes durante o percurso de aprendizagem.

Na atividade 5 (Apêndice D), a partir de imagens do jogo RPG buscou-se estimular a leitura e incentivar a escrita da língua portuguesa, trabalhar o vocabulário a partir do texto escrito pelos estudantes e estruturar a escrita para a norma-padrão¹⁰ da língua portuguesa. A Figura 2 apresenta a sequência das imagens utilizadas nas questões dessa atividade, onde os estudantes precisavam traduzir o nome do jogo e, em seguida, realizar a leitura das imagens.

Como destacam Quadros e Schmiedt (2006), a interação lúdica potencializa a aprendizagem dos Surdos ao possibilitar a construção de sentidos em ambientes acessíveis e visualmente ricos. Logo, essas práticas favorecem o desenvolvimento da leitura, da escrita e o entendimento de vocabulário, além de estimular a criatividade e a expressão dos pensamentos.

¹⁰ A *norma-padrão da língua portuguesa* refere-se à variedade linguística legitimada pelas instâncias de prestígio social (gramáticas, manuais normativos, instituições escolares e acadêmicas). Trata-se de uma convenção socialmente instituída que não representa a totalidade das práticas linguísticas existentes, mas uma seleção considerada “correta” em determinados contextos formais. Assim, ao trabalhar com a norma-padrão, é importante reconhecer sua função institucional e, ao mesmo tempo, valorizar as demais variedades da língua, conforme discutem Bagno (2007) e Faraco (2008).

Figura 12 – Imagens do RPG Deaf Lives utilizadas na atividade 5

Fonte: Imagem extraída do Jogo RPG Deaf Lives (2025).

No Quadro 5 foram agrupadas as respostas dos estudantes, organizadas por nomes e de acordo com a sequência em que elas apareceram na atividade. Os estudantes precisaram interpretar as imagens e a atividade escrita para a língua de sinais, escreverem as suas respostas, tornando possível perceber os seus discursos.

Quadro 13 – Respostas dos Estudantes participantes da atividade 5

Nome do Estudante	Resposta
L' Epée	1. Vidas Surdas 2. As pessoas começou entrar uma brincadeira de vidas Surdas, as pessoas vidas Surdas estão indo procurar encontrar língua de sinais. 3. O jogo ines é importante dentro da escola proprio o brasil pessoas grupo de Surdos tem que ser sinais capaz

	4. A história ano no passado 1880, não deixava proibido língua de sinais, língua em libras também não tinha intérprete, agora nesse ano 2025 pode liberar
Tom Humphries	1. Vida Surda 2. Novo jogo ganha imagens lembra possas chegar Históri Surda. 3. Basil brinca conhece historia escola basil ines 4. o congreco de Milão 1880 proibiram Surdo libas.
Carol Padden	1. Vidas Surdas 2. Pessoas joga procurar e encontra língua de sinais, pessoas que procurar e encontra a história de verdade 3. Ines é importante pra Surdos estado Rio de Janeiro tem coisa boa pra Surdos pessoas conhecer 4. O Congreco de Milão em 1880 proibiu libras, o Surdos sofrimento
Huet	1. Vidas Surdas 2. O jogos Vidas Surdas e está mostrando pra Surdos para brincar e aprender então está muito legal 3. O jogo é importante e está mostrando a história a escola Ines. 4. Proibiu os Surdos libras o congresso de Mllão em 1880
Helen Keller	1. Vida Surda 2. Deaf Lives importante que contar história Surda pessoas quatro Surdas eu acho Deaf Lives legal 3. Andando brincadeira Deaf Lives escola história Ines ensinar Surdos 4. História o Congresso de Milão ano 1880 proibiu Surdos uso libras.
Flausino José da Gama	1. Vidas Surdas 2. Deaf Lives importante que sobre história libras Surdas. 3. Escola ines que estudar onde andando olha encontrar libras Surdas brasil. 4. História pessoas que Milão aqui boca falar não pode libras.

Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Pelas respostas dos estudantes na atividade realizada percebe-se que, por meio das imagens do jogo, eles conseguiram compreender as informações contidas, identificando o nome do jogo corretamente e escrevendo na Língua portuguesa. Após narrarem a história retratada no jogo que aborda a trajetória da comunidade surda em um contexto de negação de direitos linguísticos e sociais, os participantes demonstraram, em seus discursos, ter aprendido essa história por meio do *Deaf Lives*/ Vidas Surdas, ressaltando a importância do jogo ao apresentar tais informações. Foi possível perceber que eles se reconhecem como parte desse processo histórico e sentem-se pertencentes e integrados por meio do próprio jogo, o que enriquece a compreensão do pesquisador sobre o relato do grupo.

As produções escritas desses estudantes apresentam desvios de estrutura gramatical, tais como: 'erros' ortográficos, ausência de pontuação, fragilidades de coesão e organização das sentenças conforme a norma-padrão. Contudo, é importante destacar que a atividade aplicada não tinha como foco a correção formal, mas o estímulo à leitura e à escrita a partir de imagens, promovendo a aprendizagem

significativa da L2 por meio de práticas de letramento que privilegiam o uso social e funcional da língua.

Como afirma Fernandes (2006), é fundamental reconhecer que a construção de sentidos na escrita, por parte de estudantes Surdos, está ancorada em processos simbólicos de base visual, e não auditiva. Por isso, a aprendizagem do português envolve, para esses sujeitos, uma trajetória cognitiva própria, que exige do professor estratégias metodológicas específicas e distintas daquelas tradicionalmente adotadas no ensino de português como língua materna.

Esse sentimento de pertencimento, provocado pela identificação com os personagens e com o enredo do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, evidencia o reconhecimento da própria experiência surda simbolicamente representada. Como apontam Padden e Humphries (1988), a valorização das narrativas visuais e culturais da comunidade surda é essencial para o fortalecimento da identidade e da autoria no processo educativo.

Assim, apresenta um processo de uma aprendizagem significativa, tal como descrita por Ausubel (2000, p. 22), para quem a aprendizagem ocorre quando o novo conteúdo se ancora em conhecimentos já existentes na estrutura cognitiva do estudante. Nesse contexto, o *Deaf Lives/Vidas Surdas* atuou como um recurso didático-cultural que apresentou narrativas históricas importantes de resistência da comunidade surda, as quais foram exploradas nos círculos de cultura, em diálogo com as vivências atuais dos participantes. Essa experiência evidencia o que Freire (1987, p. 46) defende ao afirmar que os círculos de cultura são espaços de problematização da realidade, em que educadores e educandos constroem juntos novos sentidos para o mundo.

Desse modo, o jogo revelou-se um disparador de significações duradouras e abre possibilidades para que os professores, em outros contextos, explorem essas narrativas, ampliando a reflexão crítica sobre a presença e os direitos da comunidade surda na sociedade.

Neste sentido, é fundamental reconhecer os desafios para os estudantes Surdos compreenderem a estrutura gramatical da escrita da língua portuguesa. A dificuldade na leitura e na escrita do português por estudantes Surdos está relacionada à diferença de modalidade linguística entre a Libras (visuoespacial) e o português (oral-auditivo). Como apontam Quadros e Schmiedt (2006, p. 94), o letramento bilíngue exige práticas pedagógicas específicas que respeitem essa

diferença, valorizando a Libras como língua de instrução e mediadora do processo de aprendizagem da L2.

Nesse grupo participante do presente estudo, destacam-se dois estudantes Surdos que demonstram melhor compreensão da escrita em português. Dessa forma, as atividades de produção textual que faziam referência ao jogo foram relatadas com precisão pelos participantes, ainda que tenham demonstrado dificuldades no processo de escrita. Esse contraste entre a compreensão da Libras e as dificuldades na escrita em português evidencia a necessidade de metodologias bilíngues que reconheçam a Libras como língua de instrução e promovam práticas contextualizadas para o desenvolvimento da leitura e da escrita em L2.

Sobre o jogo, uma das maiores dificuldades identificadas residiu em acertar o ano em que o congresso de Milão proibiu a língua de sinais. Para que eles pudessem lembrar o ano de referência foi necessário contextualizar o percurso histórico, e assim concluir essa etapa final do jogo, logo, essa é uma informação relevante e sem ela o jogo não pode ser concluído. Evidencia-se que a fase mais fácil do jogo é a primeira, onde eles precisam identificar o significado correto de Libras, e a fase intermediária é montar o quebra-cabeça do INES.

Assim, possibilita que os estudantes Surdos não apenas recebam conteúdos, mas também se apropriem criticamente e reflitam sobre sua própria história. Como destaca Fernandes (2006, p. 44), “a educação de Surdos precisa ser pautada em práticas bilíngues que respeitem as especificidades cognitivas, linguísticas e culturais da comunidade surda.

Para além da dimensão pedagógica, as práticas de leitura, escrita e mediação visual analisadas neste estudo configuram-se como processos epistêmicos, conforme propõe a Análise Cognitiva (AnCo). Essa abordagem fornece uma ferramenta importante para compreender como estudantes surdos constroem seus percursos formativos a partir de repertórios linguísticos diversos, de sistemas de significação visuais e de estratégias bilíngues de aprendizagem. A AnCo permite visualizar esses percursos como uma espiral cognitiva, em que saberes são produzidos, organizados, traduzidos e socializados de forma contínua e situada (BURNHAM, 2015, p. 19).

Nesse contexto, as mediações visuais e bilíngues observadas alinham-se à análise multirreferencial da aprendizagem, reforçando a educação de surdos como espaço de produção epistêmica e de resistência à colonialidade do saber.

Nesse sentido, é essencial reforçar o desenvolvimento de estratégias pedagógicas alinhadas à perspectiva visual e à cultura surda, o que possibilita que os estudantes Surdos não apenas tenham acesso aos conteúdos, mas também se apropriem criticamente e reflitam sobre sua própria história. Conforme argumenta Strobel (2008), o ensino para Surdos deve criar condições de visualidade e afetividade que respeitem os tempos da cultura surda e favoreçam a autoria dos estudantes.

7.2.4 Engajamento com o Jogo: Relação dos estudantes com a proposta lúdica do Deaf Lives

De acordo com Ausubel (2003), a Teoria da Aprendizagem Significativa se destaca entre as abordagens de ensino por sua ênfase na mediação e na construção compartilhada do conhecimento entre professor e estudante. Essa teoria baseia-se na concepção de que a aprendizagem deve ocorrer de forma estruturada, coerente e significativa para o aprendiz. Nessa perspectiva, o processo envolve o engajamento consciente de educadores e estudantes para que a aprendizagem se torne intencional, reflexiva e efetiva, em diálogo com os saberes prévios, tal como defende Freire (1996) ao propor uma educação problematizadora e libertadora.

Deste modo, os encontros formativos possibilitaram a partilha de conhecimentos históricos sobre a surdez e os movimentos de militância da comunidade surda, destacando a luta pelo reconhecimento da Libras como língua de instrução, a participação nas políticas públicas e a conquista de direitos sociais. Além disso, a narrativa do jogo foi utilizada como recurso pedagógico para apresentar e problematizar aspectos históricos da surdez, favorecendo uma aprendizagem dialógica e crítica.

Essa proposta pedagógica está em consonância com a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (2003), que enfatiza a articulação entre novos conhecimentos e os saberes prévios dos estudantes. Tal teoria orienta que os conteúdos sejam estruturados de modo a favorecer conexões relevantes e o envolvimento ativo dos alunos em processos de descoberta, garantindo que a aprendizagem seja intencional e com sentido.

A partir da Análise Cognitiva (AnCo), o processo formativo pode ser compreendido como uma espiral cognitiva, na qual os saberes são produzidos, organizados e socializados de forma contínua e situada (BURNHAM, 2015). Esse referencial permite evidenciar o caráter epistêmico e transformador dos encontros, ao

valorizar o conhecimento produzido coletivamente e a trajetória linguística dos estudantes Surdos.

A concepção e aplicação do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* demonstraram concordância com os princípios da Aprendizagem Significativa de Ausubel (2003). O planejamento do jogo, fundamentado na Libras como língua primeira e na valorização da experiência visual, permitiu que os estudantes surdos ativassem subsunçores pré-existent memórias, experiências e conhecimentos ancorados na linguagem visual.

Ao interagirem com personagens que representavam vivências históricas da comunidade surda, os estudantes estabeleceram vínculos afetivos que facilitaram a ancoragem de novos conteúdos. O letramento em português escrito, por sua vez, foi mediado pela Libras, funcionando como ponte para a construção de sentido e para a articulação com os saberes prévios, o que tornou a aprendizagem mais profunda e significativa.

A análise dos questionários diagnósticos e das produções textuais dos estudantes, aliada às observações registradas nos encontros formativos em Círculos de Cultura, confirma que o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* estimulou significativamente os repertórios linguísticos, bem como os elementos visuais e culturais constituintes da comunidade surda.

Nesse sentido, os encontros formativos do Ciclo 2 desde a mediação dos conteúdos históricos até a exploração narrativa do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, consideraram os saberes prévios dos estudantes Surdos, valorizando sua experiência cultural e linguística como ponto de partida para o desenvolvimento da leitura, da escrita e da consciência crítica.

7.2.4.1 Escolha da mascote Janne: vínculo identitário e mediação afetiva

A escolha coletiva da personagem Janne como mascote do grupo participante revelou-se mais do que um gesto lúdico: tornou-se um ato simbólico de reconhecimento e pertencimento. Ao assumir forma física na confecção da boneca, a personagem passou a representar um elo entre a narrativa do jogo, a identidade cultural dos estudantes Surdos e o processo formativo desenvolvido nos encontros.

Como desdobramento desse processo formativo, os estudantes atribuíram significados aos personagens do jogo e, de forma coletiva, elegeram como mascote a personagem que nomearam de Janne. Esse gesto simbólico expressa o vínculo

identitário estabelecido com a narrativa e com a própria personagem. Dessa experiência significativa resultou a proposta de confeccionar a boneca, que passou a representar, para esses estudantes Surdos, uma dimensão afetiva da identidade cultural.

A boneca Janne permaneceu exposta ao longo das sessões e, enquanto os estudantes participavam do jogo, sua presença reforçava a conexão afetiva com a narrativa. Além disso, crianças Surdas que acessavam a sala ocasionalmente puderam conhecer a personagem, e os estudantes mais velhos assumiram o papel de mediadores, explicando seu significado para os mais novos.

A seguir, a Figura 2 ilustra a mascote Janne que guia os demais personagens do jogo digital *Deaf Lives/ Vidas Surdas*.

Figura 13 – Personagem escolhida como mascote do Deaf Lives/Vidas Surdas



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Durante os encontros formativos do grupo *Ressonâncias Surdas*, foram realizadas diversas filmagens com o propósito de documentar as práticas pedagógicas e as interações desenvolvidas ao longo das atividades. A partir desse material, dois vídeos foram selecionados e compilados: o primeiro apresenta a narrativa de vida do professor Evandro, pessoa surda e colaborador desta pesquisa, e o segundo aborda a temática da surdez, o sinal em Libras dos personagens e o sinal do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, com a participação da pesquisadora¹¹. Ambos os vídeos foram posteriormente disponibilizados em um canal no YouTube e, com o intuito de facilitar o acesso, foram gerados dois códigos QR Code, localizados no Apêndice F deste trabalho.

Ressalta-se que a identidade dos participantes Surdos da pesquisa foi rigorosamente preservada, motivo pelo qual nenhum conteúdo audiovisual com suas imagens ou em Libras foi publicado.

Os relatos a seguir são de alguns dos estudantes participantes durante a etapa em que foram nomeados os participantes e definidos os sinais do jogo:

Oi! Estamos aqui dando o sinal dos personagens e eu quero apresentar quem para vocês Jane, o sinal dela é o movimento do Black com um lacinho. Ela é muito linda. Tem também um outro personagem, chamado Gui, o sinal dele é as duas mãos em U e faz o movimento partido do cabelo ao meio como se fosse um franjão. Eu me sinto muito representada por Jane, ela é muito parecida comigo, o formato do cabelo dela é igual ao meu (Hellen Keller, traduzido pela autora⁵, 2025). Oi boa tarde, eu quero falar do jogo, dos personagens que a gente deu sinal e o nome, mas eu gostei muito de Jane, Gui, da NAA e também do vovô, eu estou feliz, estou emocionada (Carol Padden, traduzido pela autora, 2025).

A partir dos relatos apresentados e levando em consideração os aspectos observados nos círculos de cultura, dos encontros formativos, percebe-se o envolvimento não só da pesquisadora e dos outros profissionais, mas a imersão dos

¹¹ A pesquisadora possui experiência com a Língua Brasileira de Sinais (Libras), atuando por um período como intérprete de Libras e como professora de estudantes Surdos na Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos da Bahia (APADA-BA). Mantém contato com a comunidade surda há mais de vinte e cinco anos, sendo certificada pelo Prolibras – Exame Nacional para Certificação de Proficiência em Libras, promovido pelo Ministério da Educação. Atualmente, segue em constante aprendizado da Libras e em diálogo contínuo com os Surdos. Para a tradução e interpretação dos vídeos gravados durante a pesquisa, a pesquisadora realizou conversas diretas com o professor Evandro, que é Surdo participante, a fim de esclarecer dúvidas quanto a alguns sinais específicos. Após esse processo, os áudios foram gravados e, em seguida, transcritos para a Língua Portuguesa por meio de um programa de computador.

estudantes e a construção de forma coletiva das diferentes etapas do jogo, como a escolha da mascote Janne. Esse engajamento afetivo e identitário dos estudantes Surdos com os personagens e com a narrativa do jogo, é um exemplo da dimensão cultural do letramento e do processo de aprendizagem conforme propõe Skliar (2010, p. 56), ao compreender a surdez como diferença e não como deficiência, defendendo que práticas pedagógicas devem partir da valorização da experiência e da cultura surda.

Esse vínculo afetivo com os personagens e o contexto do jogo pode ser entendido, conforme Padden e Humphries (1988), como expressão da identidade surda e da valorização de narrativas que refletem sua experiência sociocultural. Destaca-se que, conforme já mencionado no capítulo que apresenta a metodologia do estudo, as atividades realizadas com os estudantes contaram com a participação de um professor Surdo, o professor Evandro Bispo, o qual também contribuiu no processo de comunicação e no desenvolvimento das atividades.

Ao desenvolver esta atividade, o professor referiu-se ao sinal do jogo solicitando que os estudantes apresentassem o sinal escolhido. Após a participação de uma estudante, o professor chamou atenção da turma e demonstrou-se muito entusiasmado, pois a estudante conseguiu visualizar o nome do jogo em inglês e, de maneira imediata, realizar a tradução para a língua de sinais, conforme evidencia o trecho a seguir:

Ela fez a referência do sinal de vida, atribuindo aos personagens que estão no jogo. Ficou esse sinal, porque o nome que está aqui em inglês “Deaf Lives” tem a referência de Vidas Surdas, só que o que achei muito interessante é que a estudante conseguiu visualizar o nome do jogo em inglês e fazer automaticamente a tradução para a língua de sinais, utilizando o sinal de “vida” e de “Surdos”, ela disse que conhecia a escrita dessas duas palavras em inglês e isso foi muito importante nessa atividade, porque ela, enquanto estudante, pôde explicar isso para os seus colegas Surdos, foi um encontro formativo muito fluido, todos os Surdos participaram e ela começou a dizer que os personagens que estão no jogo fazem uma referência a essas vidas Surdas, eles estão ali como Surdos, falando da história, contando partes da história, foi um movimento incrível (Professor Evandro, traduzido pela autora, 2025).

Conforme o professor evidencia em sua reflexão, a estudante demonstrou-se empolgada com o jogo e identificando-se com a condição dos personagens, que também são surdos, e dessa forma contam a sua história. Com isso, percebeu-se que os outros estudantes se sentiram também integrantes da narrativa, participando e

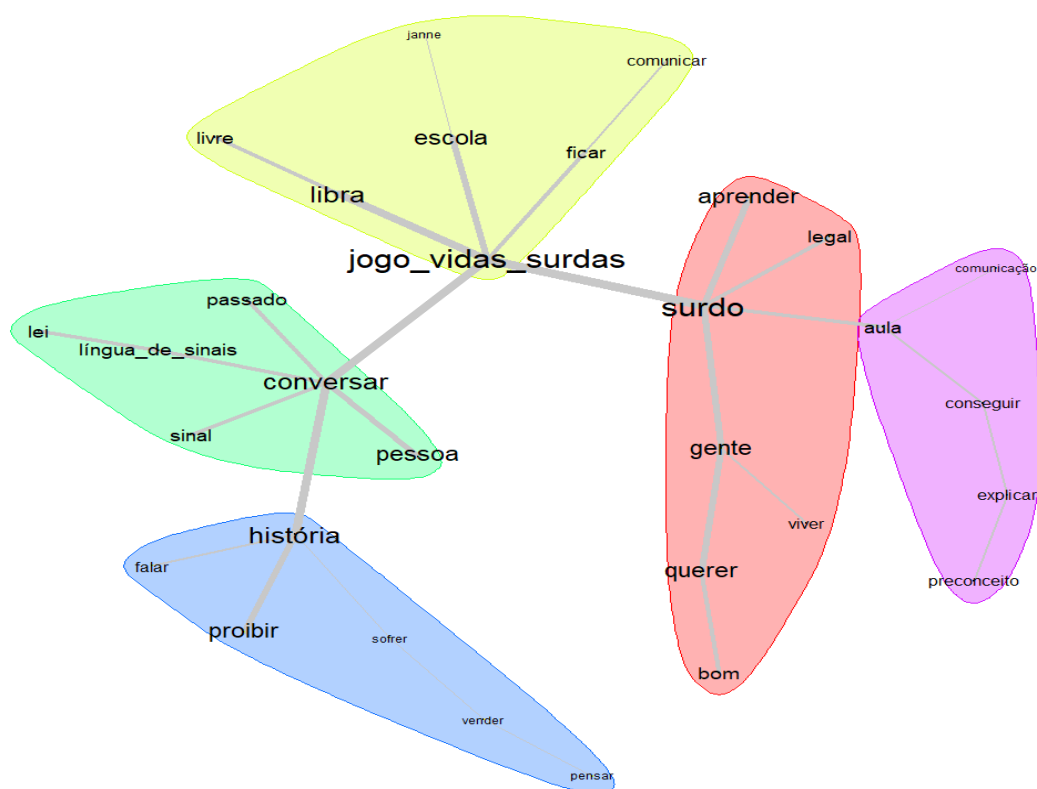
demonstrando seu engajamento com o desenvolvimento do jogo. Nesse sentido percebe-se que a partir do jogo criam-se possibilidades de motivação desses estudantes, o que influencia positivamente no processo de aprendizagem dos mesmos e para o letramento. Um estudante influencia e também motiva o outro e, nesse processo interativo, o conhecimento é adquirido de forma coletiva e individual.

Assim, foi observado o engajamento dos estudantes Surdos durante a aplicação do jogo, evidenciando assim a centralidade destes como sujeito da aprendizagem. Segundo Moreira (2012, p. 87), a transição entre a aprendizagem mecânica e a significativa não ocorre de forma espontânea, exigindo intencionalidade pedagógica e mediações que promovam reorganizações cognitivas como aquelas proporcionadas pelas dinâmicas do RPG educativo Deaf Lives/ Vidas Surdas.

Em um dos encontros formativos, ao solicitar aos estudantes que expressassem a sua opinião sobre a experiência com o jogo foi possível observar um retorno muito positivo no discurso dos participantes. Para explorar melhor os dados coletados, foi realizada uma Análise de Similitude no *corpus* textual relativo às respostas sobre essa questão utilizando o software Iramuteq. Por meio da referida análise, que se baseia na teoria dos grafos¹², é possível identificar as coocorrências textuais entre as palavras e as indicações da conexidade entre as mesmas, auxiliando na identificação da estrutura do conteúdo de um *corpus* textual. Esta análise resultou na árvore máxima que se pode visualizar na Figura 13.

¹² A teoria dos grafos é um ramo da matemática. Esta teoria é muito utilizada por pesquisadores das representações sociais e centra-se em estudos que abordam as relações de objetos de um dado conjunto (Camargo; Justo, 2018). Os grafos contribuem para caracterizar e visualizar graficamente o *corpus*, auxiliando na interpretação do conteúdo do texto.

Figura 14 – Relatos dos estudantes sobre a experiência com o jogo *Deaf Lives / Vidas Surdas*



Fonte: Elaborada pela autora no software Iramuteq (2025).

As palavras “Jogo Vidas Surdas” destacam-se na figura obtida com o Iramuteq, conectando-se com outras que se ramificam a partir dela e que sugerem significados mais detalhados. Conforme a espessura das ramificações que conectam essas palavras, entende-se que maior é a intensidade dessa conexão. Os termos “Jogo Vidas Surdas” apresentam alta conexidade com as palavras “conversar”, “história”, “proibir”, “Surdo”, “aprender”, “legal”, “língua de sinal”, “lei”.

A composição das palavras “Jogo Vidas Surdas” e de suas ligações reporta aos relatos dos estudantes sobre a sua experiência em participar das atividades desenvolvidas com o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*. Entre os relatos analisados, destacam-se os mais mencionados: a) proibição no passado dos Surdos conversarem (remetendo à história dos Surdos), b) com o Jogo Vidas Surdas eles estão

aprendendo, c) os Surdos não podiam usar a língua de sinais, d) que a língua de sinais está na lei, e) o jogo é muito legal e interessante. Os fragmentos a seguir corroboram com os motivos elencados anteriormente:

Eu vejo muito que lá atrás, no passado. As pessoas Surdas, tanto homem. Como mulheres, eles eram proibidos de sinalizar, de usar a língua de sinais. Eles eram proibidos de bater papo. Eles precisavam oralizar, isso era muito sofrimento para o Surdo. Isso durante a história. A gente vê muitos limites. As dificuldades que os enfrentavam de não poder passear, eles eram obrigados a oralizar, viviam escondido. Eles ficavam criando estratégias para **conversar** em língua de sinais. O que eu vejo hoje? Muitos nós juntos temos vários bloqueios, a comunicação. E hoje você vê. Muita luta? (L' Epée, traduzido pela autora, 2025).

Ah, eu quero explicar aqui sobre o jogo vidas Surdas. É um jogo muito legal. E com todas as aulas aqui na APADA eu tenho um aprendizado o que é a luta, a força dos Surdos, para que hoje a gente desenvolva. Para que nós os estudos desenvolvam. Porque os Surdos não tinham direito de ter uma língua. A gente não conseguia conversar, a gente vivia sozinho, triste, muito preconceito. [...] No jogo, para mim foi muito emocionante e. É muito legal também jogar, eu quero muito poder instalar no meu computador em casa (Carol Padden, traduzido pela autora, 2025).

Ah, eu quero. Agradecer esse jogo é muito legal, quero levar para outra escola, jogo vidas Surdas. Fala da gente Surdo. É muito bom, tem língua de sinais, tem intérprete. E mostra os Surdos, eu sou Surdo. Falar na escola sobre Surdo para mim é muito importante. É por que, sabe lá no passado, na história, os Surdos foram proibidos de usar a língua de sinais, de bater para, de se encontrar na rua para conversar, namorar, é difícil? Hoje eu percebo desde quando eu comecei a conviver com outros Surdos. Que eu posso conversar, posso ser livre, Posso usar libras e hoje porque está na lei. As pessoas Surdas todas elas podem conversar com sinais, Libras. Se no passado a gente era proibido, hoje não mais. Isso é muito bom (Huet, traduzido pela autora, 2025).

O que eu aprendi a partir do jogo vidas Surdas é na história, nós Surdos, eramos excluídos e fomos proibidos de usar a língua de sinais. E hoje nós somos livres. Libras é minha língua e sou livre pra conversar com sinais. Libras, tem lei (Helen Keller, traduzido pela autora, 2025).

Eu gostei muito do jogo vidas Surdas. Ele é muito legal, e interessante. Porque tem Janne, Janne? É uma bonequinha negra. Ela é Surda. É, eu igual a Janne, parece comigo. O jogo tem Libras, tem intérprete. E a gente pode passar por várias fases e aprender também. Tem um quebra cabeça do INES. Eu estudei sobre a escola do INES, que fica no Rio de Janeiro, é a primeira escola de Surdos. Aí eu tenho curiosidade. Fiquei curiosa para saber onde é essa escola, quero conhecer. Vou um dia, futuro no Rio de Janeiro. E o jogo é muito interessante, muito bom. Porque Libras hoje é livre, é liberdade (Anne Sullivan, traduzido pela autora, 2025).

De acordo com Grando e Tarouco (2008), o RPG, quando planejado e organizado de forma adequada, se torna uma ferramenta educacional eficaz e prazerosa, favorecendo a aprendizagem dos estudantes por meio do lúdico. Os jogos

no formato de RPG têm características interativas, pode despertar o interesse dos estudantes facilitando a apropriação de conteúdo. Outros aspectos relevantes no uso do RPG como estratégia pedagógica destacam-se também a socialização, a cooperação, a criatividade, a interatividade e a interdisciplinaridade.

Nesse sentido essa interação entre os estudantes Surdos, marcada pelo apoio mútuo e pela construção coletiva de sentidos, reforça a perspectiva Freiriana de que o conhecimento não é transferido, mas construído no encontro entre sujeitos. Como conceitua Brandão e Steck (2006, p. 13) “Uma pesquisa que é também uma pedagogia que entrelaça atores-autores e que é um aprendizado no qual, mesmo quando haja diferenças essenciais de saberes, todos aprendem uns com os outros e através dos outros”. Dessa forma, esse espaço precisa ser um ambiente onde as ressonâncias afetivas e a escuta ativa são valorizadas. Desse modo, a partilha das experiências entre os participantes, é um importante pilar para o desenvolvimento cognitivo, e a formação de um pensamento crítico.

A construção compartilhada do jogo, a partir da experiência visual e da memória cultural dos estudantes, ressoa com a proposta da Análise Cognitiva, que busca compreender os processos de produção e socialização do conhecimento em comunidades cognitivas, “considerando seus contextos históricos, sociais e afetivos” (BURNHAM, 2015, p. 92). Nessa perspectiva, conforme propõe Burnham (2015), a Análise Cognitiva reconhece o conhecimento como produção situada, permeada por dimensões subjetivas, coletivas e afetivas, que orientam os modos plurais de aprender e ensinar. Esse olhar amplia a compreensão da aprendizagem surda para além da transmissão de conteúdos, reconhecendo-a como processo de criação identitária e cognitiva, articulada à valorização das experiências e memórias da comunidade surda.

A forma como os estudantes Surdos retomam a história de opressão vivida pela comunidade surda, articulando passado e presente por meio da língua de sinais, evidencia um movimento de ressignificação crítica de suas experiências. Dessa forma, o processo de aprendizagem ultrapassa a aquisição de conteúdos curriculares, envolvendo também o conhecimento e a apropriação consciente da trajetória histórica e cultural desses sujeitos.

Nessa perspectiva, torna-se fundamental valorizar narrativas que representem a surdez de maneira significativa e emancipadora. Nesse contexto, ser surdo, como observa Perlin (1998, p. 56), é pertencer a um mundo estruturado por experiências visuais, e não auditivas. Viver essa experiência implica reconhecer a língua de sinais

como referência simbólica e identitária, enraizada em uma cultura visual-linguística distinta da oralidade.

O desenvolvimento e a aplicação do RPG Deaf Lives/Vidas Surdas ao ser idealizado como ferramenta para o letramento bilíngue em Libras e língua portuguesa escrita, considerando trajeto histórico, identidade linguística e cultural dos Surdos. Como reforça Fernandes (2006), o letramento dos sujeitos Surdos não pode ser dissociado da valorização da Libras como primeira língua e do reconhecimento de sua identidade cultural. Nesse sentido, narrativas como as vivenciadas no jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* promovem a construção de sentidos que não apenas ampliam o domínio linguístico, mas resgatam e afirmam o pertencimento à cultura surda.

Ainda, o trecho a seguir apresenta a percepção de uma estudante sobre o jogo e seu relato do que conseguiu aprender:

O jogo fala sobre a história dos Surdos, eu gostei muito, é importante saber a história dos Surdos, tem a parte visual e está em Libras. Eu gostei muito do jogo, tem como copiar aqui para colocar no meu celular? Eu quero levar para casa. Eu estava jogando aqui e foi um desafio montar o quebra-cabeça, mas eu consegui. Eu tenho um videogame em casa. Eu gosto de brincar, é muito legal esse jogo dá para aprender muito (Helen Keller, traduzido pela autora, 2025).

Tendo em vista o exposto, percebe-se que os jogos pedagógicos, como é o caso do RPG, tem a possibilidade de integrar diferentes disciplinas e a partir da Libras promover aprendizagem da língua portuguesa escrita, tornando-se assim um facilitador de conhecimento e fazendo com que os aprendizados sejam significativos. É relevante enfatizar que o jogo Deaf Lives/Vidas Surdas está estruturado em três fases sequenciais, nas quais os conteúdos se articulam de forma progressiva, abordando aspectos da história da educação dos surdos, tanto em Libras quanto em português escrito. Para além da estrutura pedagógica das fases, o jogo apresenta uma narrativa que assume um posicionamento político ao reivindicar o direito dos sujeitos surdos de contarem suas próprias histórias, resistindo aos processos históricos de invisibilização. Essa narrativa de encorajamento, ancorada na cultura surda, constitui-se também como um recurso didático para o ensino do português como segunda língua, possibilitando ampliar o repertório linguístico, bem como, aprendizagem da escrita a partir de contextos significativos.

De acordo com Lodi (2014), limitar o ensino da escrita a aspectos meramente gramaticais não é suficiente para formar sujeitos letrados, uma vez que o acesso pleno

à escrita exige compreendê-la como uma prática social de linguagem, marcada por dimensões culturais, históricas, sociais e ideológicas.

Nesse contexto, como argumenta Kleiman (1995), o letramento não se resume à técnica, mas diz respeito ao uso social e significativo da linguagem. Os jogos narrativos, quando conectados à cultura e às experiências dos estudantes, transformam-se em ferramentas críticas de apropriação do mundo e de produção de sentido.

A afirmação de Kleiman (1995) sobre o letramento destaca que este não se resume à capacidade de ler e escrever, mas sim à utilização significativa da leitura e da escrita nas práticas sociais do sujeito. Em outras palavras, o letramento vai além da mera alfabetização, envolvendo o uso da leitura e escrita como ferramentas para interagir com o mundo e participar ativamente das práticas sociais.

A interação dos estudantes do grupo “Ressonâncias Surdas” ao longo do desenvolvimento da pesquisa e desenvolvimento do jogo permitiu ressignificar e ampliar o conhecimento por meio das mediações das narrativas, reforçando o princípio da aprendizagem significativa, conforme proposto por Ausubel (2000). A abordagem participativa fortalece a identidade cultural dos estudantes Surdos, possibilitando, através do jogo como recurso didático, uma experiência bilíngue, além de promover a coparticipação e a aprendizagem destes estudantes.

Por esse motivo, considera-se que a participação ativa contribui para a transformação social, pois coloca os participantes (e no caso desse estudo os estudantes Surdos) como sujeitos do conhecimento e da ação, criando um espaço de aprendizado coletivo e de mudança (Brandão, 2006).

Nas seções anteriores foram realizadas análises a partir dos dados coletados nos diferentes instrumentos: questionário bilíngue, textos produzidos pelos estudantes nas atividades escritas realizadas e vídeo em Libras. Pelos dados contidos nos diferentes documentos, percebeu-se que os participantes das atividades se sentiram integrados ao jogo, reconhecendo-se na história dos Surdos, demonstrando as dificuldades enfrentadas e encontrando no próprio jogo um instrumento que pode auxiliá-los no processo de aprendizagem a partir das práticas de letramento utilizadas.

De modo geral, este estudo identificou que o jogo Deaf Lives/Vidas Surdos, no formato de RPG digital, constitui um recurso tecnológico e instrumento pedagógico significativo para o processo de aprendizagem de estudantes Surdos, pois podem interagir com conteúdo histórico, sociais e linguísticos que dialogam com suas

experiências. Nesse percurso, observa-se que o jogo contribui para a ativação e reorganização dos subsunçores, ideias-âncora que funcionam como estruturas cognitivas de referência para a assimilação de novos conhecimentos, conforme propõe Ausubel (2000) em sua teoria da Aprendizagem Significativa. Assim, o jogo pode engajar os estudantes de forma lúdica e crítica, como também, potencializar a construção de sentidos por meio de práticas de letramento bilíngue mediadas pela visualidade e pela cultura surda a partir da sua narrativa.

Dessa forma, pelas respostas dos estudantes nas atividades desenvolvidas com o RPG Deaf Lives/ Vidas Surdas percebeu-se que os estudantes Surdos foram estimulados a compreenderem o conteúdo histórico relacionado aos Surdos e isto alinhado a habilidade de se comunicar e compreender em Libras e de ler e escrever em português, tendo o estudante como elemento central do processo de aprendizagem.

Destaca-se que o conhecimento prévio dos estudantes Surdos, identificado por meio do questionário aplicado via Google Forms e desenvolvido ao longo das atividades, evidenciou as principais práticas de letramento que estes utilizam em seu cotidiano. Uma informação relevante a ser considerada é que os Surdos participantes não apresentaram resistência em aprender a língua portuguesa escrita, mas demonstraram interesse, reconhecendo a importância e a necessidade de adquirir esse conhecimento.

Entretanto, há desafios significativos e persistentes, sobretudo no que se refere às metodologias bilíngues voltadas ao ensino de estudantes surdos e à formação docente adequada a esse processo. Destaca-se, nesse contexto, a escassez de professores bilíngues, ou seja, profissionais proficientes em Libras e em língua portuguesa, capazes de ensinar o português escrito por meio de abordagens visual-linguísticas compatíveis com a realidade desses estudantes. Soma-se a esse cenário a aquisição tardia da Libras por grande parte dos estudantes Surdos, o que compromete a constituição de uma primeira língua sólida. Como consequência, o contato inicial com a língua portuguesa ocorre, frequentemente, sem a mediação de uma base linguística estruturada, impactando negativamente o processo de aprendizagem da segunda língua (L2).

Além disso, observa-se que as escolas comuns, em sua maioria, não dispõem de metodologias específicas e sensíveis à singularidade linguística e cultural dos surdos para o ensino da escrita da língua portuguesa, o que torna o processo de

letramento bilíngue ainda mais desafiador.

Diante desse contexto, Fernandes (2008, p. 12) nos conduz a uma reflexão pertinente:

Conscientizemo-nos que a constituição dos sentidos na escrita pelos estudantes surdos decorrerá de processos simbólicos visuais e não auditivos. Aprender o português, nesse sentido, demanda um processo de natureza cognitiva (para o surdo) e metodológica (para o professor) que difere totalmente dos princípios que a literatura na área do ensino de português como língua materna tem sistematizado.

Os resultados obtidos com a aplicação do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* evidenciam que os estudantes Surdos, ao interagirem com o jogo e as atividades propostas, conectam formas diversas de atribuição de sentido, ao estimularem processos cognitivos balizados por estratégias que articulam experiências visuais, culturais e linguísticas. Tais estratégias sustentam a construção de uma aprendizagem significativa e identitária.

A leitura e interpretação das atividades revelaram que as limitações no uso do português escrito não indicam desinteresse ou falta de potencial por parte dos estudantes Surdos, mas refletem os efeitos de um processo histórico de exclusão linguística e de práticas pedagógicas que desconsideram as especificidades linguísticas dos Surdos e a ausência de acesso efetivo a uma educação bilíngue. Nesse sentido, os dados corroboram a análise de Fernandes (2006), ao afirmar que a constituição de sentidos na escrita dos Surdos decorre de processos simbólicos visuais, e não auditivos, demandando, portanto, abordagens metodológicas que respeitem essa diferença.

Conforme expressado pelos estudantes em Libras e registrado nas atividades, o jogo evidenciou que a Libras representa a voz e a força da comunidade surda. Tal manifestação demonstra como a ativação de subsunçores (Ausubel, 2000), ancorados na memória e na experiência visual favoreceu a construção de sentido e fortaleceu o letramento em português escrito, ao articular conteúdos novos aos saberes prévios dos participantes.

Conforme Andreis-Witkoski (2020, p. 308) “o processo de letramento dos surdos dá-se pela visualidade via percepção e memória visual”. A autora informa que “o processo de letramento de surdos difere radicalmente dos ouvintes, pois ocorre por meio dos aspectos visuais e não pela lógica fonocêntrica, tal como com os alunos que ouvem.” (ANDREIS-WITKOSKI, 2020, p. 312).

Em continuidade à discussão, a autora evidencia que o processo de letramento do aluno surdo deve ser [...]

o letramento para o aluno surdo precisa ser perspectivado como segunda língua, de modo a estabelecer permanentemente estudos **comparativos entre a Libras e a Língua Portuguesa**, a fim de desenvolver a **consciência metalinguística**, o que aponta para a complexidade dos **desafios de formação docente** para atuar junto a estes, em especial em situação de inclusão (ANDREIS-WITKOSKI, 2020, p. 307 grifos nosso).

Essa perspectiva reflete o desenvolvimento da consciência metalinguística, ou seja, a habilidade dos estudantes Surdos refletirem sobre o funcionamento da língua portuguesa escrita em contraste com a Libras, reconhecendo suas estruturas, usos e regras. Essa habilidade é fundamental no contexto do letramento bilíngue, pois possibilita que os sujeitos se apropriem criticamente da L2 sem que isso implique o apagamento de sua L1 (Andreis-Witkoski, 2020, p. 307). Promover tal consciência exige práticas pedagógicas que não apenas “comparem” as línguas em questão, mas valorizem os processos de construção de sentido visual-espaciais próprios da cultura surda.

Ainda no que se refere aos desafios docentes, a autora defende a necessidade urgente de revisão dos processos de formação de professores que atuam com estudantes surdos. Andreis-Witkoski (2020) complementa que esse desafio permanece em função das lacunas persistentes na formação docente, especialmente no que diz respeito às especificidades do ensino bilíngue.

Como agravante, entende-se persistir uma lacuna com relação à questão da formação dos docentes diante desta nova realidade, já que na legislação não está claro de que forma esta será promovida significativamente. Neste sentido, observa-se que apenas a inserção da disciplina da Libras nas grades curriculares dos diferentes cursos de formação de professores não promove tal formação; já que essa formação tem como foco principal o ensino desta língua, não sendo, portanto, plausível supor que ainda viabilize a compreensão em profundidade dos processos diferenciados de aprendizagem do aluno surdo, contemplando as especificidades de cada área dos diferentes cursos de formação na qual está inserido. (ANDREIS-WITKOSKI, 2020, p. 307-308).

Desse modo, os resultados da pesquisa indicam que o letramento de estudantes Surdos não pode ser avaliado por métricas convencionais de norma culta ou desempenho técnico em português escrito, mas deve ser reconhecido como prática de resistência e elaboração crítica de sentido. Essa experiência reafirma que práticas

pedagógicas visuais e culturalmente situadas, como o RPG Deaf Lives/Vidas Surdas, contribuem para a construção de conhecimentos, como também pode provocar mudanças nos modos hegemônicos de ensinar e aprender, presentes nas abordagens tradicionais, que centram na oralidade, do fonocentrismo e da concepção linear e uniforme da linguagem escrita.

Ao fazer isso, tais práticas desestabilizam o modelo escolar fundado no fonocentrismo lógica denunciada por Derrida (1967) como a valorização exclusiva da oralidade como forma legítima de linguagem e de produção do conhecimento. No contexto da educação de Surdos, o fonocentrismo se expressa na centralidade da fala e na marginalização das línguas visuais, como a Libras. O jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, ao reconhecer a Libras como primeira língua e como base das práticas narrativas e cognitivas dos estudantes Surdos, e ao valorizar a memória visual e cultural, desafia essa lógica e reafirma a legitimidade de outros modos de ensinar, aprender e construir sentidos a partir da experiência Surda.

Durante os encontros formativos, no círculo de Cultura, o jogo Deaf Lives/Vidas Surdas, possibilitou discussões sobre temas importantes para a comunidade surda, tais como:

- O reconhecimento da Libras como língua de instrução para os Surdo no Brasil;
- A luta por políticas linguísticas e pelo direito à educação bilíngue;
- A importância da preservação da história e da cultura surda;
- A literatura, o contar histórias como representatividade para os Surdos.

Esses aspectos reforçam a pesquisa como uma prática pedagógica e socialmente engajada, alinhando-se à concepção de Pedagogia de Criação Solidária (Brandão; Streck, 2006), que defende a coautoria e coparticipação na construção do conhecimento, onde o conhecimento pode ser produzido em espaços educativos democráticos de forma coletiva.

Assim, este estudo contribui para o avanço da discussão sobre metodologias ativas no ensino de Surdos, ao demonstrar que jogos digitais não apenas potencializam o letramento bilíngue, mas também promovem o engajamento e o pertencimento identitário. Ao final da experiência com o jogo, os estudantes não apenas desenvolveram habilidades linguísticas, mas também fortaleceram sua consciência histórica e social.

Os resultados indicam que o jogo contribuiu tanto para o ensino de Libras e do português escrito quanto para o fortalecimento do engajamento e do pertencimento

identitário dos estudantes, favorecendo o processo de aprendizagem de forma integral. Além disso, ao utilizar a Pesquisa Participante como abordagem metodológica, esta pesquisa consolidou um espaço de troca, colaboração e criação solidária, no qual os estudantes puderam ser protagonistas da construção do próprio conhecimento, potencializando assim o processo cognitivo na aprendizagem da língua portuguesa escrita.

Assim, entende-se que os resultados identificados confirmam as hipóteses formuladas no início desta pesquisa encontram respaldo nas experiências desenvolvidas com os estudantes Surdos. A criação coletiva de narrativas, a identificação com os personagens do jogo *Deaf Lives* e o engajamento afetivo demonstrado ao longo das atividades sugerem que o uso do RPG, articulado às práticas de letramento bilíngue, contribui significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, as observações e os relatos dos participantes evidenciam que o jogo potencializou processos cognitivos relacionados à aprendizagem do português como segunda língua, reafirmando o valor pedagógico de abordagens que respeitam a experiência visual, cultural e linguística da comunidade surda.

Como destaca Rojo (2009, p.107), “um dos objetivos principais da escola é possibilitar que os alunos participem das várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, de maneira ética, crítica e democrática”. Nesse sentido, a narrativa presente no jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, ao mobilizar sentidos socialmente partilhados, contribui não apenas para o fortalecimento da identidade surda, mas também para o desenvolvimento do letramento em português como segunda língua, ancorado em práticas culturalmente significativas.

A identificação dos estudantes com os personagens do jogo e com os marcos históricos da comunidade surda revela um engajamento afetivo, como também o reconhecimento de si como sujeitos de uma história coletiva. A presença de elementos visuais, culturais e linguísticos no enredo do jogo mobiliza experiências que os estudantes trazem de suas trajetórias, ressignificando suas vivências e fortalecendo sua identidade surda.

Desse modo, o vínculo afetivo dos Surdos com os personagens do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* expressa não apenas engajamento lúdico, mas também a internalização de narrativa cognitiva e cultural, que reforça a construção de uma

identidade surda situada. Esse movimento é interpretado, à luz da Análise Cognitiva, como um processo de “reconhecimento do antes irreconhecido” (BURNHAM, 2012, p. 59), no qual os estudantes se constituem como sujeitos do conhecimento ao interagir com repertórios que ressoam suas próprias histórias. Assim, a AnCo contribui para visibilizar os saberes construídos em práticas de letramento bilíngue e em ambientes de aprendizagem centrados na experiência surda.

Dessa forma, esta pesquisa demonstrou que o uso de jogos digitais no formato RPG pode favorecer práticas de letramento bilíngue e promover aprendizagem significativa para estudantes Surdos. O Deaf Lives/ Vidas Surdas possibilitou uma abordagem inovadora para o ensino de Libras e português escrito e também incentivou os estudantes Surdos a se engajarem ativamente no processo de aprendizado, tornando-se protagonistas da construção do próprio conhecimento e da valorização de sua história. O jogo está disponível para instalação e uso gratuito no seguinte link:

<https://deafives.itch.io/deaf-lives?secret=yCCLvvZZPCDNtRj67RmmX2ajk>

Essa ferramenta digital oferece uma oportunidade lúdica para o ensino bilíngue e a promoção do letramento em Libras e português e pode ser utilizado por estudantes Surdos e por educadores interessados em utilizar este recurso didático em sala de aula.

Para encerrar este capítulo, as Figuras 14, 15, 16, 17 e 18 apresentam registros fotográficos de algumas oficinas realizadas com os estudantes Surdos durante a execução desta pesquisa. As imagens documentam momentos significativos de interação com o coletivo, compondo a memória viva do processo investigativo e fortalecendo os vínculos entre a teoria, a prática e a experiência vivida.

Figura 15 – Construção coletiva do Mapa Mental História dos Surdos



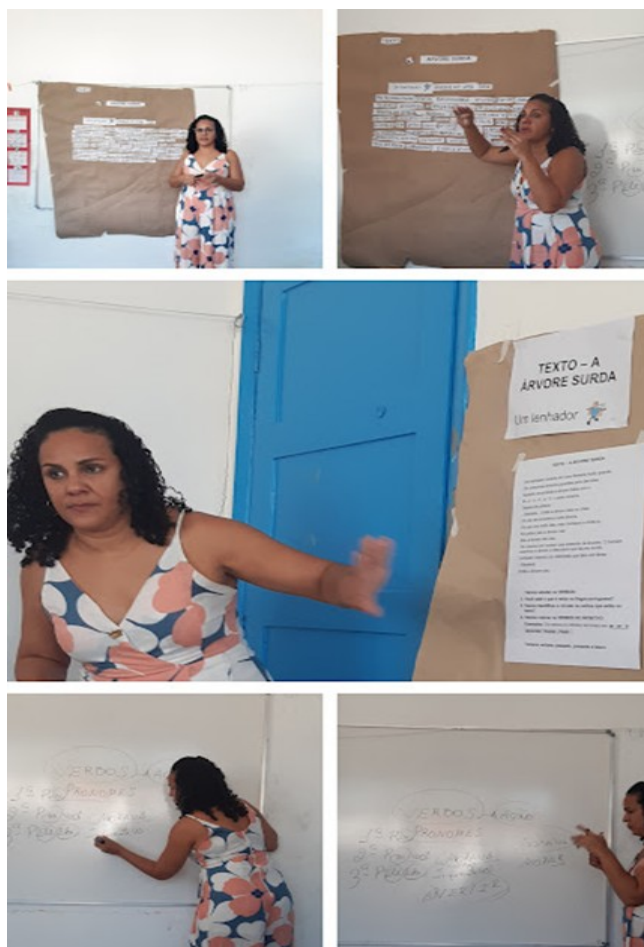
Fonte: Pesquisa participante (2025).

Figura 16 – Narrativa de Vida professor Surdos



Fonte: Pesquisa participante (2025).

Figura 17 – Encontros Formativos



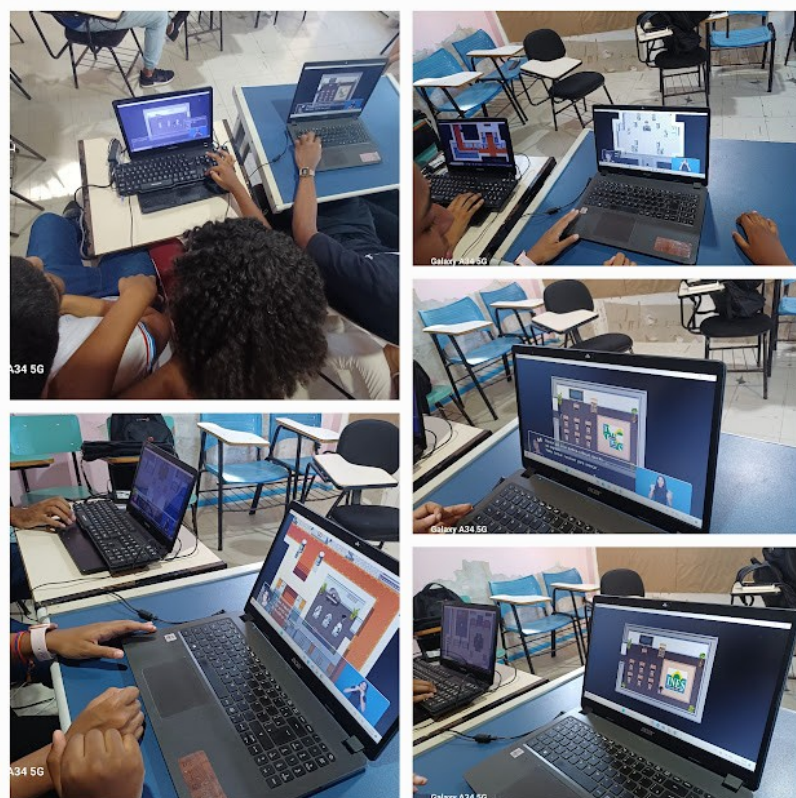
Fonte: Pesquisa participante (2025).

Figura 18 – Jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas



Fonte: Pesquisa participante (2025).

Figura 19 – Jogo *Deaf Lives/ Vidas Surdas*



Fonte: Pesquisa participante (2025).

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo geral desenvolver e aplicar um jogo digital na plataforma RPG Maker como instrumento pedagógico para promover o letramento bilíngue de estudantes Surdos, fundamentada a partir da Aprendizagem Significativa, da Análise Cognitiva (AnCo) e em princípios da educação bilíngue. O percurso metodológico se deu por meio das tessituras com estudantes Surdos para a construção coletiva do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, aliado à realização de encontros formativos em Círculos de Cultura, questionários diagnósticos, mediações em Libras, participações dialogadas e atividades de leitura e escrita em L2 (português).

Os resultados demonstraram que os estudantes Surdos estimularam repertórios linguísticos e os elementos visuais e culturais constituintes da comunidade surda que sustentaram um processo educativo com sentido, vinculado às narrativas identitárias e às aprendizagens a partir das práticas de letramento bilíngue. O jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* como dispositivo lúdico, afetivo e cognitivo, ativou os subsunçores (Ausubel, 2000) e permitiu a construção de sentido a partir de experiências pessoais, históricas e coletivas.

Nesse contexto, o jogo digital *Deaf Lives/Vidas Surdas* consolidou-se como uma prática pedagógica bilíngue, ao ser planejado com base na Libras como língua primeira e na valorização da experiência visual como modo legítimo de compreender, significar e interagir com o mundo.

A imersão dos estudantes Surdos no RPG fortaleceu o letramento em português escrito, pois articulou conteúdos novos aos saberes prévios dos estudantes, favorecendo processos de aprendizagem mediados pela Libras enquanto língua de instrução e validando os repertórios visuais e culturais dos participantes. Tais processos se alinham à perspectiva da aprendizagem significativa, segundo Ausubel (2000), ao ativar estruturas cognitivas já existentes, ancoradas na memória, na experiência e na linguagem visual.

O vínculo afetivo dos estudantes Surdos com o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* evidenciou-se na identificação com os personagens, que representam sujeitos historicamente situados na comunidade surda e inseridos em uma narrativa que valoriza a língua de sinais, a cultura e os processos históricos de resistência. Essa conexão com o universo lúdico despertou nos participantes o reconhecimento de suas próprias trajetórias linguísticas e experiências culturais. Ao trazer à baila a história da

surdez, a luta pela legitimação da Libras e o direito à diferença, o jogo promoveu práticas de letramento bilíngue ancoradas na memória coletiva, na perspectiva visual e nos processos de significação identitária.

À luz da Análise Cognitiva, esse movimento pode ser compreendido como um processo de “*reconhecimento do antes irreconhecido*” (BURNHAM, 2012, p. 59), no qual os estudantes se constituem como sujeitos do conhecimento ao interagir com repertórios simbólicos que ressoam suas próprias histórias e reforçam a construção de uma identidade surda situada.

Conforme propõe Hall (2003), a identidade não é uma essência fixa ou natural, mas um posicionamento historicamente construído nas interações entre linguagem, poder e experiência. A partir dessa perspectiva, a expressão identidade surda utilizada nesta pesquisa refere-se à compreensão de que as identidades são constituídas nas tramas da vida social, por meio da linguagem, da memória e das relações culturais e políticas. No caso da comunidade surda, essa identidade é formada a partir da valorização da Libras como língua primeira, da experiência visual como modo legítimo de apreensão do mundo e das práticas coletivas que produzem sentidos e pertencimento.

Nesse sentido, ser surdo não é apenas uma condição sensorial, mas uma posição cultural, política e linguística construída nos contextos escolares, comunitários e históricos. No campo dos Estudos Surdos, autores como Skliar (1998) e Strobel (2008) enfatizam que a surdez deve ser compreendida como diferença e não como deficiência, e que a identidade surda é forjada na luta pelo direito à língua, à cultura e ao reconhecimento intelectual da diferença surda como forma legítima de produção de saberes.

Entre as principais contribuições desta pesquisa destacam-se: (1) a proposição de um recurso didático inovador voltado ao ensino de estudantes surdos, ancorado nas práticas de letramento bilíngue; (2) a articulação entre tecnologia e aprendizagem, ao possibilitar acessibilidade linguística por meio de estratégias centradas na visualidade; e (3) a visibilização dos saberes construídos por estudantes surdos em contextos de resistência, afirmando-os como sujeitos produtores de conhecimento nos espaços educativos. Nesse sentido, o *Deaf Lives/Vidas Surdas*, enquanto material pedagógico bilíngue, também se apresenta como um instrumento valioso para a prática docente, possibilitando a utilização de diversas estratégias didáticas voltadas à mediação do ensino de forma acessível, significativa e culturalmente situada.

Apesar dessas significativas contribuições, é fundamental reconhecer as limitações referentes a este estudo. Reconhece-se que, embora o contexto do Atendimento Educacional Especializado (AEE) tenha sido fértil e adequado à proposta da investigação, o fato de a aplicação desta pesquisa com o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* ter ocorrido com apenas uma turma e com um número reduzido de estudantes surdos limitou a possibilidade de realizar uma análise mais ampla e comparativa entre diferentes perfis de estudantes.

Destaca-se que o instrumento didático pode ser utilizado em diversos componentes curriculares, especialmente no ensino da língua portuguesa como segunda língua, por meio das narrativas para abordar conteúdos como classes gramaticais, produção textual e leitura crítica. No entanto, devido ao tempo curto disponível para a pesquisa, não foi possível expandir as estratégias de ensino e aprendizagem com os estudantes Surdos.

Foi proposta a realização de um curso de extensão na APADA, voltado para as práticas de letramento bilíngue com estudantes surdos. O objetivo dessa iniciativa é ampliar a pesquisa para diferentes turmas, faixas etárias e níveis de ensino, bem como investigar possíveis adaptações do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, expandir os conteúdos abordados e desenvolver atividades pedagógicas para distintos contextos educacionais.

Desse modo, há outras potencialidades a serem desenvolvidas a partir desta pesquisa, destaca-se a ampliação do uso do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* por meio da criação de brinquedos educativos inspirados no jogo, como quebra-cabeças com as imagens e os personagens, jogos de memória e trilhas pedagógicas são exemplos de recursos didáticos que podem ser desenvolvidos com base na cultura visual e na Libras, assim pode fortalecer a aprendizagem de crianças Surdas por meio de materiais lúdicos que respeitem suas especificidades linguísticas e culturais, assim, ampliem o acesso à educação bilíngue desde os primeiros anos de vida.

Dentre outras potencialidades do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, foi desenvolvido uma extensão com atualizações no ambiente digital, incluindo novas salas interativas. Nesses espaços, os personagens podem acessar objetos dispostos e, ao clicarem em cada objeto, visualizam o sinal correspondente em Libras e a grafia da palavra em português. Esse recurso possibilita o uso do jogo para o letramento bilíngue de crianças surdas, tanto no processo de aquisição da Libras como na aprendizagem da segunda língua. Além disso, a narrativa do jogo digital foi

parcialmente ampliada, e já estão previstos conteúdos adicionais que poderão ser inseridos como parte da proposta de expansão deste projeto de pesquisa.

A educação bilíngue para pessoas surdas, apesar de ser reconhecida pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB e apoiada por leis federais, ainda enfrenta barreiras para uma implementação completa, especialmente nos níveis estadual e municipal. O reconhecimento da Libras pelo município de Salvador, por meio da Lei Municipal nº 9.852/2025, representa um avanço local importante e que deve se articular às políticas nacionais de educação bilíngue. Essa consolidação evidencia a necessidade de regulamentação e implementação efetiva em todos os âmbitos, reforçando o direito à educação bilíngue para a população surda.

Este estudo contribui para essa iniciativa ao apresentar o jogo digital *Deaf Lives/Vidas Surdas*, uma ferramenta pedagógica que fortalece o letramento bilíngue, destaca a Libras como língua principal e enfatiza a necessidade de políticas públicas eficazes, formação de professores qualificados e materiais didáticos bilíngues.

Diante desse cenário, o desenvolvimento e a aplicação do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* configuram uma contribuição concreta para a valorização da Língua de Sinais enquanto primeira língua e para o fortalecimento das práticas de letramento bilíngue, ao oferecer uma ferramenta culturalmente sensível e politicamente engajada para estudantes Surdos.

Desse modo, o *Deaf Lives/Vidas Surdas* é um recurso digital que se conecta a uma prática política, cultural e cognitiva que, além de promover aprendizagens, também expressa formas de existir, resistir e pensar a escola como um espaço de crítica, afeto e reconfiguração das diversas possibilidades de ser Surdo no mundo. Esta tese também constitui o testemunho de um percurso que articulou rigor acadêmico, implicação ética e compromisso com a escuta da diferença.

Os aprendizados construídos ao longo deste processo não se encerram nestas páginas: reverberam na escola, nos encontros, nos olhares, nos sinais e nas histórias contadas com as mãos vibrantes. Ao contribuir para a construção de uma pedagogia que valorize o olhar, o afeto e a sensibilidade, esta pesquisa deixa como legado uma convocação para que a escola se constitua, cada vez mais, como espaço de resistência linguística, diversidade de saberes e respeito à diferença.

Entre linhas e pontos que se entrelaçam, tecidos se unem em tramas que formam sentidos.

Assim, esta pesquisa foi tecida a partir da escuta atenta aos fios da educação dos surdos, entrelaçada às experiências de luta, resistência do povo surdo e à criação de significados compartilhados nos círculos de cultura. Ao longo desse processo, por meio do entrelaçamento de sinais, palavras, imagens e afetos, articulando teoria e prática, compromisso e sensibilidade, evidenciou-se que produzir conhecimento é também um gesto tecido de memória, de cuidado e de pertencimento.

O jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, em sua concepção, desenvolvimento e aplicação, foi entrelaçado com as histórias, as mãos e os olhares dos estudantes Surdos que participaram desta costura coletiva. Que esta tese, então, permaneça como um tecido feito de fios significativos, aquecido por encontros e disponível para outras mãos que desejem continuar a bordar mundos mais justos e plurais.

Para resumir o percurso formativo e reflexivo realizado nesta pesquisa, é importante destacar que, sob a ótica da Análise Cognitiva (BURNHAM, 2015, 2019), a representação do conhecimento vai além do acúmulo de informações. Refere-se a um processo construído a partir das interações dos indivíduos com o ambiente e entre as diversas vivências. Essa construção não segue um padrão linear ou uniforme, está organizada em uma espiral cognitiva que integra aspectos individuais e coletivos, simbólicos e concretos, assim como, históricos e culturais.

Dessa forma, no contexto do ensino para os Surdos e diante da proposta do jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas*, essa espiral que representa o conhecimento é fortalecida pela mediação visual, pelo uso da Libras como língua de instrução e pela valorização das diversas experiências da comunidade surda.

A seguir, apresenta-se um quadro-resumo que sintetiza os principais elementos da espiral cognitiva desta pesquisa, permitindo ao leitor uma compreensão visual e estruturada dos conceitos e práticas que fundamentaram a tessitura desta tese.

Quadro 14 - Resumo da Espiral Cognitiva: *Deaf Lives/Vidas Surdas*

Nível da Espiral	Elementos Centrais	Desdobramentos/Detalhes
Centro da Espiral	Libras como língua primeira Cultura visual surda	Língua de instrução, identidade surda Experiências visuais e afetivas
Primeira volta	Role Playing Game (RPG) Personagens e narrativas surdas	Estratégia pedagógica digital História, cultura, resistência surda
Segunda volta	Oficinas formativas Acessibilidade bilíngue	Mediações em círculos de cultura Inclusão linguística e visual

Terceira volta	Letramento bilíngue Saberes plurais	Articulação Libras - Português Conhecimento coletivo, afetivo e cultural.
Quarta volta	Desafios e resistências Projeção de novos mundos	Reflexão sobre lacunas políticas Educação bilíngue transformadora

Fonte: quadro elaborado pela autora, com base na Análise Cognitiva (BURNHAM, 2015, 2019) e nos resultados da pesquisa desenvolvida. Este quadro sintetiza os principais elementos da espiral cognitiva construída ao longo do trabalho.

Ao longo desta jornada, evidenciou-se a afirmação de Freire (1987, p. 47): “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Educar é também um gesto de escuta sensível, de afeto e de autoria coletiva. Cada oficina formativa, cada narrativa, cada escolha estética e política foram construídas por mãos. Mãos que sinalizam, narram, pensam, criam, aprendem e ensinam. Entre linhas e pontos desse tecido vivo, que tecem juntos a valorização da linguagem e do pertencimento.

Como nos ensina bell hooks (2013), educar é um ato de liberdade. Assim, esta pesquisa, ao costurar histórias e conhecimentos sinalizados, reafirma a construção do conhecimento como um processo coletivo e afetivo, que articula o passado e presente da comunidade surda. Diante disto, o jogo *Deaf Lives/Vidas Surdas* torna-se, um recurso didático, como espaço de resistência, memória e novas possibilidades, sintetizados na espiral cognitiva que entrelaça teoria, prática e compromisso.

E que essa costura possa inspirar novas mãos e continuem a entrelaçar fios significativos para o tecido da educação bilíngue para os Surdos.

Em síntese, esta tese propõe o jogo digital *Deaf Lives/Vidas Surdas* como uma prática pedagógica inovadora, que fortalece o letramento bilíngue e valoriza a Libras como primeira língua. Os resultados demonstram a potência da articulação entre tecnologia, cultura visual e práticas pedagógicas críticas no ensino de estudantes surdos. O quadro-resumo da espiral cognitiva apresentado mostra que o conhecimento, vai além do acúmulo de informações, emerge de processos afetivos, culturais e históricos, fortalecendo uma pedagogia do olhar, do afeto e da liberdade. Diante das lacunas nas políticas públicas linguísticas e educacionais, a presente pesquisa reafirma a necessidade de investimentos na formação docente, na produção de materiais bilíngues e na consolidação do direito à educação bilíngue. Que este trabalho possa inspirar novas mãos a entrelaçar fios significativos no tecido da educação bilíngue para os Surdos.

REFERÊNCIAS

- _____. Relatório do Grupo de Trabalho designado por Portaria Ministerial para elencar subsídios à Política Linguística de Educação Bilíngue — Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa, Brasília: MEC/SEESP, 2014.
- ALVES, A. M. P. Cultura lúdica sempre acompanhou a humanidade. **Revista Pré-Univesp**, v. 59, 2016.
- ALVES, F. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 2ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ANDREIS-WITKOSKI, Caroline. **Educação bilíngue para surdos no Brasil**: entre legislação, políticas e práticas pedagógicas. Curitiba: CRV, 2020.
- AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2001.
- AUSUBEL, D.P. **Meaningful Verbal Learning**. 2nd ed., Grune&Stratton. New York. (1968a).
- AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa, 2003.
- AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa, 2003.
- BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é, como se faz**. 56. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BERBEL, N.A.N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, Londrina, v. 32, n. 1, p.25-40, 2011. Disponível em: 10326/10999>. Acesso em: 31 de janeiro de 2023.
- BERNARDINO, E.L. Absurdo ou lógica? A produção linguística dos surdos. **Belo Horizonte: Profetizando Vida**. 2000.
- BÉZAGU-DELUY, Maryse. **L'abbé de l'Épée: Instituteur gratuit des sourds et muets, 1712-1789**. FeniXX, 1990.
- BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. Supers Super-Heróis pára Papel Tocando Game . **São Paulo**: Daemon, 2003.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo R. Pesquisa participante: o saber da partilha. In: **Pesquisa participante: o saber da partilha**. 2006. p. 295-295.
- _____. Pesquisa participante: a partilha do saber. In: (Org.). **Pesquisa participante: o saber da partilha**. São Paulo, Aparecida: Idéias e Letras, 2006. 13 p. Acesso em: 20 mai. 2025.

BRANDÃO, Silvia Figueiredo. **Ensino de gramática: descrição e uso**. Editora Contexto, 2015.

BRASIL, Casa Civil. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais-Libras, eo art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. **Diário Oficial da União**, v. 1, p. 28-28, 2005.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais –LIBRAS e dá outras providências. **Diário oficial da União, Brasília**, DF, 25 abril 2002.

BRASIL. Ministério da Saúde (MS). Secretária de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. Manual de legislação em saúde da pessoa com deficiência. 2.^a ed. Brasília (DF): **Editora do Ministério da Saúde**; 2006.

BRASIL. Ministerio do Imperio. Ministro (João Alfredo Corrêa de Oliveira). Relatório do anno de 1873 apresentado a Assembleia Geral Legislativa na 3^a sessão da 15^a Legislatura. (Publicado em 1874). Disponível em: Acesso em: 10 maio de . 2022.

BRITO, L. F. **Integração social & educação de surdos**. Rio de Janeiro: Babel, 1993.

BRUNER, Jerome Seymour. **Toward a theory of instruction**. Harvard university press, 1974.

BURNHAM, Teresinha Fróes. Análise Cognitiva: reconhecendo o antes irreconhecido. In: BURNHAM, Teresinha Fróes (org.). Análise Cognitiva e Espaços Multirreferenciais de Aprendizagem: Currículo, Educação a Distância e Gestão/Difusão do Conhecimento. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 59–75.

BURNHAM, Teresinha Fróes. Análise Cognitiva: reconhecendo o antes irreconhecido. In: BURNHAM, Teresinha Fróes (org.). Análise Cognitiva e Espaços Multirreferenciais de Aprendizagem: Currículo, Educação a Distância e Gestão/Difusão do Conhecimento. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 59–75.

BURNHAM, Teresinha Fróes. Análise Cognitiva: reconhecendo o antes irreconhecido. In: Espaços multirreferenciais de aprendizagem: lócus de resistência à segregação sociocognitiva? Salvador: EDUFBA, 2019. p. 111–135.

BURNHAM, Teresinha Fróes. Análise Cognitiva: reconhecendo o antes irreconhecido. In: Espaços multirreferenciais de aprendizagem: lócus de resistência à segregação sociocognitiva? Salvador: EDUFBA, 2019. p. 111–135.

BURNHAM, Teresinha Fróes. Análise Cognitiva: um campo multirreferencial do conhecimento? Aproximações iniciais para sua construção. In: BURNHAM, Teresinha Fróes (org.). Espaços multirreferenciais de aprendizagem: lócus de resistência à segregação sociocognitiva? Salvador: EDUFBA, 2015. p. 85–110.

BURNHAM, Teresinha Fróes. Análise Cognitiva: um campo multirreferencial do conhecimento? Aproximações iniciais para sua construção. In: BURNHAM, Teresinha Fróes (org.). Espaços multirreferenciais de aprendizagem: lócus de resistência à segregação sociocognitiva? Salvador: EDUFBA, 2015. p. 85–110.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em psicologia**, v. 21, n. 2, p. 513-518, 2013.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. Tutorial para uso do software. **Santa Maria:[sn]. Disponível em:< [http://www.iramuteq.org/documentation/fichiers/Tutorial IRaMuTeQ em portugues_17](http://www.iramuteq.org/documentation/fichiers/Tutorial%20IRaMuTeQ%20em%20portugues_17)**, v. 3, 2013.

CAMPELLO, Ana Regina; REZENDE, Patrícia Luiza Ferreira. Em defesa da escola bilíngue para surdos: a história de lutas do movimento surdo brasileiro. **Educar em Revista**, p. 71-92, 2014.

CAMPELLO, Ana Regina; REZENDE, Patrícia Luiza Ferreira. Em defesa da escola bilíngue para surdos: a história de lutas do movimento surdo brasileiro. **Educar em Revista**, p. 71-92, 2014.

CAMPELLO, Ana Regina; REZENDE, Patrícia Luiza Ferreira. Em defesa da escola bilíngue para surdos: a história de lutas do movimento surdo brasileiro. **Educar em Revista**, p. 71-92, 2014.

CAPOVILLA, F.C. e RAFAEL, Walkíria Duarte (editores); [ilustrações Silvana Marques]. **Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue da Língua de Sinais Brasileira.Volumes I e II**. 2. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2001.

CAPOVILLA, F.C. Sobre a falácia de tratar as crianças ouvintes como se fossem surdas, e as surdas como se fossem ouvintes ou deficientes auditivas: pelo reconhecimento do status linguístico especial da população escolar surda. In: SÁ, N. R. L. de (org.) **Surdos: qual escola?** Manaus: Editora Valer e Edua, 2011.

CAVALCANTE, A.W.G & TORRES, C. E.A (2020).O ensino de língua portuguesa para alunos surdos: práticas de alfabetização e letramento. **Revista Sinalizar**, v. 5, 2020.

Creswell, J. W. (2014). Desenho da pesquisa: abordagens qualitativa, quantitativa e de métodos mistos. 4ª ed. SAGE Publications. p. 202-204.

CRESWELL, J. W. Projeto de Pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre. **Editora: Penso**. 5ª Edição. 2021.

CUNHA, Celso; CINTRA, Lindley. **Nova gramática do português contemporâneo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

DERRIDA, Jacques. **Da gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1967.

DURAZZO, Leandro; BADIA, Denis Domeneghetti. Dinâmicas da alteridade: o Role Playing Game (RPG) como narrativa do imaginário. **Educações na**

Contemporaneidade: reflexão e pesquisa. São Carlos: Joao & Pedro Editores, p. 141-162, 2011.

FARACO, Carlos Alberto. **Norma culta brasileira: desatando alguns nós.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

FERNANDES, Elaine Leal. Surdez versus aprendizado da língua portuguesa escrita. Juiz de Fora: s.n., 2008.

FERNANDES, Eulália. A escrita da língua portuguesa como segunda língua para surdos. Porto Alegre: Mediação, 2006.

FERNANDES, Eulália. **A escrita da língua portuguesa como segunda língua para surdos:** caminhos e descaminhos na construção do texto escrito. Porto Alegre: Mediação, 2006.

FERNANDES, Eulália. **Letramento e surdez: pensando o espaço da escrita.** São Paulo: Parábola, 2006.

FERNANDES, S. **Surdez e linguagens: é possível o diálogo entre as diferenças:** Curitiba, 1998, dissertação (Mestrado em Linguística), Universidade Federal do Paraná.

FERNANDES, S.F. **Letramento na educação bilíngue para surdos:** caminhos para a prática pedagógica. 2006.

FERNANDES, Sueli de Fátima. Educação bilíngue para surdos: identidades, diferenças, contradições e mistérios. Tese (Doutorado em Letras) Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2003. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/193718> Acesso em: 06 jul. 2024.

FERNANDES, Sueli. **Práticas de letramento na educação bilíngue para surdos.** Curitiba: SEED/PR, 2006.

FERNANDES, Sueli. **Educação de surdos.** Editora Intersaberes, 2013..

FERNANDES, Sueli; MOREIRA, Laura Ceretta. Políticas de educação bilíngue para surdos: o contexto brasileiro. **Educar em Revista**, p. 51-69, 2014.

FERREIRA-COSTA, R. et al. O Role Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio. **São Paulo**, 2007.

FLORY, Suely Fadul Villibor. Narrativas ficcionais: da literatura às mídias audiovisuais / (org.) São Paulo: **Arte & Ciência**, 2005 176 p., 21 cm GOULART, Rosa Maria. TEORIAS DA NARRATIVA E ANÁLISE DO TEXTO. MÃTHESIS, [S. l.], v. 2, p. 155-171, 5 fev. 1993.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. 18 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Editora Paz e terra, 2014..

- GALLAUDET, E. (1888). The education of the deaf. COMPLETAR A REFERÊNCIA
- GAMA, F. J. (1975). A educação de Surdos no Brasil: Contribuições e desafios.
- GESSER, A. LIBRAS? Que língua é essa?: crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola, 2009.
- GIL, Antônio Carlos. Como classificar as pesquisas. **Como elaborar projetos de pesquisa**, v. 4, n. 1, p. 44-45, 2002.
- GOLDFELD, M. **A criança surda: linguagem e cognição numa perspectiva sóciointeracionista**. São Paulo: Plexus, 1997.
- GOULART, Rosa Maria. TEORIAS DA NARRATIVA E ANÁLISE DO TEXTO. MÁTHESIS, [S. l.], v. 2, p. 155-171, 5 fev. 1993.
- GRANDO, A.; TAROUÇO, L. M. R. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. RENOTE, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403>. Acesso em: 9 maio. 2025.
- GUARINELLO, A. C. **O papel do outro na escrita de Sujeitos Surdos**. Cidade, São Paulo: Plexus, 2007.
- GUARINELLO, A.C. **As produções escritas de sujeitos surdos**. Revista Letras, Curitiba, n. 65, p. 135-151, 2005.
- GUARINELLO, Ana Cláudia de Oliveira; MASSI, Giane; BERBERIAN, Ana Paula Prado. **Surdez e linguagem escrita: um estudo de caso**. Estudos de Psicologia (Campinas), Campinas, v. 24, n. 1, p. 45–55, jan./mar. 2007. DOI: .
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 4. ed. Rio de Janeiro: DP&A. 2000.
- HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Ana Luíza Libânio. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUMPHRIES, T.; MACDOUGALL, R. (1999). The deaf community in America: History in the making.
- IRAMUTEQ. Universidade Federal de Santa Catarina [Internet]. 2013 [citado 2015 out 15]. Disponível em: português»
- JACKSON, S. GURPS: generic universal role-playing system: modulo básico. São Paulo: Devir, 1994.

KAPP, K.M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KARNOPP, Lodenir Becker; KLEIN, Madalena. Narrativas de Professoras Sobre a(s) Língua(s) na Educação de Surdos. 2007. Em: file:///C:/Users/PSPROD~1/AppData/Local/Temp/6650-20656-1-PB-1.pdf Acesso em 25 de maio de 2025.

KELLER, Helen. The Story of My Life and Selected Letters. 1903.

KLEIMAN, A. B.; BALTAR, M. Letramento e formação de professores. In: KLEIMAN, A. B.; BALTAR, M. (Org.). Linguagem em (Dis)curso, v. 8, n. 2. 20.10

LABORIT, E. O vôo da Gaivota. São Paulo: Ed. Best Seller, 2000.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de e LODI, Ana Claudia Balieiro. Ensino-aprendizagem do português como segunda língua: um desafio a ser enfrentado. Uma escola, duas línguas : letramento em língua portuguesa e língua de sinais nas etapas iniciais da escolarização. Tradução . Porto Alegre: Mediação, 2014. . . Acesso em: 16 dez. 2024.

LIMA, M. (1997). Ernest Huet: O pioneiro da educação de Surdos no Brasil. **Editora UnB**.

LODI, A.C.B... [et al.] (organizadores), Letramento e minorias, 7. ed – Porto Alegre: Mediação, 2014.

LODI, Ana Cláudia Balieiro. Ensino da língua portuguesa como segunda língua para surdos: impacto na educação básica. In: LACERDA, C. B. F. de; SANTOS, L. F. (Orgs.). Tenho um aluno surdo, e agora? Introdução à LIBRAS e educação de surdos. São Carlos: EDUFSCar, 2014. p. 165 – 183.

LOPES, Maura Corcini. Surdez e Educação / Maura Corcini Lopes — Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

LOURENÇO, Katia Regina Conrad; VASCONCELOS, Stephanie Caroline Alves; DIAS, Jonathas Oliveira. GUIA-INTERPRETAÇÃO E SEUS ATRAVESSAMENTOS: NARRATIVAS DA ATUAÇÃO NA ESFERA ACADÊMICA. **Comunicações**, v. 31, n. 31, p. 278-315, 2024.

MARCATO, Célio Tiago; CONTI, Celso Luiz Aparecido. Justiça e igualdade na escola: a falácia da meritocracia. **Devir educação**, v. 1, n. 1, p. 66-74, 2017.

MENDES, Luiz Otavio Rodrigues et al. Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem de Estudantes Surdos: uma revisão sistemática. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, [S. l.], p. 145-151, 3 dez. 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/99434/55617>. Acesso em: 12 set. 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Estrutura e sujeito, determinismo e protagonismo histórico: uma reflexão sobre a práxis da saúde coletiva. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 6, p. 07-19, 2001.

MOURA, Cecília; BEGROW, Desirée De Vit (orgs.). **Libras e surdos: políticas, linguagem e inclusão**. São Paulo: Contexto, 2024.

MOREIRA, M. A. (2005) *Aprendizagem Significativa Crítica*. Impressos Portão Ltda. São Leopoldo.

MOREIRA, M. A. *Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. Brasília: Editora da UnB, 2012.

MOREIRA, M. A. O que é afinal aprendizagem significativa? *Revista cultural La Laguna Espanha*, 2012.

MOREIRA, M. A.; MASINI, E. A. F. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 1982;

MOREIRA, M.A. (2006). *A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula*. Brasília: Editora da UnB.

MOREIRA, M.A. e Masini, E.A.F. (2006). *Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel*. 2ª ed. São Paulo: Centauro Editora.

MOREIRA, M.A., Caballero, C. y Rodríguez P., M.L. (2004). *Aprendizaje significativo: interacción personal, progresividad y lenguaje*. Burgos: Servicio de Publicaciones de la Universidad deBurgos.

NAVARRO, G. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. Trabalho de conclusão do Curso de Especialização (lato sensu) em Mídia, Informação e Cultura. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

NÓBREGA, J.D. Identidade surda e intervenções em saúde na perspectiva de uma comunidade usuária de língua de sinais [artigo científico]. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3), 671–679, 2012.

OLIVEIRA, M.F.N. Alfabetização da criança surda no ensino fundamental numa perspectiva bilíngue. 2011. 47 f. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar) Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Brasília, 2011.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). *Transformando nosso mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. Nova Iorque: ONU, 2015. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustentavel>. Acesso em: 01 jun. 2025.

PADDEN, C.; HUMPHRIES, T. *Deaf in America: voices from a culture*. Cambridge: Harvard University Press, 1988.

PADDEN, Carol A.; HUMPHRIES, Tom L. **Inside deaf culture**. Harvard University Press, 2006.

PADDEN, Carol; HUMPHRIES, Tom. Inside Deaf Culture. Cambridge: Harvard University Press, 1988.

PASSEGGI, Maria Conceição. DELORY-MOMBERGER, CHRISTINE. Biografia e educação: figuras do indivíduo projeto. Trad. Maria da Conceição Passeggi, João Gomes da Silva Neto e Luis Passeggi. Natal, RN: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008. 147p. **Revista@mbienteeducação**, v. 6, n. 1, p. 133-135, 2017.

PEREIRA, Maria Cristina da Cunha. O ensino de português como segunda língua para surdos: princípios teóricos e metodológicos. **Educar em Revista**, Curitiba, n.2/2014, p. 143-157.

PERLIN, G. Histórias de vida surda: identidades em questão. Porto Alegre: UFRGS, 1998. 99f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto alegre, 1998.

Produções Didático-Pedagógicas, [S. l.], p. 3-23, 25 mar. 2015. Disponível em: e/2014/2014_unicentro_ped_pdp_elizete_da_aparecida_toledo.pdf. Acesso em: 31 ago. 2024.

QUADROS, R & KARNOPP, L. B. **Língua de sinais brasileira**. Estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

QUADROS, Ronice Müller de. Educação de surdos: a aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2004.

QUADROS, Ronice Müller de. Educação de surdos: A aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artmed, 1997.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. Língua de sinais brasileira: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004

QUADROS, Ronice Müller. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem**. Artmed Editora, 2009.

QUADROS, Ronice Müller; SCHMIEDT, Magali L. P. Idéias para ensinar português para alunos surdos. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

QUADROS, Ronice Müller; SCHMIEDT, Magali LP. Ideias para ensinar português para alunos surdos. **Brasília: Mec, SEESP**, 2006.

QUADROS, R. M. de. Educação de surdos: A aquisição da linguagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

RICOEUR, Paul. Heidegger e a questão do sujeito. **O conflito das interpretações: ensaios de hermenêutica**. Tradução: Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Imago, p. 189-198, 1978.

ROJO, R H. R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROSA, E. F. Olhares sobre si: a busca pelo fortalecimento das identidades surdas. Dissertação de Mestrado. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2009.

ROSANA DE FÁTIMA JANES CONSTÂNCIO, E. F. A. da S. O. e. A AQUISIÇÃO DA LIBRAS COMO L1 E DA LÍNGUA PORTUGUESA COMO L2 PARA SURDOS: UMA VISÃO FUNCIONALISTA. *Polifonia*, [S. l.], v. 25, n. 39.2, p. 285–298, 2018.

Disponível em:

<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/polifonia/article/view/7421>. Acesso em: 9 ago. 2024.

SÁ, N. L. de. Os Estudos Surdos. In: Sá NL de organizador. *Cultura, poder e educação de surdos*. São Paulo: Paulinas; 2006.

SACKS, Oliver. **Vendo vozes: uma viagem ao mundo dos surdos**. Editora Companhia das Letras, 2010.

SCHMIT, W.L. RPG e Educação: Alguns apontamentos teóricos. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina. Disponível em: Acesso em: 26 set. 2024.

SETEMBRO AZUL. *Setembro azul: mês de luta e resistência da comunidade surda*. Disponível em: <http://www.setembroazul.com.br/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

SIGNORINI, I. 2001. Construindo com a escrita “outras cenas de fala”. In: . (Org.). *Investigando a relação oral/escrito e as teorias do letramento*. Campinas-SP: Mercado de Letras, p. 97-134.

SILVA, Aline C. Porto; NASCIMENTO FILHO, Aloísio S.; CUNHA, Ivonete Natividade C. A literatura como estratégia para as práticas de letramento bilíngue para os surdos. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 24, nº 20, 11 de junho de 2024. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/24/20/a-literatura-como-estrategia-para-as-praticas-de-letramento-bilingue-para-os-surdos>.

SILVA, Ivani Rodrigues. Considerações sobre a construção da narrativa pelo aluno surdo. **SILVA, IR; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, ZM (orgs.). Cidadania Surdez e Linguagem. Desafios e Realidades. Ed. Plexus, 2003.**

SILVA, Marília da Piedade Marinho. **A construção de sentidos na escrita do aluno surdo**. Plexus Editora, 2001.

SKLIAR C. Uma perspectiva sócio-histórica sobre a psicologia e a educação dos surdos. In: SKLIAR, C. (Org.). *Educação e Exclusão*. Porto Alegre: Mediação, 1997.

SKLIAR, C. **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2010.

SKLIAR, C. organizador. *Educação e Exclusão: abordagens socioantropológicas em Educação Especial*. Porto Alegre: **Mediação**; 2006. 112p

SKLIAR, C.(org.). **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Mediação, 1998.

SKLIAR, C.Pedagogia (improvável) da diferença: e se o outro não tivesse aí? Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

SKLIAR, Carlos. A surdez: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 1998.

SKLIAR, Carlos. Cultura surda. Brasília: MEC, 1998.

SKLIAR, Carlos. Seis perguntas sobre a questão da inclusão ou de como acabar de uma vez por todas com as velhas-e novas-fronteiras em educação!. **Pro-posições**, v. 12, n. 2-3, p. 11-21, 2001.

SOARES, M. Linguagem e Escola: Uma perspectiva Social. São Paulo: Editora Contexto. 2020, 18ª ed.

SOARES, M.Letramento e alfabetização : as muitas facetas. Revista Brasileira de educação, Rio de Janeiro: n. 25, p. 5-17, 2004.

STAROSKY, P. O role-playing game como proposta pedagógica de co- construção de histórias no contexto da surdez. 2011. Tese (Doutorado em Letras) - Programa de Pós graduação em Letras da PUC-Rio, [S. I.], 2011.

STOKES, S. Visual literacy in teaching and learning: A literature perspective. Electronic Journal for the Integration of Technology in Education,v.1, n.1, 2002

STOKOE, William C. **Sign and Culture: A Reader for Students of American Sign Language**. Linstok Press, 9306 Mintwood St., Silver Spring, MD 20901, 1980.

STROBEL K. L. Surdos: os vestígios culturais não registrados na história [tese]. Florianópolis (SC): Universidade Federal de Santa Catarina; 2008.

STROBEL, K. L. As imagens do outro sobre a cultura surda. 2.ed.rev.Florianópolis: Ed. da UFSC, 2008.

STROBEL, Karin Lilian. Ouvindo os surdos: práticas identitárias e saberes docentes. Porto Alegre: Mediação, 2008.

STROBEL, Karin. **O movimento político da comunidade surda brasileira**. Petrópolis: Vozes, 2008.

Strobel, Karin. Surdez: **Um olhar sobre as diferenças**.2008.

SULLIVAN, Anne; KELLER, Helen. **The Story of My Life**. Doubleday, Page, 1908.

TERJE. B, psiquiatra norueguês, 1993, apud GESSER, 2009, p.81)

TOLEDO, E.A. RPG COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO: UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE PROFISSÕES. Cadernos PDE, OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA. *História da educação de surdos*. Florianópolis: UFSC, [s.d.]. Disponível em: https://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoEspecificada/historiaDaEducacaoDeSurdos/assets/258/TextoBase_HistoriaEducacaoSurdos.pdf. Acesso em: 01 jun. 2025.

VILHALVA, Shirley. *Recortes de uma vida: descobrindo o amanhã*. Brasília: Gráfica e Papelaria Brasília, 2002.

WAI-A, W. C. yS eee Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.pt> Citação sugerida: Gama, CO da, Gama, GO da, Pires, VNL, e Maciel, EMG de S.

WRIGLEY O. *The politics of deafness*. Washigton: Gallaudet University Press; 1996.

APÊNDICES

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO BILÍNGUE

Link do questionário bilíngue:

<https://docs.google.com/forms/d/1BomsEgrsiblsJcupp2N2ZzX7unKHHmpppG94P4swXU0/edit>

1- Nome (Opcional)

2 – Qual é a sua faixa etária? *

Marcar apenas uma oval.

☐ 12 a 17 anos

☐ 18 a 24 anos

☐ 25 a 34 anos

☐ 35 anos ou mais

☐ Outro: _____

3 – Qual é o seu gênero

☐ Feminino ☐ Masculino ☐ Não Binário ☐ Outro (Especifique)

4 – Marcar sua escolaridade. Em qual nível você já se formou?

Marcar apenas uma oval.

☐ Ensino Fundamental - de 1ª a 4ª série

☐ Ensino Fundamental - de 5ª a 8ª série

☐ Ensino Médio (2º grau)

☐ Ensino Superior (Faculdade)

☐ Pós-graduação – especialização

☐ Mestrado

☐ Doutorado

☐ Outro:

5- Trabalha

☐ *Marcar apenas uma oval.*

☐ Sim Qual a função _____

☐ Não

Uso da Língua Brasileira de Sinais - Libras e Língua Portuguesa Escrita

6) ATENÇÃO. Nesta pergunta, você pode marcar várias opções (1, 2, 3 ou mais). Marcar as práticas de leitura e escrita em português que você tem o costume de realizar todas as semanas.

- ☐ Ler e escrever e-mails para amigos.
- ☐ Ler sites e blogs sobre os surdos e a Libras.
- ☐ Ler histórias em quadrinhos.
- ☐ Ler jornais ou revistas impressos.
- ☐ Ler e escrever e-mails de trabalho mais formais.
- ☐ Ler livros baseados em histórias reais.
- ☐ Ler livros literários.

7- Libras - sinalizar

- ☐ Muito ruim /péssimo
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☐ 8
- ☐ 9
- ☐ 10 Ótimo / perfeito

Habilidade comunicação em Libras

8 - Libras - como compreende a sinalização

- ☐ Muito ruim /péssimo
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5 Ótimo / Perfeito

9- Habilidade de comunicação com o português como segunda língua. *Você sabe ler em português?

- ☐ Muito ruim /péssimo
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☐ 8

- ☐ 9
- ☐ 10 Ótimo / perfeito

10- Português - Você tem habilidades com a escrita? *

- ☐ Muito ruim /péssimo
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☐ 8
- ☐ 9
- ☐ 10 Ótimo / perfeito

Habilidade: Escrita do português

11- Você acha difícil ler e escrever em português? *

- ☐ Sim, tenho dificuldades em entender o português, as palavras e seus significados
- ☐ Não sei ler e escrever as palavras da língua português
- ☐ Não entendo a estrutura gramatical da língua portuguesa
- ☐ Faltam professores de língua portuguesa fluentes em Libras e com competência para ensinar o português como L2.
- ☐ Outro: _____

12- Escrita: Você, considera que aprender a língua portuguesa é importante?

- ☐ Não tem importância
- ☐ 0
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5 Tem muita importância

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

APÊNDICE B: ATIVIDADES PEDAGÓGICAS CRIADAS PARA O ENSINO BILÍNGUE: ATIVIDADE TEXTUAL: ANÁLISE DE VERBOS NO TEXTO.

TEXTO: RESUMO DA NARRATIVA DO DEAF LIVES/VIDAS SURDAS.

Atividade Textual: Análise de Verbos no Texto

Texto: Resumo da narrativa do Deaf Lives/ Vidas Surdas

Objetivo da atividade: Verificar os conhecimentos prévios sobre verbos; desenvolver a compreensão dos estudantes Surdos, sobre os verbos, os tempos verbais e as ações expressas no texto e também provocar a reflexão sobre o significado das ações em relação ao contexto histórico e cultural da comunidade surda.

Texto: resumo da narrativa do Jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas

Finalmente chegamos ao museu, ansiosos por aprender mais sobre a nossa história. Ao entrar, encontramos um velho misterioso, que, com uma calma, nos lembra da importância de contar a história do povo Surdo. Ele nos disse: "Vocês são os herdeiros dessa rica história, não deixem que a luta de vocês seja esquecida." Movidos por essas palavras, decidimos seguir em frente, passando por portas e resolvendo os enigmas que nos levavam a descobrir mais sobre nossa cultura. Ao enfrentar o primeiro desafio, refletimos sobre o trabalho de Abade L'Epée, que, com seu amor pela educação, ajudou a desenvolver a língua de sinais. Em seguida, ao decifrar a senha do cofre, entendemos o impacto do Congresso de Milão de 1880 e como a luta Surda é importante. Cada passo nesse museu virtual nos aproximaria mais de compreender a importância de preservar e compartilhar nossa história. Juntos, somos mais fortes, e essa jornada está apenas começando.

Leia o texto, destaque e escreva abaixo, os verbos que você identifica.

Veja os verbos e classifique:

Passado	Presente	Futuro
---------	----------	--------

Leia o texto e responda: quais são as palavras do texto que você não conhece e não sabe o significado.

- Tem um vídeo gravado da aula e o reconto pelos estudantes, ou seja, o que entenderam do texto.

APÊNDICE C: ATIVIDADE TEXTUAL: VERBOS NO TEXTO (REPERTÓRIO LINGUÍSTICO: LIBRAS E LÍNGUA PORTUGUESA)

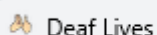
Atividade Textual: Análise de Verbos no Texto

Essa atividade é o desdobramento da atividade anterior, os verbos escolhidos foram identificados pelos estudantes, no resumo do texto: narrativa do jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas. Os verbos selecionados, foram interpretados e aplicados em diferentes contextos, intentando o entendimento do significado do verbo, utilizado em situações diversas.

O objetivo da atividade foi trabalhar o vocabulário e relacionar os verbos aos seus significados;

Desenvolver a capacidade de organização textual, compreensão gramatical conforme a estrutura da língua portuguesa;

Reflexão sobre a importância da história. O conteúdo para estruturar as frases, fazem parte do texto: narrativa do jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas.



Atividade de Pesquisa

ATENÇÃO!

1. Qual é o significado dos verbos? Escreva o número que corresponde ao significado correto.

(5) Apoio a alguém para que consiga realizar algo. Envolve oferecer suporte ou facilitar a realização de uma tarefa

(1) Dividir algo com outras pessoas, ou dividir algo com um grupo, podendo se referir tanto a objetos materiais como a informações ou experiências.

(2) Compreender, captar o significado de algo ou perceber a razão de um fato ou situação.

(4) Trazer à mente algo que foi esquecido ou que já se sabia. Pode se referir ao ato de gravar.

(3) Encontrar algo novo ou que estava oculto, seja no sentido físico (como encontrar um objeto) ou no sentido abstrato (como descobrir uma verdade ou solução).

Lembrar ()

Ajudar ()

Compartilhar ()

Entender ()

Descobrir ()

2. As frases abaixo, estão erradas, organize as frases corretamente.

a) Precisamos aprender mais sobre a nossa história

a) Aprender, sobre, história, precisamos, mais, a, nossa

b) É importante contar a história do povo Surdo

b) Surdo, história, importante, do, contar, povo, a, É

c) Libras é a língua das pessoas Surdas.

c) Pessoas, língua, Libras, Surdas, é, a, das

d) O Congresso de Milão em 1880, proibiu a língua de sinais.

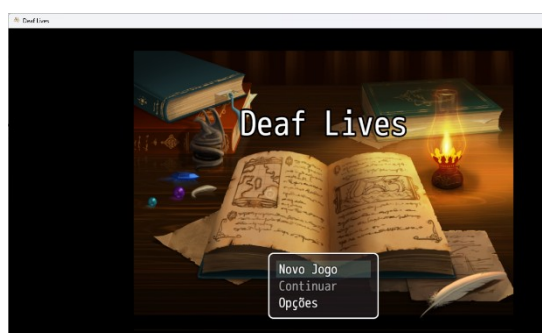
d) língua de sinais, O, proibiu, Milão, Congresso, de, 1880, em, a

APÊNDICE D: ATIVIDADE DE LEITURA E ESCRITA DAS IMAGENS DO JOGO DEAF LIVES/ VIDAS SURDAS.

Atividade Textual: Leitura e escrita – Imagens do jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas

Objetivo da atividade: estimular a leitura a partir das imagens e incentivar a escrita da língua portuguesa; trabalhar o vocabulário a partir do texto escrito pelos estudantes e estruturar a escrita para a língua padrão. Solicitar que cada estudante interprete sua atividade escrita para a língua de sinais; perceber os discursos dos estudantes Surdos.

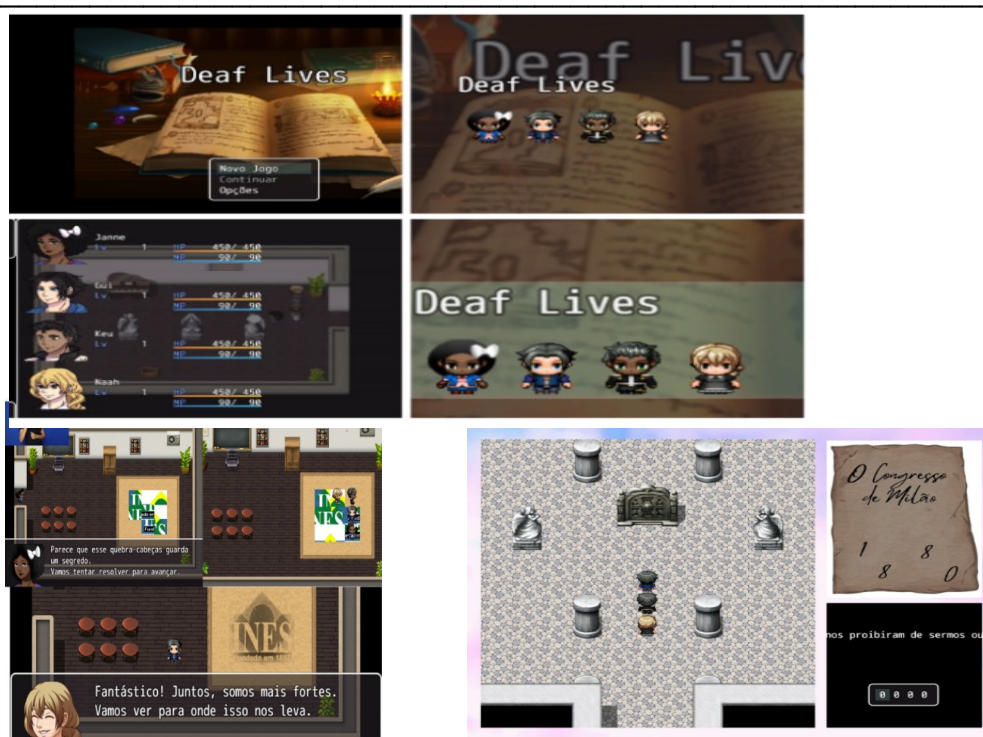
Deaf Lives **Atividade de Pesquisa**



Para lembrar: Traduza para a língua portuguesa, o nome do jogo **Deaf Lives**.

Resposta:

2. Faça a leitura das imagens do jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas e escreva:



APÊNDICE E: NARRATIVA DO JOGO RPG DEAF LIVES/ VIDAS SURDAS E APRESENTAÇÃO DO JOGO.

Projeto: O Role Playing Game - RPG, como perspectiva de letramento bilíngue para estudantes Surdos.

A seguir, será apresentada a narrativa que compõe a história do jogo 'Deaf's Life', que está hospedado no programa 'RPG MAKER MV'. Este projeto, faz parte da pesquisa de doutoramento de Aline da Cruz Porto Silva, no Programa de Pós Graduação Difusão do Conhecimento, que teve como desdobramento a criação do jogo, intitulado 'Deaf's Lives – Vidas Surdas'. Realizado coletivamente no círculo de cultura com os estudantes Surdos, com a participação do professor Surdo Evandro e da professora ouvinte regente da turma Josiane Borges, na Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia (APADA-BA).

Este projeto propõe olhar para o Role Playing Game (RPG), como perspectiva de 'Letramento Bilíngue para Estudantes Surdos', através das narrativas que versam sobre a surdez.

A seguir, apresenta-se o Escape Room do jogo: Quatro Surdos visitam um museu e ao entrar em uma sala indicado por um ancião, em específico, uma sessão direcionada a História dos Surdos, quando estes adentram, a porta se fecha e se tranca. Na sala, tem várias obras de artes e documentos relacionado a "História dos Surdos". Estes precisam resolver enigmas, para assim abrir uma porta que os levam à um cofre, e descobrem a senha, assim recebem a chave da porta principal. Uma informação importante, a chave fica presa na porta depois de girar, o guia do museu diz: essa sessão está desativada a muito tempo, então eles lembram da frase do Ancião, que após a sessão disse: lembrem da importância de contar a história do povo Surdo, não permitindo que invisibilizem essa luta.

Quadro 1 – Enigmas do jogo

Enigmas para abrir o cofre: Fatos Históricos: 1. Abade L'Epée (Botão – Escultura)

2. Ernest Huet (Livro)

1. Senha: Tradução das Frases – As frases estruturadas em Libras formam uma charada.

Responder a charada: estruturar a frase para a língua portuguesa escrita.

2. Quadro do INES - Instituto Nacional de Educação dos Surdos: Palavras chave grifadas, formam o título (Porque, Hernet Huet?). Rodapé do quadro

3. Abra a passagem para o cofre

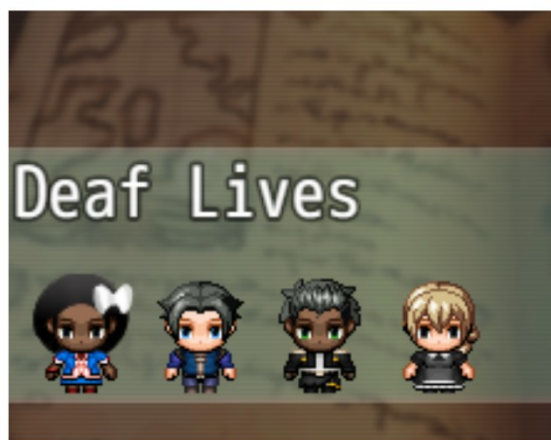
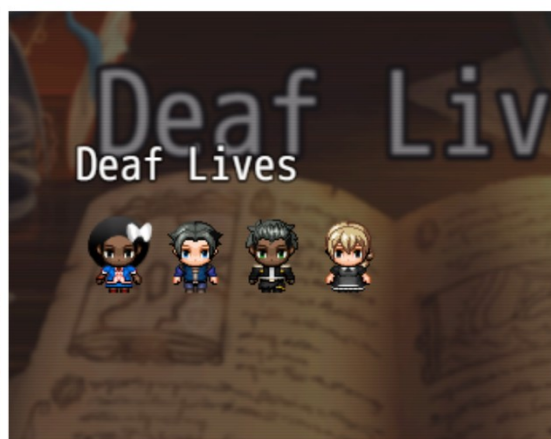
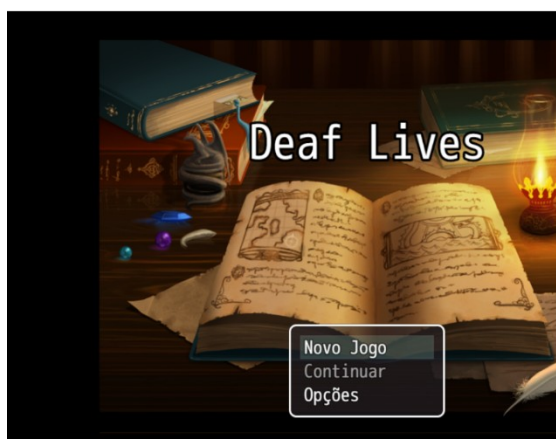
Imagem de pessoas Surdas com as mãos amarradas.

Etiqueta – Milão

Livro: “O congresso de Milão”.

Síntese: O ano de 1880 para o povo Surdo, representa um retrocesso com a proibição da língua de sinais.

Fonte: Elaborado pela autora (2023)



Narrativa do Role Playing Game – Deaf's Lives – Vidas Surdas

DIÁLOGOS

Personagem 1: (sinalizando) Olá, pessoal! Finalmente chegamos ao museu. Estou ansioso para aprender mais e mais.

Personagem 2: (sorrindo e sinalizando) Sim, é incrível poder explorar e compreender como nossos antepassados viveram.

Personagem 3: (entusiasmado, sinalizando) vamos aproveitar ao máximo essa visita. Tenho certeza de que há muitas histórias inspiradoras que podem nos guiar.

Evento de Chegada do Ancião
(Ancião Misterioso aparece de repente, envolto em sombras)

Ancião Misterioso: (calmamente, sinalizando) Não se assustem, meus jovens. Eu venho de longe para lembrá-los da importância de contar a história do povo surdo.

Personagem 1: (surpreso, sinalizando) Quem é você? Como entrou aqui?

Ancião Misterioso: (sorrindo) Sou apenas um guardião das histórias esquecidas.

Conversa e Mensagem Importante:

Ancião Misterioso: (sinalizando) Vocês, jovens, são os herdeiros dessa rica história surda. Lembrem-se da importância de compartilhar essas narrativas, de não permitir que nossa luta seja invisibilizada.

Personagem 2: (curioso, sinalizando) Como assim? Quem é você e por que isso é importante?

Ancião Misterioso: (sorrindo) A verdade está lá dentro, esperando ser revelada. Não deixem que o mundo esqueça quem somos.

Evento de Despedida:
(O Ancião Misterioso se afasta)

Final da Cutscene:

(A porta da sala da história do povo surdo se abre novamente. Os personagens entram, determinados a aprender e compartilhar a rica história do povo surdo.)

DIÁLOGOS DOS ENIGMAS

Enigma 1:

Personagem 1: (observando uma inscrição) Parece um código. Será que tem algo a ver com a história surda?

Personagem 2: (analisando) Talvez seja uma charada. Vamos tentar decifrar.

Enigma Resolvido:

Personagem 1: Ótimo trabalho! Essa pista nos ajudou a desbloquear mais da história surda.

Enigma 2:

Personagem 1: (observando um quebra-cabeças na parede) Parece que esse quebra-cabeças guarda um segredo. Vamos tentar resolver para avançar.

Personagem 2: (examinando as peças) Parece desafiador. Vamos trabalhar juntos para montar essa imagem.

(Enigma aparece na tela)

Enigma: "Reconstrua a imagem que simboliza a união e a força da comunidade surda. Forme a imagem correta para revelar o caminho adiante."

(Espaço para o jogador rearranjar as peças)

Resposta Correta:

Personagem 3: (concluindo o quebra-cabeças) Acho que é assim. Olhem, a imagem está completa agora!

(As peças se encaixam e uma passagem secreta se revela)

Enigma Resolvido:

Personagem 1: Fantástico! Juntos, somos mais fortes. Vamos ver para onde isso nos leva.

Enigma 3:

Personagem 1: (diante de um cofre) Parece que este cofre guarda relíquias importantes. Precisamos encontrar a senha correta para abri-lo.

Personagem 2: (examinando pistas ao redor) Vamos procurar por algo que nos dê uma dica para a senha.

Enigma Resolvido:

Personagem 2: Ótimo trabalho! Essas salas devem conter informações valiosas sobre o passado surdo.

Diálogo de Conclusão do Jogo: Sala da Revelação

Personagem 1: (olhando para as relíquias) conseguimos desvendar tantos segredos e aprender muito sobre a história surda. Isso foi incrível!

Personagem 2: (sinalizando) Sim, essa jornada foi mais significativa do que poderíamos imaginar. Mas e o Velho Misterioso? Onde ele está?

(De repente, o Velho Misterioso aparece novamente, desta vez com um sorriso sereno.)

Ancião Misterioso: Vocês fizeram um trabalho admirável desvendando os mistérios da história surda. Estou aqui para parabenizá-los.

Personagem 3: (curioso) Quem é você realmente? Por que nos guiou?

Ancião Misterioso: (revelando-se) Eu sou um guardião das histórias esquecidas, um antigo defensor da cultura surda. Meu papel era garantir que as gerações futuras entendessem e valorizassem sua história.

Personagem 1: (grato) Fomos capazes de preservar e compartilhar essa história graças a você.

Ancião Misterioso: (sorrindo) Vocês são os verdadeiros guardiões agora. Mantenham viva a chama da cultura surda, continuem a aprender e ensinar. A jornada de vocês está apenas começando.

Personagem 2: (determinado) Não vamos esquecer. A história surda será sempre lembrada e compartilhada.

Personagem 3: (sinalizando) Agradecemos por guiar-nos e inspirar-nos.

Ancião Misterioso: (olhando para as relíquias) Vocês têm o poder de moldar o futuro. Lembrem-se sempre da importância de contar a história do povo Surdo, não permitindo que invisibilizem essa luta.

(O Ancião Misterioso desaparece lentamente enquanto a sala brilha com uma luz suave. Os personagens saem da sala, agora equipados com conhecimento e determinação para preservar a história surda.)

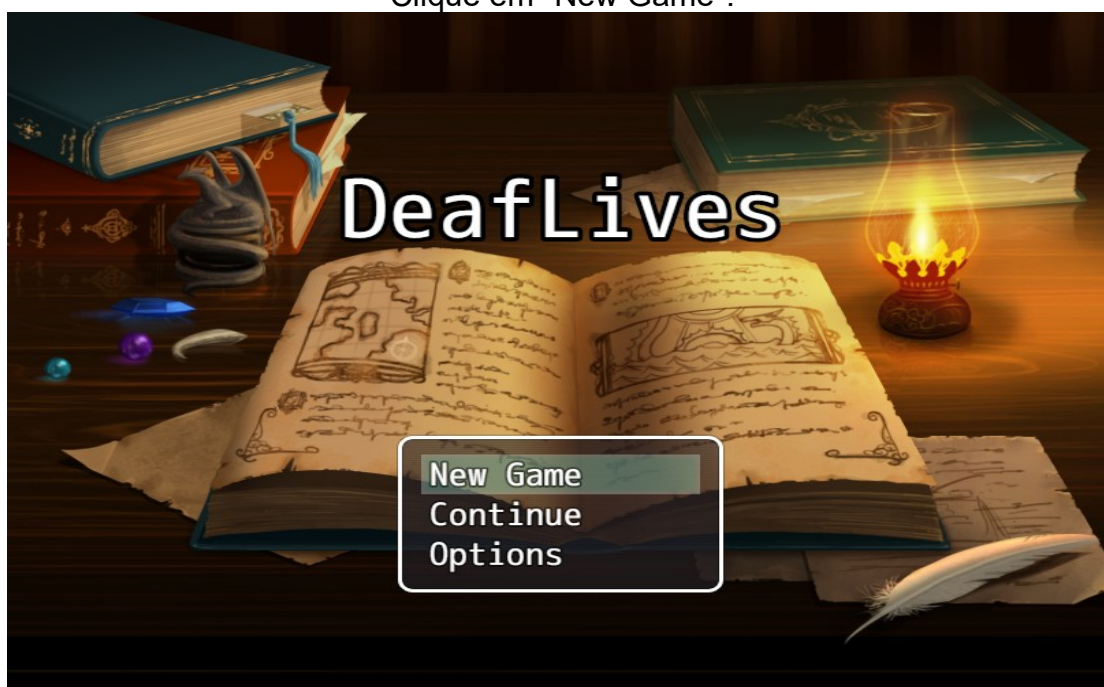
Sejam Bem-vindos, mergulhem nessa incrível história e desvendem os enigmas.

Link do jogo Deaf Lives/ Vidas Surdas

<https://drive.google.com/file/d/1QkHF2BgHbHgYx8zPFw9mepDMD0MaQxw/view?usp=sharing>

Instruções para iniciar o jogo:

Clique em "New Game".



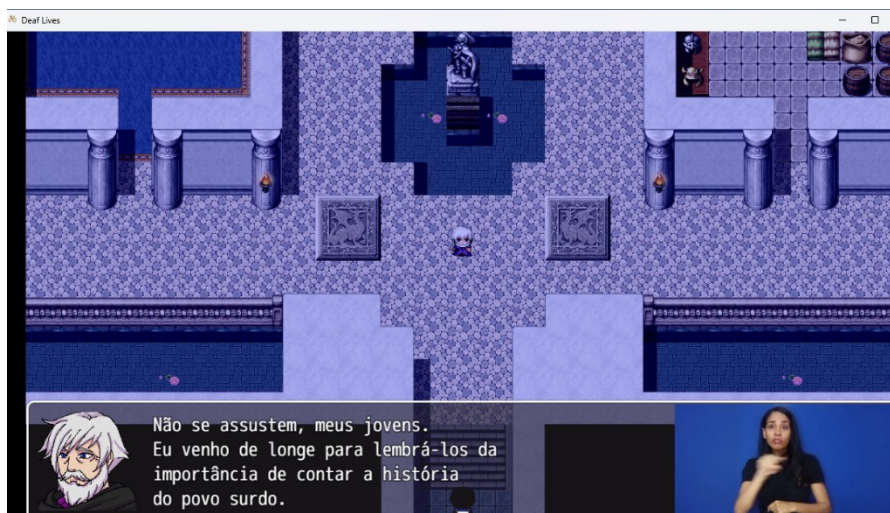


Nos diálogos:

Quando houver a setinha branca, embaixo da caixa de diálogo, quer dizer que pode passar.

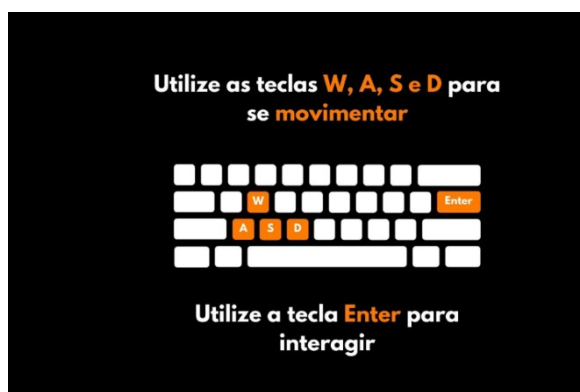
Aperte Enter, Barra de Espaço, ou Clique com o botão esquerdo do mouse para avançar.





Após as cutscenes:

Depois que as cenas de história do jogo terminam, é hora de jogar, utilize as setas do teclado para mover os personagens.



Quando chegar na frente de entradas, como a porta do museu, aperte Enter para passar pela porta.



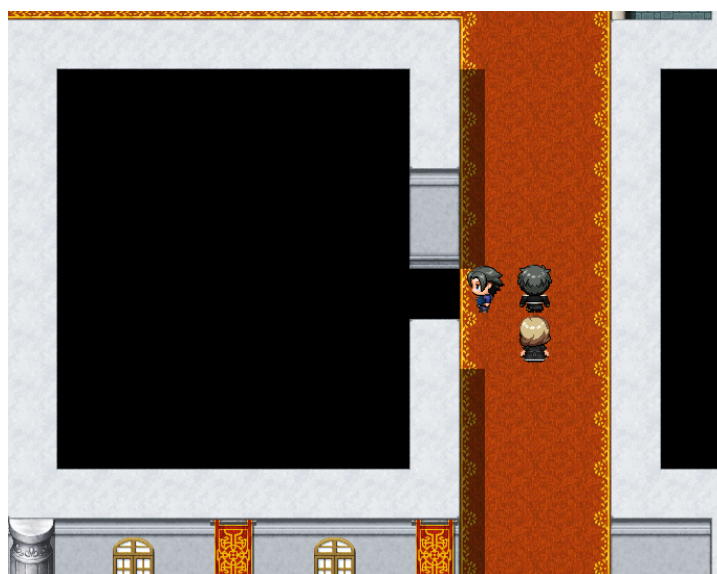
Após a conversa com o Velho Misterioso no museu, siga para a frente até ver uma escadaria vermelha. Ao encostar nela, aperte Enter.



Quando estiver na seguinte tela, ande para a direita e suba.



Aperte Enter para ir para o primeiro Enigma.



Primeiro Enigma

Encoste ao lado de cada estátua, na ordem indicada, e aperte Enter.



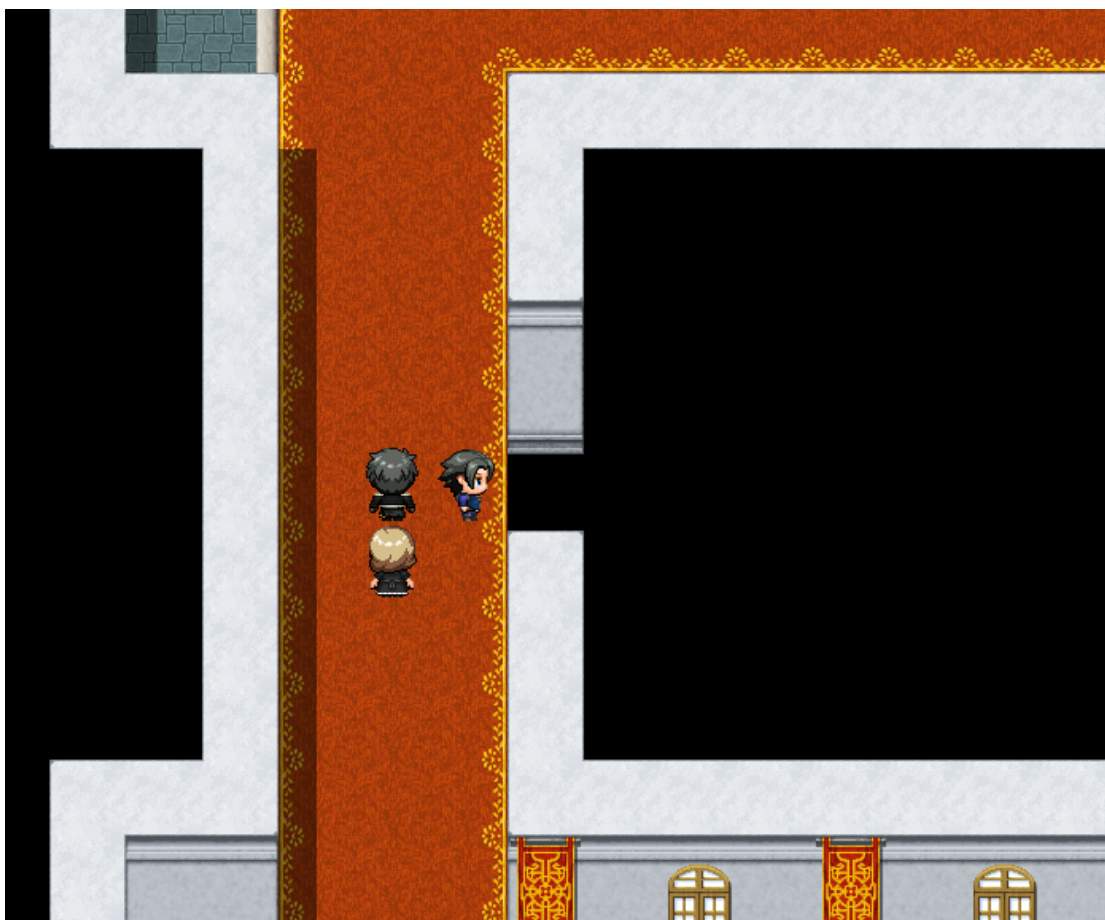
Na última estátua (3), você deverá fazer uma escolha, mova a seleção por meio das setas do teclado, a resposta correta é a opção *LIBRAS*, para confirmar, aperte Enter.



Ao terminar o enigma, a parte escura da sala se revela, agora é somente fazer a mesma coisa que foi feita para chegar ao próximo enigma.

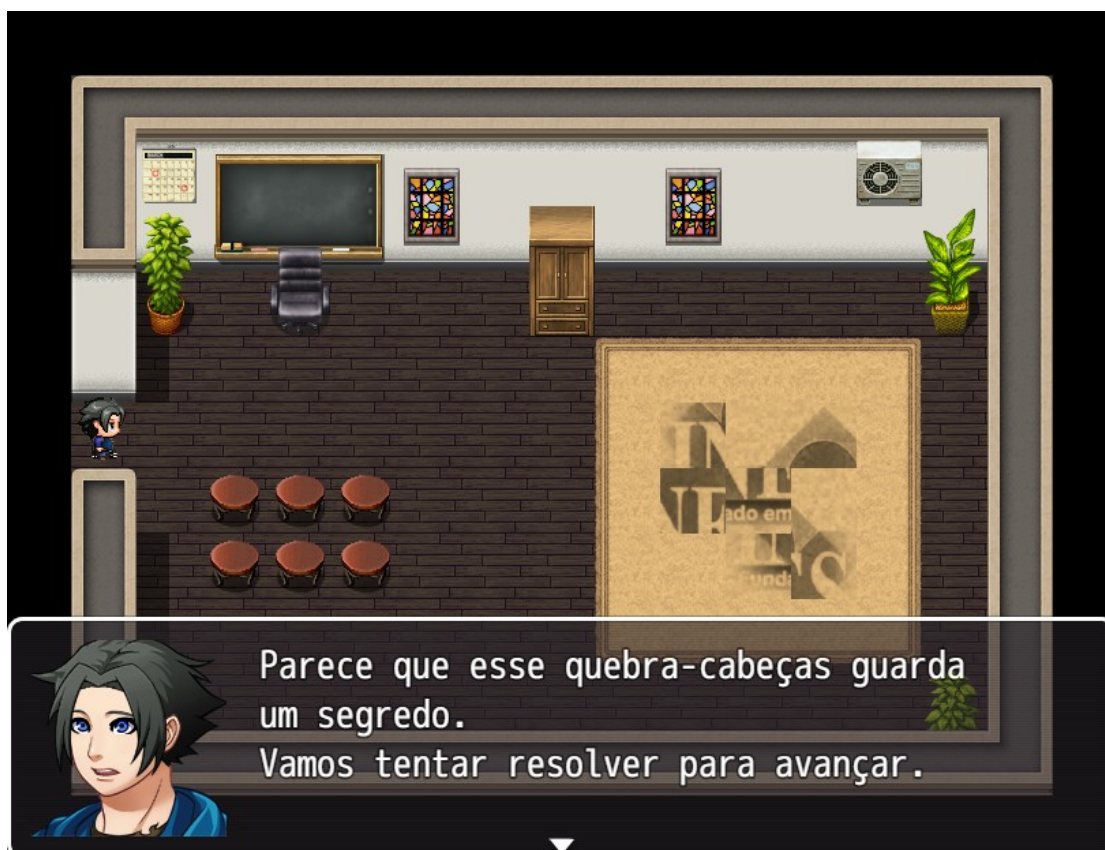


(Saia da sala, desça, vá totalmente para a esquerda, e aperte Enter).



Segundo Enigma

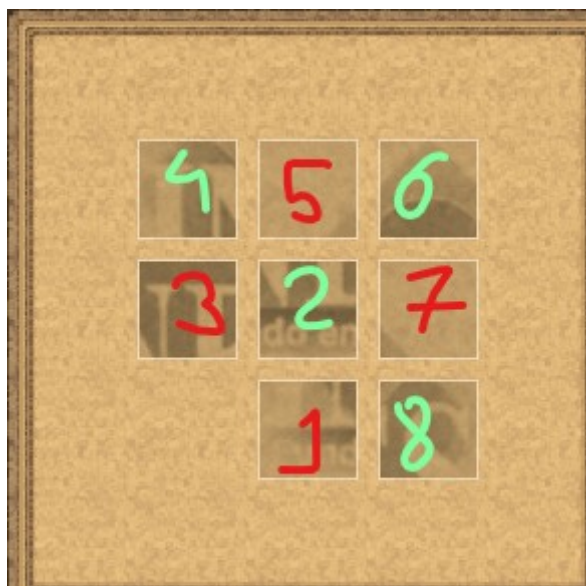
Nesse enigma, há um quebra-cabeças, para resolvê-lo, deverá seguir uma ordem de comandos.



Para montar o quebra-cabeças, fique em cima da peça desejada e aperte Enter (e assim por diante, em todas as peças).



Para resolver, siga a seguinte ordem (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8).



Após ser resolvido, os personagens comemorarão, e deverão sair da sala (encostando na porta e apertando Enter).



Após isso, eles deverão ir para a sala de cima, subindo as escadas centrais (volte para o hall onde começou, encoste nas escadas e aperte Enter).

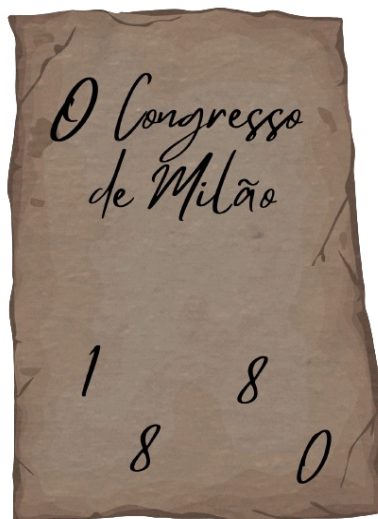


Terceiro Enigma

Ao se depararem com um cofre, eles deverão responder à uma senha do cofre.



Atrás do enigma há um baú com uma página antiga. Para abrir o baú, é somente chegar perto e apertar a tecla Enter.



A pergunta é, "Quando nos proibiram de sermos ouvidos?". Para responder este enigma, você deve mover com as setas do teclado (de cima e de baixo), até selecionar os números corretos, e após selecionar um número correto, use as setas (direita e esquerda) para trocar de casa decimal.

Quando nos proibiram de sermos ouvidos?

0 0 0 0

A resposta é 1880. Após colocar o número, aperte Enter.

Quando nos proibiram de sermos ouvidos?

1 8 8 0

Finalização

Após todos os enigmas resolvidos, tocará uma cutscene de finalização, com o Ancião agradecendo, e o jogador ficando livre para explorar o museu e conversar com os NPC's (Non Playable Characters = Personagens Não Jogáveis).

- **APÊNDICE F: QR CODE: Compilado de vídeos dos encontros formativos com o professor de Libras, Evandro Bispo e a pesquisadora Aline Porto Silva.**

Grupo Ressonâncias Surdas	Círculo de Cultura 
NARRATIVA DE VIDA	PROF. EVANDRO BISPO

Grupo Ressonâncias Surdas	Círculo de Cultura 
ENCONTROS FORMATIVOS DA PESQUISA	PROF. EVANDRO BISPO

ANEXOS

- **ANEXO A: TCLE**
- **ANEXO B: TALE**
- **ANEXO C: PARECER DO CEP**
- **ANEXO D: CERTIFICADOS DE DIREITOS AUTORAIS**
- **ANEXO E: CERTIFICADO DE REGISTRO DE PROGRAMA DE COMPUTADOR**
- **ANEXO F: PROSPECTIVE STUDY OF COMMUNICATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES FOR THE DEAF.**
- **ANEXO G: ASSISTIVE TECHNOLOGIES FOR THE DEAF: A STUDY OF THE SEARCH FOR INDEXED PATENTS AT THE BRAZILIAN NATIONAL INSTITUTE OF INDUSTRIAL PROPERTY.**
- **ANEXO H: O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) PARA O LETRAMENTO BILÍNGUE DOS SURDOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA.**



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO CONHECIMENTO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO **(No caso de Responsável Legal pelo adolescente/incapaz)**

O adolescente _____, sob a responsabilidade de _____, está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa **“O Role-Playing Game (RPG) como perspectiva de ensino e aprendizagem bilíngue para estudantes surdos”**. Esta pesquisa tem como objetivo geral desenvolver um modelo de jogo RPG, através de narrativas mediadas em sala de aula, que possibilite uma aprendizagem significativa para alunos Surdos na perspectiva bilíngue, integrando Libras e a Língua Portuguesa escrita.

Justificativa da Pesquisa

O motivo que justifica a pesquisa é ampliar as discussões sobre as práticas de letramento bilíngue para os estudantes Surdos, em conformidade com a vigente legislação brasileira, bem como apresentar uma proposta metodológica interdisciplinar para o ensino, construída a partir das narrativas mediadas no contexto educacional. A lei 10.436/2002 reconhece a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) como língua “materna” da comunidade Surda brasileira.

Procedimentos Metodológicos

Para esta pesquisa, adotaremos os seguintes procedimentos metodológicos: dialogar e desenvolver estratégias de ensino através do jogo *Role-Playing “Deaf Live”*. A partir dos encontros formativos em forma de oficinas, reuniremos informações sobre as possibilidades de ensinar a Libras e a língua portuguesa escrita aos estudantes Surdos matriculados na APADA-Ba, que serão o alicerce da pesquisa. Assim, pretende-se:

- a) Averiguar individualmente os diferentes estágios do desenvolvimento da leitura e da escrita pelo Surdo.
- b) Construir um modelo de jogo que permita práticas da leitura e escrita da língua portuguesa como segunda língua para Surdo.

c) Identificar os processos de aprendizagem e verificar o processo interativo entre os estudantes Surdos.

d) Avaliar o jogo RPG como ferramenta significativa no ensino e aprendizagem da língua portuguesa escrita entre os alunos Surdos.

A pesquisa acontecerá entre os meses de **fevereiro** e **março** de 2025, com um encontro semanal na turma do Atendimento Educacional Especializado (AEE) na APADA-Ba, durante o horário regular do AEE no turno vespertino. As atividades da pesquisa incluirão o uso de recursos digitais, pesquisas na internet, filmes, atividades digitais e impressas, além de aulas expositivas e observação dessas atividades em língua de sinais e na escrita.

Uso de Imagem

Todos os encontros serão registrados através de fotos e/ou vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), para realizar análises das atividades.

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada exclusivamente para fins científicos e acadêmicos no âmbito do projeto de pesquisa em questão. As imagens não serão divulgadas publicamente, sendo de acesso restrito apenas à pesquisadora responsável do estudo em questão, para uso nas seguintes modalidades: (I) análise científica; (II) estudo acadêmico; (III) documentação interna do projeto de pesquisa. Portanto:

Eu, _____, **AUTORIZO** o uso de minha imagem (ou do menor _____ sob minha responsabilidade) em fotos e/ou vídeos, sem finalidade comercial. **DECLARO** que consinto o uso descrito acima para os fins mencionados, renunciando a quaisquer reclamações a título de direitos conexos à minha imagem ou à do menor, se aplicável. Além disso, **AFIRMO** que estou ciente de que esses recursos audiovisuais serão utilizados na pesquisa intitulada “O Role-Playing Game (RPG) como perspectiva de ensino e aprendizagem bilíngue para estudantes surdos”, conduzido por Aline da Cruz Porto Silva.

Recurso Didático

Ao final da pesquisa, teremos um recurso didático que auxiliará o processo de ensino da Língua Portuguesa escrita, a partir das narrativas desenvolvidas em parceria com os estudantes Surdos.

Participação Voluntária e Direitos

A participação de seu/sua filho(a) não é obrigatória, podendo ele(a) desistir e retirar seu consentimento a qualquer momento da pesquisa. Sua recusa não trará nenhum prejuízo na relação com a pesquisadora responsável e/ou com a Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia (APADA-Ba).

Riscos e Benefícios

Um dos riscos possivelmente oferecidos pela prática aos participantes seria a exposição de dados pessoais identificadores, que são informações relacionadas à pessoa natural identificada ou identificável (como nome, informações descritivas e outros). Também pode haver estresse ou cansaço devido ao tempo necessário para realizar as atividades, assim como alguns riscos emocionais, como sentir-se constrangido, com medo ou vergonha durante algumas atividades. Outro possível risco, embora pouco provável, é o surgimento de respostas a questões sensíveis que possam revelar dados pessoais. Caso essas informações sejam conhecidas ou processadas, existe a possibilidade, ainda que remota, de uso inadequado, como discriminação ou outros atos prejudiciais ao indivíduo (por exemplo, informações relacionadas à própria surdez, aspectos psicológicos ou sociais). Além disso, pode haver algum desconforto momentâneo para o participante ao abordar sobre a surdez. Os possíveis riscos mencionados serão minimizados pelo atual TCLE e TALE exposto na introdução da pesquisa. Quanto a questões de estresse e cansaço, haverá tempo para lanche e até a interrupção da atividade, se necessário. Ademais, quanto a questões sensíveis e/ou desconforto momentâneo, a instituição coparticipante dispõe de três psicopedagogas e uma psicóloga para que, caso necessário, possam intervir durante a aplicação do RPG digital.

Como benefício, a participação dos estudantes Surdos proporcionará acesso significativo à escrita da Língua Portuguesa, conforme o Decreto 5.626 de 2005, que estabelece o direito à educação bilíngue, respeitando, em primeiro lugar, a língua materna deles, que é a Libras, e a metodologia de ensino da escrita do português. Assim, haverá ampliação do repertório linguístico, contato com a gramática e conhecimento desta.

Confidencialidade e Acesso aos Resultados

Os resultados desta pesquisa poderão ser apresentados em seminários, congressos e similares. Entretanto, os dados/informações obtidos por meio da sua participação serão confidenciais e sigilosos, não possibilitando sua identificação. Além disso, garantimos que você e seu/sua filho(a) terão acesso aos resultados da pesquisa, caso seja do interesse de vocês. O nome do adolescente sob sua responsabilidade ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão.

Armazenamento dos Dados

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, rubricadas na página de assinatura, as quais serão assinadas pelo(a) responsável legal, assim como pela pesquisadora responsável. Uma das vias será guardada por **Aline da Cruz Porto Silva** (Pesquisadora responsável) no endereço **Rua Dr. Gerino de Souza Filho, nº 2864, apartamento 401**, e a outra será fornecida ao(à) Sr.(a) _____. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com a pesquisadora responsável por um período de 5 (cinco) anos e, após esse tempo, serão destruídos.

Despesas e Assistência

Não haverá qualquer gasto financeiro de sua parte. A participação de seu/sua filho(a) será voluntária, não havendo nenhum valor econômico a receber ou a pagar. No entanto, caso haja qualquer despesa decorrente desta participação, haverá o seu ressarcimento pelos pesquisadores. Caso seu/sua filho(a) sofra qualquer dano resultante deste estudo, sendo ele imediato ou tardio, previsto ou não, vocês terão direito a assistência integral e gratuita pelo tempo que for necessário, e o direito de buscar indenização.

Direitos Legais

Ao assinar este termo de consentimento, você não renunciará a nenhum direito legal, incluindo o direito de pedir indenização por danos e assistência completa resultantes da participação de seu/sua filho(a) neste estudo. Caso ocorra algum dano comprovadamente decorrente da participação no estudo, você poderá pleitear indenização, segundo as determinações do Código Civil (Lei nº 10.406 de 2002) e das Resoluções 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde.

Retirada do Consentimento

O(A) Sr.(a), responsável legal, poderá retirar o consentimento ou interromper a participação do adolescente a qualquer momento. A participação dela(e) é voluntária, e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendida(o) pela APADA-Ba e pela pesquisadora, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo.

Contato para Esclarecimentos

Caso o(a) Sr.(a) tenha alguma dúvida ou necessite de qualquer esclarecimento, ou ainda deseje retirar o consentimento de participação do adolescente sob sua responsabilidade da pesquisa, por favor, entre em contato com a pesquisadora a qualquer momento:

Aline da Cruz Porto Silva (Pesquisadora responsável)

- Rua Dr. Gerino de Souza Filho, nº 2864, 401 (Endereço)

- (71) 98766-8301 (Telefone)

Em caso de dúvida, o(a) Sr.(a) também poderá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Bahia (CEP/ICS/UFBA), que busca defender os interesses dos participantes da pesquisa. O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos.

➤ **Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto de Ciências da Saúde da Universidade Federal da Bahia (CEP/ICS/UFBA)**

- Localização: Avenida Reitor Miguel Calmon, s/n, - Instituto de Ciências da Saúde - Térreo, Vale do Canela.
- Horário de funcionamento: De segunda-feira a sexta-feira, das 07:00 às 17:30.
- Telefone: (71) 3283-8951
- E-mail: cepics@ufba.br

Eu, _____, confirmo que li e compreendi todas as informações fornecidas nas páginas anteriores deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, incluindo as páginas 1/5, 2/5, 3/5 e 4/5. Declaro que minhas dúvidas foram esclarecidas e que concordo em participar deste estudo conforme descrito.

Salvador, _____ de _____ de 2024.

Nome

Responsável Legal pelo participante



Aline da Cruz Porto Silva
Pesquisadora Responsável



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO CONHECIMENTO

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você, adolescente/jovem _____, sob a responsabilidade de _____, está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), da pesquisa intitulada “**O Role-Playing Game (RPG) como perspectiva de ensino e aprendizagem bilíngue para estudantes surdos**”. O objetivo dessa pesquisa é desenvolver um modelo de jogo RPG, através de narrativas mediadas em sala de aula, que possibilite uma aprendizagem significativa para alunos Surdos na perspectiva bilíngue, integrando Libras e a Língua Portuguesa escrita. Os **critérios de participação** incluem ser um aluno Surdo do Ensino Fundamental II ou do Ensino Médio, com idade mínima de 15 anos, frequentando alguma turma do Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia (APADA-Ba).

A pesquisa acontecerá entre os meses de **fevereiro e março** de 2025, com um encontro semanal na turma do Atendimento Educacional Especializado (AEE) na APADA-Ba, durante o horário regular do AEE no turno vespertino. As atividades da pesquisa incluirão o uso de recursos digitais, pesquisas na internet, filmes, atividades digitais e impressas, além de aulas expositivas e observação dessas atividades em língua de sinais e na escrita. Todos os encontros serão registrados através de fotos e vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), para realizar análises das atividades.

Todos os encontros serão registrados através de fotos e/ou vídeos em Libras (Língua Brasileira de Sinais), para realizar análises das atividades. As imagens não serão divulgadas publicamente, sendo de acesso restrito apenas à Aline. Esses recursos audiovisuais e os demais documentos da pesquisa serão mantidos na residência da pesquisadora responsável por um período de 5 anos. Após esse período, os dados serão destruídos.

A pesquisadora tratará da sua identidade com padrões profissionais de sigilo, de acordo com a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações apenas para fins acadêmicos e científicos. Você não será identificado(a) em nenhuma publicação.

Durante a pesquisa, utilizaremos a internet conforme necessário, sob a orientação da pesquisadora. Vamos usar uma ferramenta digital chamada "RPG MAKER" para criar um protótipo de jogo RPG. A pesquisadora garantirá que seu acesso à internet será seguro, evitando riscos.

Participar desta pesquisa pode trazer alguns riscos emocionais, como sentir-se constrangido, com medo ou vergonha durante algumas atividades. Esses riscos serão minimizados, permitindo que você possa parar a aula ou desistir da participação a qualquer momento. Também pode haver estresse ou cansaço devido ao tempo necessário para realizar as atividades, mas isso será minimizado com pausas, tempo para lanche e até a interrupção da atividade, se necessário. Para o caso de desconforto decorrente de sua participação na pesquisa, a APADA-Ba dispõe de três psicopedagogas e uma psicóloga para que, caso necessário, possam intervir durante a aplicação do RPG digital.

Os benefícios da sua participação incluem ter um acesso mais significativo à escrita da língua portuguesa, conforme o Decreto 5.626 de 2005, que garante o direito à educação bilíngue. Isso ajudará a expandir seu conhecimento linguístico, gramática e habilidades de escrita.

Os resultados desta pesquisa poderão ser apresentados em seminários, congressos e similares. No entanto, os dados obtidos através da sua participação serão confidenciais e sigilosos, não permitindo sua identificação. Além disso, você e seus pais ou responsáveis terão acesso aos resultados da pesquisa, se assim desejarem.

Não haverá qualquer custo financeiro para você. A sua participação será voluntária, sem nenhum valor econômico a receber ou a pagar. Caso haja alguma despesa decorrente da sua participação, ela será ressarcida pelos pesquisadores. Não está prevista nenhuma indenização, mas, caso você sofra qualquer dano resultante desta pesquisa, terá direito à assistência integral e gratuita, pelo tempo necessário, e o direito de buscar indenização.

Ao assinar este termo de assentimento, você não renunciará a nenhum direito legal, incluindo o direito de pedir indenização por danos e assistência completa resultantes da sua participação neste estudo. Se ocorrer algum dano comprovadamente decorrente da participação, você poderá pleitear indenização, conforme as

determinações do Código Civil (Lei nº 10.406 de 2002) e das Resoluções 466/12 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde.

Você e seus pais ou responsáveis legais têm o direito de receber quaisquer esclarecimentos necessários sobre a pesquisa a qualquer momento. Você também pode negar a participação, retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento, sem penalidade ou perda de benefícios. As atividades da pesquisa acontecerão em sala de aula, no horário regular das aulas na APADA-Ba.

Se você tiver qualquer dúvida ou desejar mais informações, pode entrar em contato com a pesquisadora responsável, **Aline da Cruz Porto Silva**, pelo telefone (71) 98766-8301.

Eu, _____, confirmo que li e compreendi todas as informações fornecidas nas páginas anteriores deste Termo de Assentimento Livre e Esclarecido, incluindo as páginas 1/3 e 2/3. DECLARO que consinto a minha participação na pesquisa intitulada “O Role Playing Game (RPG), como perspectiva de letramento bilíngue para alunos Surdos” e CONCORDO com todos os termos do TALE em questão. CONFIRMO que recebi todas as informações sobre essa pesquisa, interpretadas para a Língua Brasileira de Sinais - Libras, e ESCLARECI minhas dúvidas.

Salvador, _____ de _____ de 2024.

Nome do Participante

Estudante da APADA-Ba

Aline da Cruz Porto Silva

Aline da Cruz Porto Silva
Pesquisadora Responsável



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O ROLE-PLAYING GAME (RPG) COMO PERSPECTIVA DE ENSINO E APRENDIZAGEM BILÍNGUE PARA ESTUDANTES SURDOS

Pesquisador: Aline da Cruz Porto Silva

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 81992122.9.0000.5662

Instituição Proponente: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCACAO, CIENCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.277.089

Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa tem como tema „O Role-Playing Game (RPG) como perspectiva de ensino e aprendizagem bilíngue para estudantes Surdos“, a ser realizado na APADA-Ba - Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Auditivos do Estado da Bahia, com estudantes do ensino fundamental e médio matriculados no Atendimento Educacional Especializado (AEE). A pesquisa considera a legislação vigente sobre educação bilíngue e inclui a pessoa surda como protagonista, reconhecendo a surdez como uma diferença linguística e cultural. De acordo com a legislação, a Libras (Língua Brasileira de Sinais) é a língua de instrução (L1), e a Língua Portuguesa escrita é a segunda língua (L2). Assim, a educação oferecida a esses estudantes é o ensino bilíngue.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Desenvolver um modelo de jogo RPG, através de narrativas mediadas em sala de aula, que possibilite uma aprendizagem significativa para alunos

Surdos na perspectiva bilíngue, integrando Libras e a Língua Portuguesa escrita.

Objetivo Secundário:

a) Averiguar individualmente os diferentes estágios do desenvolvimento da leitura e da escrita pelo Surdo.

Endereço: Av. Reitor Miguel Calmon, S/N, 4º andar

Bairro: Vale do Canela

CEP: 40.110-902

UF: BA

Município: SALVADOR

Telefone: (71)3283-8958

Fax: (71)3283-8890

E-mail: cepics@ufba.br

- b) Construir um modelo de jogo que permita práticas da leitura e escrita da Língua Portuguesa como segunda língua para Surdo

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

No entanto, um dos riscos possivelmente oferecidos pela prática aos participantes seria a exposição de dados pessoais identificadores, que são informações relacionadas à pessoa natural identificada ou identificável (como nome, informações descritivas e outros). TAMBÉM PODE HAVER ESTRESSE OU CANSAÇO DEVIDO AO TEMPO NECESSÁRIO PARA REALIZAR AS ATIVIDADES, ASSIM COMO ALGUNS RISCOS EMOCIONAIS, COMO SENTIR-SE CONSTRANGIDO, COM MEDO OU VERGONHA DURANTE ALGUMAS ATIVIDADES. OUTRO POSSÍVEL RISCO, EMBORA POUCO PROVÁVEL, É O SURGIMENTO DE RESPOSTAS A QUESTÕES SENSÍVEIS QUE POSSAM REVELAR DADOS PESSOAIS. CASO ESSAS INFORMAÇÕES SEJAM CONHECIDAS OU PROCESSADAS, EXISTE A POSSIBILIDADE, AINDA QUE REMOTA, DE USO INADEQUADO, COMO DISCRIMINAÇÃO OU OUTROS ATOS PREJUDICIAIS AO INDIVÍDUO (POR EXEMPLO, INFORMAÇÕES RELACIONADAS À PRÓPRIA SURDEZ, ASPECTOS PSICOLÓGICOS OU SOCIAIS). ALÉM DISSO, PODE HAVER ALGUM DESCONFORTO MOMENTÂNEO PARA O PARTICIPANTE AO ABORDAR SOBRE A SURDEZ. Os possíveis riscos serão minimizados pelo TCLE e TALE exposto na introdução da pesquisa, o qual garante o sigilo em relação às suas respostas, as quais serão tidas como confidenciais e utilizadas apenas para fins científicos, esclarece e informa a respeito do anonimato e da possibilidade de interromper o processo quando desejar, sem danos e prejuízos à pesquisa e a si próprio, e garante a retirada do seu consentimento prévio, ou simplesmente interrupção da auto participação, caso desista de participar da pesquisa. Quanto à possível exposição de informações, os computadores terão passado por uma avaliação de antivírus, anterior à aplicação, além de que os dados serão guardados durante cinco anos em um local seguro com o pesquisador responsável. QUANTO A QUESTÕES DE ESTRESSE E CANSAÇO, HAVERÁ TEMPO PARA LANCHE E ATÉ A INTERRUPÇÃO DA ATIVIDADE, SE NECESSÁRIO. ADEMAIS, QUANTO A QUESTÕES SENSÍVEIS E/OU DESCONFORTO MOMENTÂNEO, A INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE DISPÕE DE TRÊS PSICOPEDAGOGAS E UMA PSICÓLOGA PARA QUE, CASO NECESSÁRIO, POSSAM INTERVIR DURANTE A APLICAÇÃO DO RPG DIGITAL. Para tanto, como benefícios, os estudantes Surdos terão acesso significativo à escrita da língua portuguesa, conforme o Decreto 5.626 de 2005, que estabelece o direito à educação bilíngue, respeitando, em primeiro lugar, a língua materna deles, que é a Libras, e a metodologia de ensino da escrita do Português. Assim, haverá ampliação do repertório linguístico, contato com

Endereço: Av. Reitor Miguel Calmon, S/N, 4º andar
Bairro: Vale do Canela **CEP:** 40.110-902
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3283-8958 **Fax:** (71)3283-8890 **E-mail:** cepics@ufba.br

Continuação do Parecer: 7.277.089

a gramática e conhecimento desta.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Estudo nacional. Pesquisa qualitativa.

Caráter acadêmico desdobramento de pesquisa de mestrado doutorado.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MULTI-INSTITUCIONAL EM DIFUSÃO DO CONHECIMENTO (pela UFBA/) Apresenta declarações de anuência; sim

Número de participantes incluídos no Brasil: 8

Financiamento próprio (R\$ 8000,00).

Previsão de início do estudo/encerramento no cronograma.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Estão presentes.

Recomendações:

Sem.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

As solicitações para atender as pendências foram todas resolvidas de acordo a carta resposta apresentada e os documentos anexos datados em 29 de novembro de 2024. O protocolo não apresenta óbices éticos e documentais.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_1941443.pdf	29/11/2024 21:04:53		Aceito
Outros	TERMO_pesquisador.pdf	29/11/2024 21:04:34	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Outros	Equipedetalhada.pdf	29/11/2024 21:03:23	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Outros	Documento_RPG.pdf	29/11/2024 21:02:41	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Outros	Dialogos_RPG.pdf	29/11/2024 21:02:17	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO_Aline_modificado.pdf	29/11/2024 21:01:48	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito

Endereço: Av. Reitor Miguel Calmon, S/N, 4º andar
Bairro: Vale do Canela **CEP:** 40.110-902
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3283-8958 **Fax:** (71)3283-8890 **E-mail:** cepics@ufba.br

Continuação do Parecer: 7.277.089

Outros	Carta_Resposta_29novembro.pdf	29/11/2024 21:01:13	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Outros	carta_apada_aline.pdf	29/11/2024 21:00:51	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.pdf	29/11/2024 21:00:09	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Cronograma	cronograma_modificado.pdf	29/11/2024 20:59:55	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_modificado.pdf	29/11/2024 20:59:32	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE_modificado.pdf	29/11/2024 20:59:23	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto_ALINE_29_11_2024.pdf	29/11/2024 20:57:46	Aline da Cruz Porto Silva	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

SALVADOR, 09 de Dezembro de 2024

Assinado por:
Roberto Paulo Correia de Araújo
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Reitor Miguel Calmon, S/N, 4º andar
Bairro: Vale do Canela **CEP:** 40.110-902
UF: BA **Município:** SALVADOR
Telefone: (71)3283-8958 **Fax:** (71)3283-8890 **E-mail:** cepics@ufba.br



Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

Nº Registro: 899.167 Livro: 1.753 Folha: 410

NARRATIVA DE ROLE PLAYING GAME (RPG) "DEAF'S LIVE"

Protocolo do Requerimento: 2024RJ10084.

6 página(s)

Obra não publicada.

Dados do Requerente

ALINE DA CRUZ PORTO SILVA (Autor(a))

CPF - 780.966.695-91

Outras personalidades vinculadas a obra

JOSUÉ RIBEIRO KUPIM PEREIRA (Autor(a)), CPF - 043.553.115-89

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro,
em 3 de Julho de 2024, que vai por mim assinado.

O referido é verdade e dou fé.

Victor Bandeira Santos

Coordenador

Mat. Siape: 2587895



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO, INDÚSTRIA, COMÉRCIO E SERVIÇOS
INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL
DIRETORIA DE PATENTES, PROGRAMAS DE COMPUTADOR E TOPOGRAFIAS DE CIRCUITOS

Certificado de Registro de Programa de Computador

Processo Nº: **BR512024002793-9**

O Instituto Nacional da Propriedade Industrial expede o presente certificado de registro de programa de computador, válido por 50 anos a partir de 1º de janeiro subsequente à data de 15/03/2024, em conformidade com o §2º, art. 2º da Lei 9.609, de 19 de Fevereiro de 1998.

Título: Deaf Lives

Data de publicação: 15/03/2024

Data de criação: 11/12/2023

Titular(es): INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO

Autor(es): ALOÍSIO SANTOS NASCIMENTO FILHO; ALINE DA CRUZ PORTO SILVA; JOSUÉ RIBEIRO KUHIM PEREIRA

Linguagem: JAVA SCRIPT

Campo de aplicação: ED-06; IN-02

Tipo de programa: ET-02

Algoritmo hash: SHA-512

Resumo digital hash:

FA70CB8FFD5739F92603F9BFA1E2E6F8D951D087D9EC5BC76A6DDA574269BF080B19C18DA24119656921A16E
2A71498745D7C1FF9AF39ED4FAB7CB220183F325

Expedido em: 13/08/2024

Aprovado por:

Carlos Alexandre Fernandes Silva
Chefe da DIPTO

Prospective Study of Communication and Information Technologies for the Deaf

Aline da Cruz Porto Silva^{1*}, Luiz Antonio da Silva Gonçalves²

¹Federal Institute of Bahia/IFBA; ²Federal University of Bahia/UFBA; Salvador, Bahia, Brazil

This article presents a prospective study of Information Technologies and Communication for Deaf people. Aims to carry out a technological investigation of patents filed in Questel Orbit, to identify the Accessible Information and Communication Technologies developed for Deaf people. The methodological path in this research is a systematic review, exploratory, and prospective study of technologies. So, we identified ninety-two documents filed in the Orbit patent database. This prospective study showed a progressive growth of papers in the last five years, but discreet regarding developed Deaf technologies' registration. It also highlights that China has the highest number of these technologies, while Brazil has only one technology developed.

Keywords: Prospecting. Technology. Communication. Deaf. Patent.

Introduction

The development of Information and Communication Technologies (ICT) enables an education space, providing opportunities to develop new spaces of teaching and learning. Digital innovations place informational resources and communication tools more accessible to users, helping people use the available tools.

The development of an 'interface' accessible to people with disabilities promotes digital inclusion and enables knowledge. In this study, we chose hearing loss /Deafness.

According to Marchesi (1996) [1], deafness is characterized by loss, larger or minor, of the current perception of sounds, with several categories of hearing impairment, in general, classified according to the degree of hearing loss.

Currently, the expression deaf is used, in the clinical/medical context, to the person who has a hearing deficit that impedes acquiring the oral/ auditory language. However, the term Deaf is used especially by the deaf community to build a cultural identity anchored in the Brazilian Sign

Address for correspondence: Aline da Cruz Porto Silva. Rua Doutor Gerino de Souza Filho. No. 2864, Edifício Paul Cézanne, 401 Lauro de Freitas / Bahia. E-mail: linelibras@ gmail.com.

J Bioeng. Tech. Appl. Health 2021;4(4):147-151

© 2021 by SENAI CIMATEC. All rights reserved.

Language - Libras recognized and regulated by laws and federal decree.

According to Skliar (1999 p.142) [2], sign language cancels the deficiency and allows that the deaf constitutes, then, a different minority linguistic community and not a deviation from "normality". So, thinking of deafness should be as a linguistic difference, not a pathology nor a disability that attributes to the Deaf person a condition of inferiority for being users of a modality of language visual-gesture.

In this sense, the present study aimed to survey world technology of patents filed in Questel Orbit®, thus intending to identify the accessible Information and Communication Technologies developed for Deaf people.

Information and Communication Technology x Importance of ICTs

In modernity with the Internet Invention and current evolution, the information reaches people quickly and, the use of various tools provides, above all, interaction and consequently learning. According to Levy (1999) [3], new ways of thinking and living are being developed in the world of Computing. Thus, various technological resources have been created to contribute to human life beings, which we highlight as one of the most Eminent Information and Communication Technologies (ICT's).

ICTs are made up of technical resources integrated with some objectives and as a tool that

allows communication between humans without barriers. Consequently, through the 'internet', information and communication systems are developed, forming a network that is constantly reinventing itself. For Vasconcelos (2015) [4], technologies should contribute to personal experiences, sensations and create emotions regardless of culture and location, enabling new experiences through networks that allow access to information.

In this manner, information and communication technologies, as tools, create different spaces for interaction, teaching, and learning, providing autonomy, making information and communication accessible to everyone in the democratic process of contemporary society.

The Importance of Information and Communication Technology for the Deaf

Information and Communication Technology play a pivotal role in the digital and social inclusion of the Deaf, as it helps with information and communication.

For Rosa and Cruz (2001) [5], the Internet and its various configurations are crucial for the insertion of the Deaf in society, because it provides a multiplicity and diversity of visual resources, enabling a better understanding of the messages since their communication takes place through the Brazilian Sign Language, which constitutes a visual-space language. ICTs contribute by capacitating the Deaf to have access to information, communication, and consequently to knowledge.

survey of patent application processes was carried out on the Questel Orbit Intelligence® software platform, filed nationally and internationally in the period 2001 to 2021.

Materials and Methods

We did a literature review, followed by a prospective study of technological solutions with potential application in deaf education. A

Questel Orbit Intelligence® was chosen because it enables statistical analysis and the generation of graphs and maps on broad sets of patents, filing companies, inventors, geographic distribution, legal status, and year of registration.

Questel Orbit® is a paid platform for online access to the patent search and analysis system with information on more than 107 million patents filed in several countries [6]. The search strategy used was the advanced search — Title, Abstract, and Claims — for the following descriptors in English — Technology, Communication, Deaf. The logical Boolean operator “and” was also used to cover a more effective result, as shown in Figure

1. Data collection was carried out in July 2021. The inclusion and exclusion criteria were the Information and Communication Technologies developed for the Deaf, deposited in the Questel Orbit database since 2002 - the year of Law 10.436 that regulates the Brazilian Sign Language. The exclusion criteria were patents that did not focus on the researched subject and those filed before Law 10.436 of April 24, 2002 [7,8].

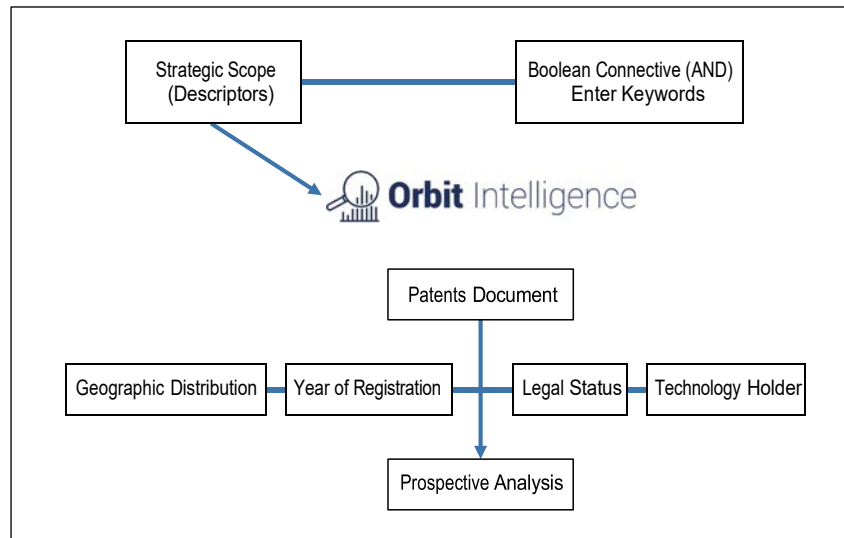
countries without patents, and as the blue color gets darker, it means increasing the number of patents.

Assessing the documents obtained through technological prospecting, it was possible to observe that the largest developing country of information and communication technologies

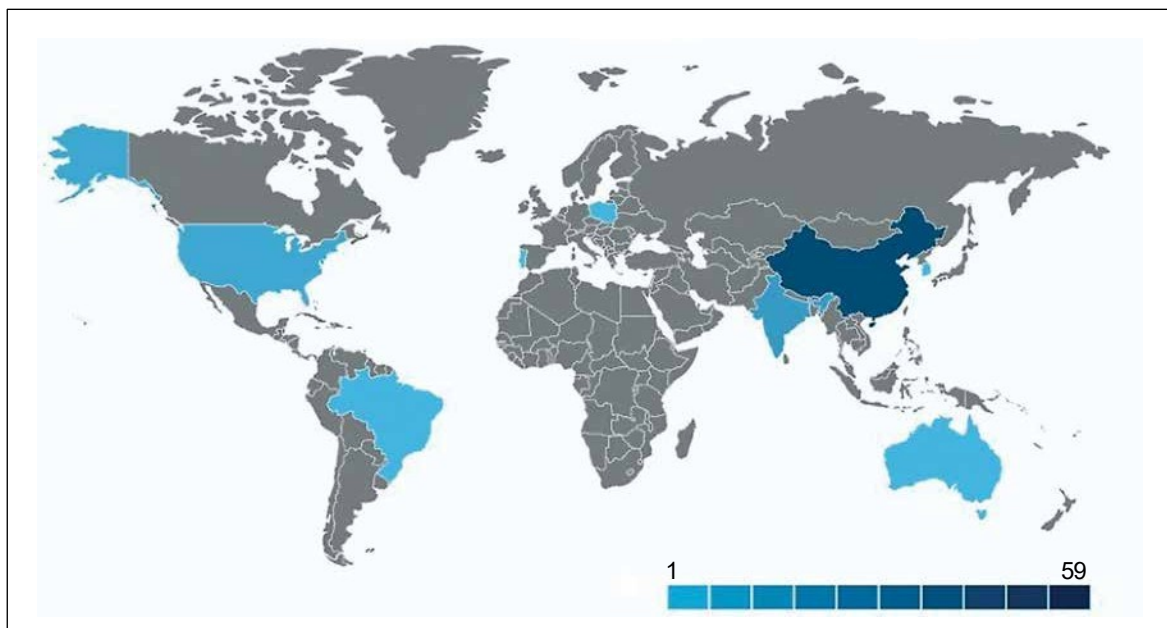
Results and Discussion

We selected and analyzed 92 patent documents focusing on the study of Information and Communication Technologies developed for the Deaf, deposited in the Questel Orbit database (2021) [6]. The results present the distribution of patents among countries; the annual evolution of patent filings over the years; the identification of the 15 biggest assignees of the 15 biggest inventors.

Figure 2 shows the world map of countries with Information and Communication Technologies developed for the Deaf. The gray color means

Figure 1. Data collection (July 2021).

Source: Adapted from Gonçalves and Bezerra (2018) [9].

Figure 2. Distribution of patents between countries.

Source: Questel Orbit (2021) [6].

developed for the Deaf is China with 59 number patents, followed by India with 16 and the United States with 11 technology.

Figure 3 shows the annual evolution of patent applications filed, correlated in the various technological areas, between the years 2002 to 2021. We observed that the

of registered patents remains constant from 2008 to 2015. However, there was a pattern of growth, with some atypical peaks in the years 2016 to 2020, after then there was a sharp drop in the number of publications. The year 2018 had a high occurrence in patent registrations with 22 filings.

The year 2021 should not be interpreted as a result of low investments in research and development, based on the number of patents filed in the area, noting that the reduced number must be explained by the period of secrecy, which normally lasts 18 months.

In Figure 4, it is possible to verify the relationship between the Institutions with the prominence in the protection of information and communication technologies developed for the Deaf and the number of patents related to each one of them. So, Chinese universities appear with a significant percentage of deposits, as it confirms the predominance of university institutions.

In Figure 5, the top 15 inventors are listed in a 20-year interval based on the priority year, highlighting inventors Ceng Yaokuan, Li Guanghuang, Li Wanjian, Luo Hui, Qin Guomi, Zhong Zhiwei, and Zhu Penghui, all of them with 03 families of patents.

The results presented in this prospective study show that after the enactment of Law 10.436 24/04/2002 [7], which recognizes Libras as the first language of Deaf people, in Brazil the advances in the development of new assistive technologies for Deaf people who communicate in the Language of signs are still incipient about other inventor countries.

Final Considerations

This prospective study made it possible to consider that there are patented technologies around the world on information and communication technology for the Deaf. With the search, it was possible to observe that Brazil has one (01) registered technology. Our study shows that Brazil has not given importance to the development of assistive technologies which would provide the Deaf with access to information and communication, ensuring digital and linguistic accessibility, according to Brazilian legislation. On the opposite way to Brazil, we observed that countries such as China, India, and the United States of America intensify studies in large University Institutions.

Therefore, we verified that the registration of patents is an indicator of the development of information and communication technology for the Deaf, in this manner, it presented a gradual growth in the last five years, although still discreet registration.

The use of technologies is essential for social inclusion and enables people's cognitive development. In the digital age, several technologies have been helped the Deaf, especially in communication, and provided social inclusion.

Figure 3. Annual evolution of patent filing over the years.

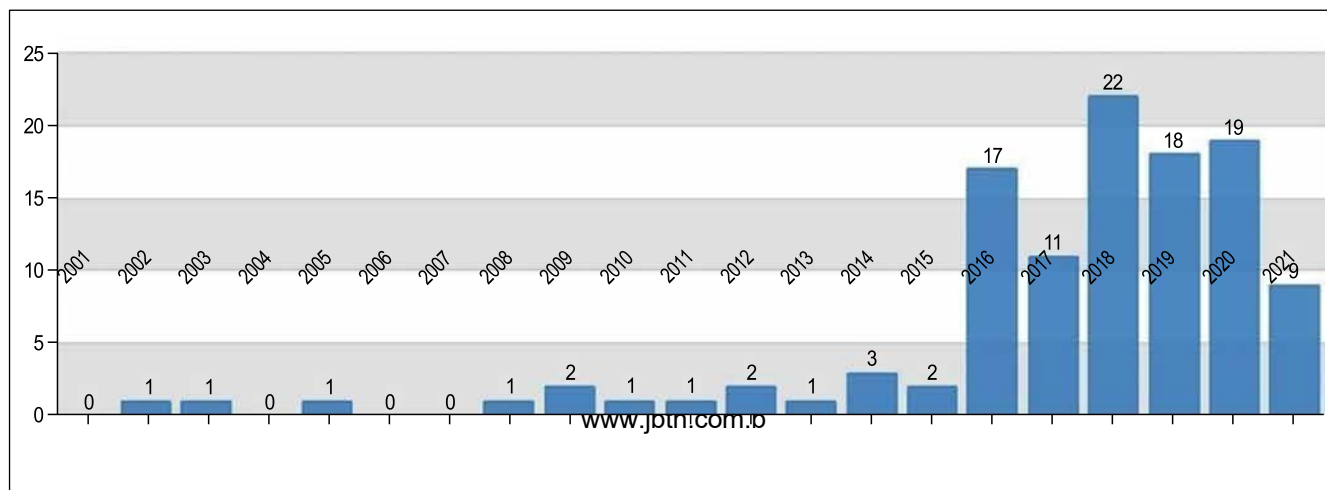
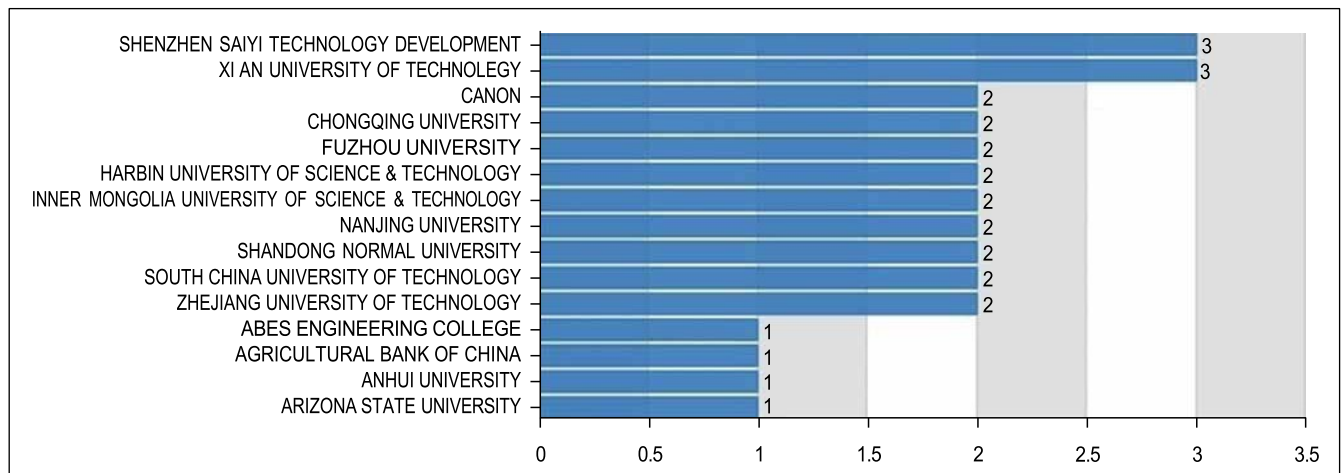
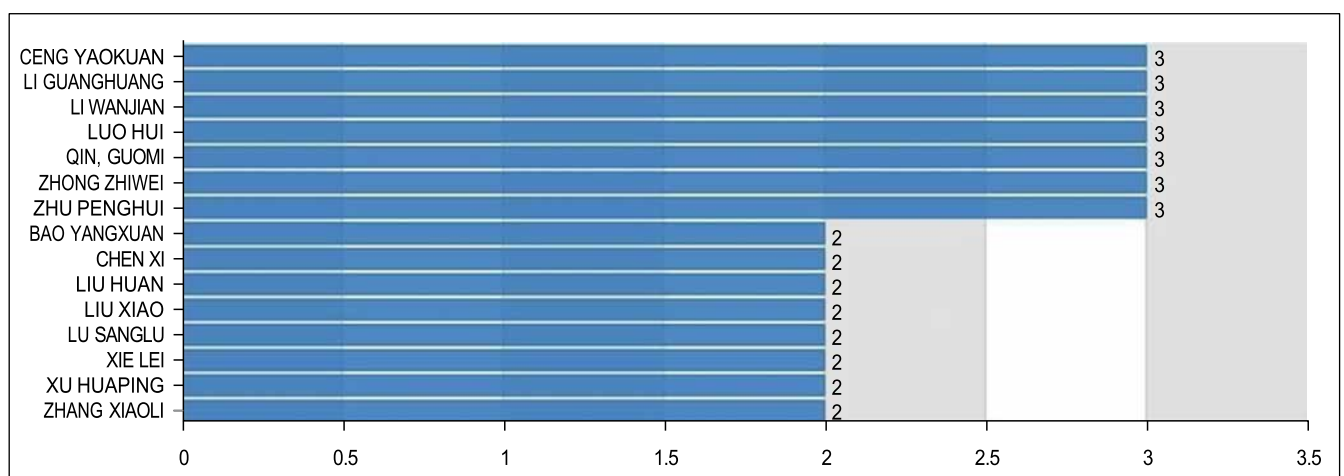


Figure 4. Identification of the 15 largest technology holders.**Figure 5.** Identification of the 15 greatest inventors.

References

1. Marchesi, A. (1996). Communication, language, and thinking. In César Call; Jesus Palaces & Álvaro Marchesi. (Org.), Psychological Development and Education. Porto Alegre: Medical Arts, 1996: 200-216.
2. Skliar C. Deafness: a look at the differences. Porto Alegre: Mediation, 1998.
3. Lévy P. Cyberculture. São Paulo: Editor 34, 1999.
4. Vasconcelos CA. Interactive interfaces in the undergraduate course in geography at UAB at IFPE and UFS. 2015. 109f. Report (Post-Doctoral Internship) – Postgraduate Program in Contemporary Education. Federal University of Pernambuco, Caruaru, PE, 2015.
6. Rosa AS, Cruz CC. Internet inclusion factor of the deaf person. Campinas, Rev. Online of the Library. Prof. Joel Martins 2001;(2)3:38-54.
7. Questel Orbit IP Business Intelligence. [2021]. Available at: <https://www.questel.com/software/ipbi/>. Accessed on: Oct 4th. 2021.
8. Brazil. Law 10.436 of April 24, 2002. Available at: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm. Accessed on August 08, 2021.
9. Decree No. 5.626, of December 22, 2005. Regulates Law No. 10.436, of April 24, 2002, which provides for the Brazilian Sign Language – Libras, and art. 18 of Law No. 10,098, of December 19, 2000. Official Gazette of the Union.
10. Gonçalves LAS, Bezerra JS. Prospective study of the technological process of pyrolysis with emphasis on INPI's green patent program.

-
11. Prospecting Notebook. Salvador, v. 11, no. 1, p.74-86, Jan./Mar.2018 Official Gazette:
<http://dx.doi.org/109771/cp.v11i1.23094>.

Assistive Technologies for the Deaf: A Study of the Search for Indexed Patents at the Brazilian National Institute of Industrial Property

Aline da Cruz Porto Silva^{1*}, Aloísio S. Nascimento Filho²

¹Federal Institute of Bahia; ²SENAI CIMATEC University Center, CIMATEC; Salvador, bahia, Brazil Brazil

This article presents a patent search study of 'Assistive Technologies for Deaf People.' The aim is to investigate patented technologies in Brazil, deposited with the National Institute of Industrial Property, to identify the tools developed for deaf people and to identify market opportunities for the advancement and development of new technologies that benefit the information and communication of deaf people. The methodological approach is a systematic review followed by a prospective study. Nineteen documents with extensive coverage deposited in the INPI's patent database were selected. Finally, the prospection showed a significant indication of assistive technologies, the vast majority of which favor the communication of deaf people, prioritizing Sign Language, thus ensuring linguistic accessibility, autonomy, and social inclusion.

Keywords. Patents. Assistive Technology. Communication. Deaf. Social Inclusion.

Introduction

In contemporary society, technology and its advances have enabled humanity's quality of life, influencing the ways of living in society in various social spaces, whether at home, at school, at work, or church, among other areas. In this sense, technological innovations have a premise to develop and/or expand ideas to meet demands, whether of products or processes, so the importance of producing new technologies that meet new demands is essential.

The Brazilian Inclusion Law - LBI (2015) [1] corroborates what is defined in the Convention on the Rights of Persons with Disabilities of the United Nations - UN (2007) [2]. Article 2 of Law 13.146, of July 6, 2015, presents the concept of a person with a disability with long-term impairment of a physical, mental, intellectual, or sensory nature. The law above refers to several instruments that aim to guarantee the rights of people with disabilities so that they are enforced and respected.

Received on 12 September 2023; revised 6 November 2023. Address for correspondence: Aline da Cruz Porto Silva. Rua Dr. Gerino de Souza Filho, 2864, Parque Ipitanga. Lauro de Freitas, Bahia, Brazil. Zipcode:42700-210. E-mail: linelibras@gmail.com.

J Bioeng. Tech. Health 2023;6(4):387-392
© 2023 by SENAI CIMATEC. All rights reserved.

Also, in article 3 in III, the section of the BII, assistive technology is defined as: "products, equipment, devices, resources, methodologies, strategies, practices and services which aim at promoting the functionality and participation of the person with a disability, aiming at his/ her autonomy, independence, quality of life and social inclusion". According to the Technical Help Committee – CAT, from the Republic's Human Rights Secretariat, assistive technology consists of an area of knowledge of interdisciplinary characteristics, which encompasses products, resources, methodologies, strategies, practices, and services that aim at promoting the functionality, related to the activity and participation, of people with disabilities, aiming at their autonomy, independence, quality of life and social inclusion. Thus, the legal devices, through public policies, aim to ensure rights. Because of the above, it is essential to emphasize the need to develop technologies that help the autonomous lives of people with disabilities. In this study, hearing impairment/deafness was prioritized to weave a dialog about the assistive technologies explicitly developed for Deaf people, using a search for patents indexed at the National Institute of Industrial Property – INPI.

According to Marchesi (1996) [3], deafness is, therefore, characterized by a greater or lesser loss of normal perception of sounds, and there

are several categories of hearing impairment, generally classified according to the degree of hearing loss. In contemporary times, the term hearing impaired is used in the clinical/medical environment. Thus, a person with a hearing deficit cannot acquire the oral/auditory language. However, the word Deaf is used by the deaf community, whose goal is to base the construction of a linguistic and cultural identity anchored in the Brazilian Sign Language - Libras, recognized and regulated by laws and federal decree. According to Skliar (1999) [4], sign language cancels the disability and allows deaf people to constitute a different minority language community, not a deviation from "normality". Thus, to think of deafness as a linguistic difference, not as a pathology and not as a disability that attributes to the Deaf person a condition of inferiority for being users of a language of gestural mode.

Thus, the main objective of this study is to prospect patents filed with the INPI and thus identify assistive technologies developed for deaf people as accessible tools for communication and identify market opportunities for the advancement and development of new technologies that benefit information and communication for deaf people.

Assistive Technology for the Deaf

According to research by the Brazilian Institute of Geography and Statistics - IBGE (2019) [5], it is estimated that 5% of the Brazilian population comprises deaf people. Around 10 million citizens, of which 2.7 million have profound deafness. Thus, it is necessary to understand that assistive technology is a powerful tool that enables accessibility for the Deaf, including them autonomously. Therefore, it is significant to highlight those assistive technologies for the Deaf as a principle to ensure equity, thus

promoting communicative, educational, and social accessibility, which ensures their participation in a society mainly composed of hearing people. In this sense, the technologies aimed at Deaf people are essential tools that can create several

spaces for interaction, teaching, and learning, providing autonomy and making information and communication accessible to everyone in the democratic process of contemporary society. Nowadays, with the inventiveness of the Internet, as well as technological advances and innovation, information arrives more and more quickly to people through the use of several tools that provide information, communication, and learning. These technical resources are intended to promote the accessibility of people with disabilities, which aims to provide conditions for using social spaces, various services, media, and education.

following descriptors in Portuguese - Assistive Technology, Deaf, Hearing Impairment, Deafness, and Technology. Data was collected in May 2023 (Table 1). The exclusion criteria were patents

Materials and Methods

A systematic exploratory literature review was carried out to broaden knowledge on the subject. A qualitative approach was used, followed by a descriptive prospective study of technological solutions that offer accessibility to deaf people. A survey was carried out of patent application processes on the National Institute of Industrial Property (INPI) platform, indexed nationwide from 2000 to 2023 [6]. The period chosen is justified by the "Accessibility Law" enacted by Law 10.098 on December 19, 2000 [7]. The National Institute of Industrial Property is a government body that works with patent and trademark registration. It is a federal autarchy linked to the Ministry of Economy, according to Decree No. 9660 of January 1, 2019. The INPI was chosen because its main objective is to enforce the rules regulating industrial property nationally. The INPI is a free platform for online access to the patent search and analysis system with information on patent applications filed in Brazil (INPI, 2023) [6].

The search strategy used was advanced search

- Keyword, Title, and Abstract for the www.jbth.com.br

Table 1. Search descriptors.

Palavra Língua Portuguesa	Tradução Inglês
Tecnologia Assistiva	Assistive Technology
Surdos	Deaf
Deficiência Auditiva	Hearing Impairment
Surdez	Deafness
Tecnologia	Technology

that did not focus on the research topic and those filed before the accessibility law.

Results and Discussion

Forty-one patent documents were found. After reading and analyzing the documents, nineteen were selected, focusing on the study of Assistive Technologies developed for deaf people found in the INPI database (2023) [6]. With the results obtained, a table was drawn up describing the names of the patents, a graph showing the annual evolution of patent filings over the years surveyed, and a table describing the institutions that safeguarded assistive technologies designed for deaf people, with the number of patents listed according to the name of those institutions. It is important to note that the research aimed to identify possible technologies that help deaf people communicate, be autonomous, and be socially included. Table 2 lists the names and titles of the patents applied for at the INPI between 2000 and 2023, in descending order. After reading the applications requested by developers of specific technologies for deaf people, it was possible to see the diversity of innovative projects aimed at helping these people in various

social spaces in their daily lives. The graph shows the annual evolution of patents filed between 2000 and 2023. Figure 1 shows the annual evolution of patent applications filed, correlated to the various technological areas, between 2000 and 2023. The number of patents registered remained the same from 2000 to 2007, with a pattern of growth in 2010, when

there was a more significant occurrence in the number of patent registrations with (04) filings. It was noted that from 2020 to November 2021, no number of patents were filed in the area researched in the INPI database. Thus, it is essential to note that there are also no records between December 2021 and May 2023. However, the reason why we did not see any new patents can be attributed to secrecy, which, according to the rules, usually lasts 18 months.

Table 3 shows the list of applicants separated by column with the classification by the name of the university, company, and individual who protected these assistive technologies designed for the Deaf. It is worth noting that nineteen patents were selected, and the table shows eighteen applicants, as the Federal Center for Technological Education of Minas Gerais has two applications.

Conclusion

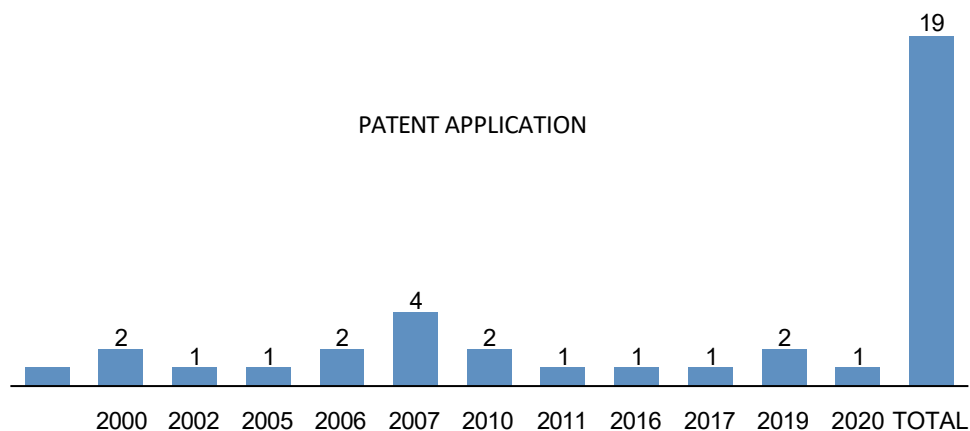
This research allowed us to map the existence of patented technological innovations considered "Assistive Technologies for the Deaf," defined as resources or services to benefit the lives of deaf people in society. The search revealed that there are

(19) technologies registered with the INPI, which are considered assistive technologies, as they help deaf people mainly by favoring information and communication, thus guaranteeing linguistic accessibility, as provided for in Brazilian legislation through laws and federal decrees, which consider Libras to be the first language. Thus, it was found that patent registration is an essential indicator of the development of technologies that

Table 2. Patent titles.

Real-Time Sign Language Conversion for Communication in a Contact Center
Method for the Concatenative Synthesis of Sign Languages for the Generation of Realistic Three-Dimensional Signaling Avatars
Electronic System for Monitoring Babies and Children by Hearing Impaired Caregivers
System and Methods for Generating, Preserving and Signing Terminological Neologisms in Sign Languages
Electromechanical Vibrational Wearable Device for Musical Initiation of People with Hearing Impairment
Tactile/Visual Stimulator for Deaf Vehicle Drivers
Obstacle Signalizer
Sound Monitoring Device for the Deaf and Hard of Hearing
Tactile Stimulator for the Deaf
Automatic Bidirectional Translator System between Sign Languages and Hearing Languages
Obstacle Signalizer
Telecommunication Device and Other Functions for Deaf and Hearing People.
Rybená: Communication Method and System that Uses Text, Voice and Libras to Enable Accessibility for People with Special Needs
Portable Equipment for the Hearing Impaired
Telephone Training for Communication between Deaf and Dumb Listeners
Agenda in Libras
Closed Captioning Method, Sponsor of Visual Information Broadcasting for Accessibility for People with Hearing Impairment.
Device for People with Hearing Loss
Digital Inclusion System with a Focus on Accessibility in Brazilian Sign Language and Operated by Augmented Reality Application

Source: Adapted by authors from INPI (2023).

Figure 1. Annual trend in patent filings over the years.

Source: Adapted by authors from INPI (2023)..

www.jbth.com.br

Table 3. Identification of the depositors.

Depositor	University	Company	Citizens
AVAYA INC. (US) (BR/SP)	State University of Campinas	Paranaense Association of Culture - APC (BR/PR)	Paulo Marcelo Freitas de Barros (BR/PE) / Ana Maria dos Anjos Carneiro Leão (BR/PE)
State University of Campinas SP	Federal Technological Education Center of Minas Gerais (BR/MG) / Foundation for the Support of the Research of the State of Minas Gerais - FAPEMIG	J.J Fantin (BR/SP)	Carlos Vicente Sgarbi
Paranaense Association of Culture - APC (BR/PR)	Federal Technological Education Center of Minas Gerais (BR/MG) / Foundation for the Support of the Research of the State of Minas Gerais - FAPEMIG (BR/MG)	Rof Empreendimentos Inteligentes Ltda.	Paulo Marcelo Freitas de Barros (BR/PE)
Federal Technological Education Center of Minas Gerais (BR/MG) / Foundation for the Support of the Research of the State of	Federal University of Itajubá - UNIFEI (BR/MG)	Paranaense Association of Culture - APC (BR/PR)	João Elison da Rosa RS)
J.J. Fantin Pereira - ME (BR/SP) Development in	Institute for Research and Software Technology (BR/DF)		André Miguel de Souza e Silva (BR/PR)
Paulo Marcelo Freitas de Barros (BR/PE) / Ana Maria dos Anjos Carneiro Leão (BR/PE)			Paulo Roberto de Oliveira Noernberg (BR/PR)
Carlos Vicente Sgarbi (BR/GO) (BR/SP)			Claudio Roberto Sindicic
Federal University of Itajubá - UNIFEI (BR/MG)			Jean Gleison Florêncio de Miranda (BR/SC) / Rodrigo Oscar Braga de Godoy (BR/SC)
Paulo Marcelo Freitas de Barros (BR/PE)			Manuel de Souza Araújo (BR/RJ)
João Elison da Rosa Tavares (BR/RS)			Eduardo Felipe Loesch
Rof Empreendimentos Inteligentes Ltda.			
André Miguel de Souza e Silva (BR/PR)			
Institute for Research and Software Technology Development (BR/DF)			
Paulo Roberto de Oliveira Noernberg (BR/PR)			

Claudio Roberto Sindicic (BR/SP)

Jean Gleison Florêncio de
Miranda (BR/SC)
/ Rodrigo Oscar Braga de
Godoy (BR/SC)

Source: Adapted by authors from INPI (2023).

enable information and communication for the Deaf, indicating that of the nineteen assistive technologies selected that favor communication, (07) deal with Libras, which is considered to be the mother tongue of the Deaf, consisting of a linguistic system of a visual-motor nature and (04) devices for subtitles and (08) vibrational devices, which allow the Deaf person to perceive sounds, enabling safety and autonomy for life in a society made up of a majority of hearing people. Because of the above, we emphasize that assistive technologies aim to enable autonomy, independence, and social inclusion. The results of this patent study show that there is a market demand to be explored for the development of assistive technologies that help deaf people to be included in society. Therefore, there are possibilities for these technologies to be expanded, as well as the emergence of other technological innovations that guarantee linguistic accessibility and autonomy for deaf people, given the significant number of deaf people in Brazil.

References

1. Brazil. Law nº. 13.146, of July 6, 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Available at: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Accessed on: May 15, 2023.
2. UN - United Nations. Convention on the Rights of Persons with Disabilities. Brasília, DF: CORDE, 2007.
3. Marchesi A. Communication, language, and thought. In César Call; Jesus Palácios & Álvaro Marchesi. (Orgs.), Psychological development and education (pp. 200-216). Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
4. Sliar C. A Surdez: um Olhar sobre as Diferenças. Porto Alegre: Mediação, 1998.
5. IBGE - Brazilian Institute of Geography and Statistics. Demographic Census 2010: general characteristics of the population, religion and people with disabilities. Rio de Janeiro: IBGE, 2019.
6. National Institute of Industrial Property - INPI. Tutorial the INPI 2022 Patent Base.
7. Brazil, Law Nº 10.098, from December 19th, 2000. Establishes general standards and basic criteria for the promotion of the accessibility of people with disabilities or reduced mobility, and other provisions. Diário Oficial da União. December 2000.

O USO ROLE PLAYING GAME (RPG) PARA O LETRAMENTO BILÍNGUE DOS SURDOS: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA

The use of Role-Playing Games (RPGs) for bilingual literacy among the deaf: a systematic review

Aline da Cruz Porto
Silva¹ Aloísio Silva
Nascimento Filho² Hugo
Saba Pereira Cardoso³

RESUMO

Este artigo apresenta uma revisão sistemática sobre o uso do Role-Playing Game (RPG) para o letramento bilíngue dos estudantes Surdos, tendo como objetivo, encontrar pesquisas semelhantes de como o jogo RPG, foi mediado, através das práticas de letramento em língua brasileira de sinais - Libras e da língua portuguesa. As discussões que atravessam as pesquisas têm como premissa a aprendizagem dos estudantes Surdos, a partir da relação do discurso e cognição e do letramento bilíngue. Portanto, esse estudo foi fundamental para o desenvolvimento de futuras pesquisas, sobre as potencialidades do jogo RPG aplicados em contextos diversos para o letramento bilíngue dos Surdos.

PALAVRAS-CHAVE: Role Playing Game; Surdos; Letramento; Libras; Língua Portuguesa.

ABSTRACT

This article presents a systematic review on the use of the Role-Playing Game (RPG) for bilingual literacy among Deaf students, with the aim of finding similar research on how the RPG game was mediated through literacy practices in Brazilian Sign Language (Libras) and Portuguese. The discussions that run through the research are premised on the learning of deaf students, based on the relationship between discourse and cognition and bilingual literacy. Therefore, this study was fundamental for the development of future research into the potential of role-playing games applied in different contexts for the bilingual literacy of Deaf people.

KEYWORDS: Role Playing Game; Deaf; Literacy; Libras; Portuguese Language.

¹ Mestre, UNEB, linelibras@gmail.com, <http://lattes.cnpq.br/1186823610275745>

² Doutor, SENAI CIMATEC, aloisio.nascimento@gmail.com

³ Doutor, UFBA, hugosaba@gmail.com, <http://lattes.cnpq.br/1966167015825708>

1 INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade, diversas ferramentas têm sido integradas no contexto educacional, incluindo o uso de jogos em sala de aula como recurso para mediar o processo de ensino- aprendizagem dos estudantes. Conforme afirma Prensky (2001), há relevância do jogo no processo de aprendizagem, ou seja, os jogos resultam em diversos tipos de engajamento para uma aprendizagem mais interativa. Entre esses mecanismos, destaca-se o uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta educativa.

De acordo com Jackson (1994), o RPG é um jogo cujo principal objetivo é fazer com que o participante em questão enfrente situações como o seu personagem o faria. Basicamente, tais jogos em formato RPG, ou jogos de representação de papéis, têm a cooperação e a criatividade como seus principais elementos. Dessa forma, uma das funções do RPG é contribuir para que o jogador demonstre conhecimentos sobre o tema abordado, fundamentados em seus valores, emoções, imaginação, crenças, além de interação e cooperação entre os jogadores.

Segundo Bittencourt e Giraffa (2003), o RPG pode ser dividido em duas modalidades: o “RPG de mesa” e o digital. No de mesa os jogadores vivenciam presencialmente a narrativa de uma história que deve ser interpretada pelos mesmos; já no digital esta mediação é realizada pelo computador através da web. Dessa forma, compreende-se que o RPG é construído de forma coletiva, cooperativa e organizado, o que torna possível caracterizá-lo como atividade pedagógica social passível de sistematização para o ensino e a aprendizagem significativa entre esses estudantes Surdos, considerando as especificidades linguísticas.

Conforme assegura a legislação brasileira, a educação das pessoas Surdas deve garantir o direito ao ensino bilíngue, fundamentado pelo decreto 5.626/2005 (BRASIL, 2005) e disposto recente com a atualização da “Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional” (LDB — Lei n.º 9.394/1996), que insere a modalidade de educação bilíngue de surdos, pela Lei n.º 14.191, em 3 de agosto de 2021 (BRASIL, 2021). Dessa forma, em uma linha bilíngue, o ensino necessita proporcionar as experiências linguísticas na primeira língua (Língua de Sinais) e, depois, consolidar a língua majoritária (Língua portuguesa) como segunda língua para os alunos surdos (BRITO, 1993).

Por isso, diante dos desafios na educação, torna-se necessário o educador pensar diversas estratégias metodológicas para mediar o ensino e promover a aprendizagem dos estudantes Surdos. Dessa forma, é fundamental considerar os estudos científicos que sustentam a educação respeitando a língua de sinais, assim como, avistar a relevância da tecnologia como instrumento para o desenvolvimento educacional significativo. Entendendo tais peculiaridades educativas, o RPG, então, é uma importante ferramenta pedagógica que pode ser explorada e aplicadas no ensino/aprendizagem de maneira lúdica e fácil, resultando em conhecimentos significativos, além do desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes Surdos.

Sendo assim, estudos detalhados sobre o uso de jogos educacionais do tipo RPG para o letramento bilíngue de estudantes Surdos mostram-se promissores. Nesse presente estudo, realizou-se uma revisão sistemática para resumir o conjunto de informações sobre o uso do RPG como ferramenta significativa na educação bilíngue, destacando seu potencial pedagógico.

2 METODOLOGIA / MATERIAIS E MÉTODOS

2.1 Estratégia de investigação

Trata-se de uma revisão sistemática sobre o uso do RPG para o letramento bilíngue dos estudantes Surdos, tendo como objetivo encontrar pesquisas semelhantes e, em seguida, verificar as estratégias de como o jogo RPG foi mediado em sala de aula, através das práticas de letramento em duas línguas, ou seja, a língua de sinais–Libras e o ensino da língua portuguesa na modalidade escrita.

Seguindo com as recomendações do Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA, 2020), quatro bases de dados foram utilizadas para busca dos artigos: Scopus, Education Resources Information Center (ERIC), Mendeley e Biblioteca Virtual em Saúde (BVS). As palavras-chave utilizadas na pesquisa de dados foram: “role-playing”, “deaf”, “bilingual literacy”, “bilingual education” e “bilingualism”.

A mesma estratégia de pesquisa foi utilizada em todas as bases de dados: (role-playing) AND (deaf) AND (bilingual literacy) OR (bilingual education) OR (bilingualism). Foram selecionados artigos publicados nos últimos 10 anos. A pesquisa foi conduzida no dia 29 de maio de 2024.

2.2 Extração dos dados

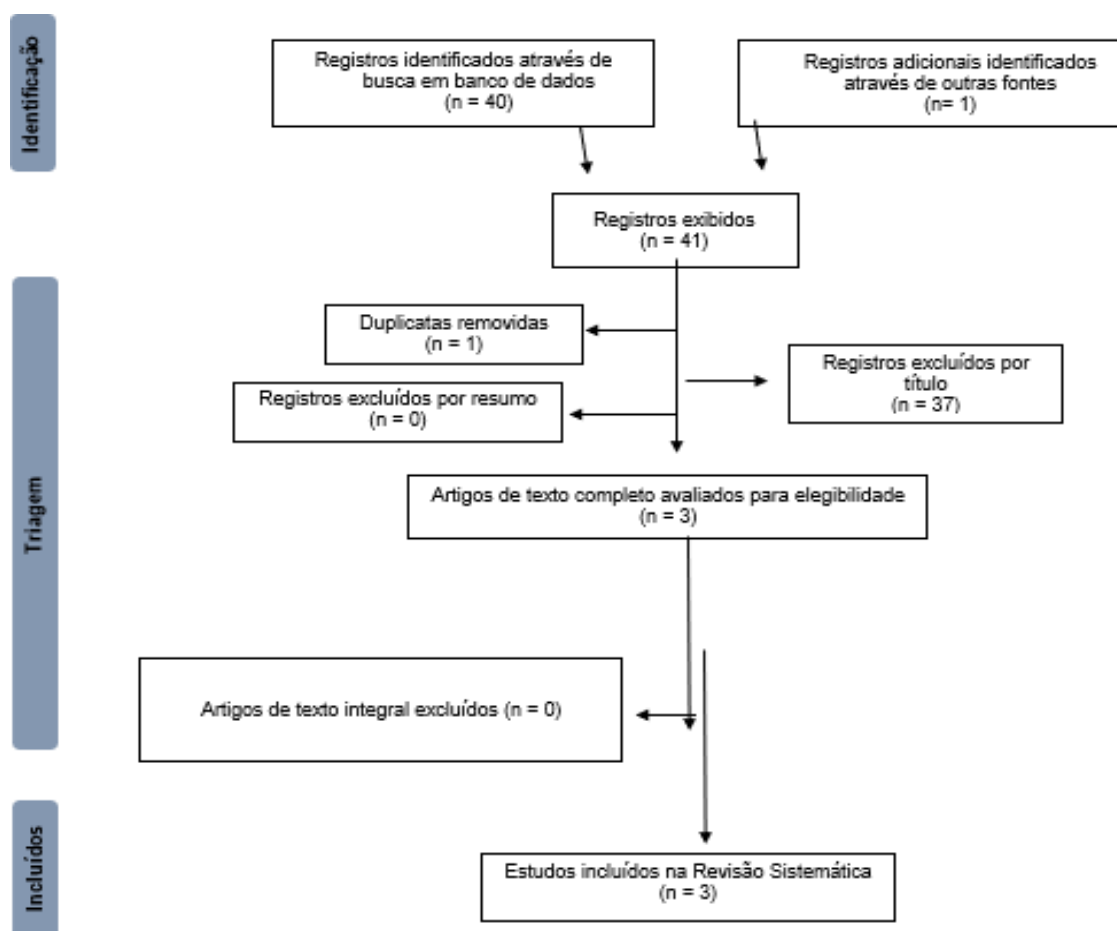
Os critérios de inclusão foram: (1) Abordar o RPG como ferramenta de letramento bilíngue. Foram excluídos os artigos incompletos e os que fugiam da proposta inicial do objetivo da pesquisa. Foram selecionados os estudos com base nos critérios: (1) eliminação de estudos duplicados, (2) análise dos títulos, (3) leitura dos resumos dos artigos, (4) avaliação dos artigos completos que ficaram após a seleção, e (5) artigos úteis para a revisão sistemática. Apenas um autor extraiu os dados de forma independente, e não houve discordâncias entre os outros envolvidos. Foi construída uma tabela por um revisor para tornar o processo de exclusão de artigos mais organizado e coeso, pelo qual todas as variáveis relevantes são descritas em pormenor. Todos os dados estão disponíveis na *figura 1*.

Para primeira fase de seleção, 40 artigos presentes nas bases de dados e 1 artigo de outra fonte foram inseridos para o processo. Realizou-se uma revisão dos títulos e resumos, dessa maneira foram excluídos 29 artigos, por motivos de temáticas divergentes. Além disso, foi excluído 1 artigo por estar duplicado. Após a leitura dos textos completos, foram selecionados 3 artigos para inclusão na revisão (*Figura 1*).

2.3 Análise dos dados

Todos os estudos abordaram as seguintes variáveis para avaliar o uso do RPG para o letramento bilíngue para surdos: título/autores, ano de publicação, tipo de população, amostra populacional, tipo de jogo, a proposta e a efetividade da proposta, abaixo descrita na *tabela 1*.

Figura 1: Fluxograma do processo de seleção dos estudos da revisão sistemática.



Fonte: PRISMA 2020 (et al., 2021).

3 RESULTADOS

Foram incluídos na revisão sistemática 3 artigos, dos quais a temática versa sobre o uso do jogo RPG para o letramento bilíngue dos Surdos. Após leitura e análise, identificou-se através das variáveis, as estratégias de mediação do jogo RPG, através das práticas de letramento em língua de sinais (Libras) e da língua portuguesa. Uma tabela foi montada para a melhor visualização e sistematização dos artigos encontrados (*Quadro 1*).

Quadro 1: Identificação dos artigos analisados.

Título Autor	Ano	Tipo de População	Amostra Quantidade de pessoas que participaram da pesquisa.	Tipo de Jogo	Discussão Central	Efetividade na proposta
O Role-Playing entre Surdos: Discurso e Cognição Hamilton Viana Chaves; Osterne Nonato Maia Filho; Armando Sérgio Emerenciano Melo	2016	Surdos (adolescente)	06	Role Playing Game (RPG).	Aprendizagem dos estudantes Surdos, a partir da relação do discurso e cognição.	Sim, o RPG permitiu que os estudantes surdos interpretassem papéis e discutiram ações, destacando elementos cognitivos, a partir da Libras e da língua portuguesa, como segunda língua.
RPGJEIS: Uma ferramenta de autoria de Jogos Educativos do gênero RPG para o auxílio de Letramento de crianças Surdas. Ludmila Galvão; Laura Sanchez García; Tanya Amara Felipe.	2019	Surdos (crianças)	Não especificado	Role Playing Game (RPG).	Desenvolvimento do jogo educativo do gênero RPG eletrônico para auxiliar no letramento de crianças Surdas.	Sim, ao seguir a regulamentação do Ministério da Educação (MEC). Produção de jogos educativos úteis e significativos para o contexto educativos de crianças surdas. Auxiliar o ensino e aprendizagem na educação inclusiva e bilíngue.
Role-Playing Game como Proposta Pedagógica para Coconstrução de Histórias Priscila Starosky	2011	Surdos (adolescentes)	14 a 16 anos.	Role Playing Game (RPG).	Utilização do RPG como ferramenta pedagógica com falantes de Libras e de português é concebida tanto segundo a abordagem do multiletramento quanto da prática multicultural.	Perceber-se a importância da RPG para o desenvolvimento discursivo e linguístico-cognitivo dos adolescentes Surdos, em Libras e em português.

Fonte: Autoria própria (2024).

4 DISCUSSÃO

Percebeu-se que o objetivo final de pesquisa dos artigos analisados intenta uma proposta pedagógica para o desenvolvimento da aprendizagem dos Surdos, sobretudo por considerar as práticas de letramento, inicialmente, pela Libras como primeira língua, seguida da língua portuguesa. Assim, as discussões centrais que atravessam cada artigo analisado

têm como premissa: aprendizagem dos estudantes Surdos, a partir da relação do discurso e cognição (CHAVES; MAIA FILHO; MELO, 2016); o desenvolvimento do jogo educativo do gênero RPG eletrônico para auxiliar no letramento de crianças Surdas (GALVÃO; GARCÍA; FELIPE, 2019); utilização do jogo RPG como ferramenta pedagógica com falantes de Libras e de português (STAROSKY, 2011).

Outro foco relevante considerado nessa revisão sistemática foram as narrativas dos jogos do RPG. A partir desse tipo de jogo, pode-se fomentar histórias em contextos diversos e em distintas

áreas do conhecimento. Conforme afirma Marcato (2002), o RPG, por apresentar categoria lúdica, por ser considerado um jogo atrativo, interativo, que estimula a criatividade e investigação, também é construído de forma coletiva, cooperativa e organizada. Sendo assim, é possível caracterizá-lo como atividade pedagógica social.

Dessa forma, o RPG pode ser sistematizado para promover o ensino e a aprendizagem significativa entre esses estudantes Surdos, considerando as especificidades linguísticas. Como instrumento didático, o jogo RPG viabiliza práticas de letramento a partir das narrativas para ampliar o repertório linguísticos dos Surdos em Libras e na língua portuguesa.

Ao citar, como exemplo, um jogo de RPG na área da saúde, pode-se mencionar o contexto de um atendimento em consultório médico (*Tabela 1*). Nesse cenário, estudantes Surdos protagonizaram o RPG utilizando objetos do universo médico para simular uma situação de atendimento hospitalar. A atividade foi realizada com um grupo de seis alunos Surdos do ensino fundamental, que adotaram a configuração dos modelos dos postos de saúde. Essa experiência permitiu, por meio da análise do corpus gerado no jogo, comprovar o desenvolvimento cognitivo e a ampliação da dimensão discursiva, promovida pela interação entre os estudantes Surdos.

Contudo, é importante destacar as limitações significativas desta revisão, uma vez que foram encontrados poucos estudos e artigos que exploram o uso do RPG nas práticas de letramento bilíngue com surdos. Assim, torna-se necessário ampliar as pesquisas nessa área, investigando a aplicação do RPG com estudantes surdos em diversas narrativas e em diferentes campos do conhecimento, a fim de aprofundar o entendimento sobre seu potencial pedagógico.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos aplicados na educação se configuram como uma ferramenta educativa importante, por apresentar diversas possibilidades aplicadas, funcionando como proposta pedagógica para o ensino/aprendizagem. Este estudo de revisão sistemática possibilitou verificar que os jogos de RPG podem ser considerados importantes para mediar ensino/aprendizagem, através das práticas diversas de letramento bilíngue de Surdos. Isto porque o RPG, por ser considerado um jogo de interpretação, é lúdico e proporciona motivação, engajamento, apresentando diferentes possibilidades de narrativas que podem resultar em aprendizagem significativa.

Portanto, esse estudo foi fundamental, para discutir e ampliar outras propostas que podem ser elaboradas em contextos diversos, com a finalidade de desenvolver outras narrativas, assim como, inserir a pessoa Surda como protagonista na criação de narrativas, conectadas ao jogo RPG, que potencializem a Libras e o português escrito nas práticas de letramento bilíngue.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Decreto n.º 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002 e o artigo 18 da Lei n.º 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais—LIBRAS e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília—DF, 22 dez. 2005.

BRASIL. **Lei n.º 14.191 de 3 de agosto de 2021**. Altera a Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/20-21/Lei/L14191.htm#art1. Acessado em: Jun. 2024.

BRITO, L. F. **Integração social e educação de surdos**. Rio de Janeiro: Babel, 1993.

BITTENCOURT, J. R.; GIRAFFA, L. M. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 2003, Rio de Janeiro. Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2003. p. 683-692. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/sbie2003/publicacoes/paper71.pdf>. Acessado em: Jun. 2024.

CHAVES, H. V.; MAIA FILHO, O. N.; MELO, A. S. E. Lewin e a pesquisa-ação: gênese, aplicação e finalidade. Fractal: **Revista de Psicologia**, v. 28, n. 1, p. 153-159, jan.-abr. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1984-0292/1162>. Acessado em: Jun. 2024.

GALVÃO, L. F. O.; GARCÍA, L. S.; FELIPE, T. A. **Concepção de Jogos Educativos para Crianças Surdas Baseados na Educação Infantil Bilíngue**: Um estudo de caso de avaliação da metodologia CAJEDUS. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 9., 2020, Rio de Janeiro. Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2020). Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 592. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12815/12669>. Acessado em: Jun. 2024.

JACKSON, S. **GURPS**: Generic universal role-playing system: modulo básico. São Paulo: Devir, 1994.

MARCATO, A. **Educação**. 2022. Disponível em: <http://www.alfmarc.psc.br>. Acessado em: Set. 2024.

PRENSKY, M. **Digital Game-Based Learning**. McGraw-Hill, 2001.

PRISMA. **Transparent Reporting of Systematic Reviews and Meta-Analyses**. 2020. Disponível em: <https://www.prisma-statement.org/>. Acessado em: Maio. 2024.

ROEVER, L. **Compreendendo os estudos de revisão sistemática**. 2017. Disponível em: https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/11/875614/152_127-130.pdf. Acessado em: Jul. 2024.

STAROSKY, P.; PEREIRA, M. G. D. **O role-playing game como proposta pedagógica de co- construção de histórias no contexto da surdez**. 2011. 15. Tese de Doutorado. (Programa de pós- graduação em Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.