

PROPOSTA DE JOGOS VIRTUAIS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA PARA SALAS BILÍNGUES DE SURDOS¹

Proposal of virtual games for teaching History for bilingual classrooms for deaf people

Rodrigo Francisco da Silva²
Severina Batista de Farias Klimsa³

RESUMO

Este trabalho busca abordar uma proposta pedagógica inovadora para o ensino de História em turmas bilíngues, nas quais a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é a primeira língua e o português escrito é a segunda. A pesquisa parte do problema da tradicional abordagem expositiva nas aulas de história, que frequentemente não promove a adequada apropriação de conceitos históricos pelos alunos surdos, especialmente em termos de engajamento e compreensão. Diante disso, propõe-se o uso de jogos virtuais como uma ferramenta educacional interativa, com a premissa de que eles proporcionam um ambiente mais atrativo e dinâmico para os alunos surdos. Esses jogos, quando bem estruturados e aplicados, têm o potencial de não apenas facilitar a participação ativa dos estudantes, mas também desenvolver habilidades cognitivas essenciais, como a resolução de problemas, o pensamento crítico e o trabalho em equipe. O uso de jogos digitais em salas bilíngues vai além da simples tradução de conteúdos, integrando a Libras e o português de forma que ambos os idiomas sejam valorizados no processo de ensino-aprendizagem. O estudo, portanto, explora como essa ferramenta tecnológica pode ser uma alternativa para superar as barreiras de comunicação e compreensão presentes nas metodologias tradicionais, oferecendo aos estudantes surdos uma oportunidade de aprender história de forma mais significativa e contextualizada.

Palavras-chave: Aprendizagem, *Kahoot*, Libras, Ensino de história, jogos digitais.

ABSTRACT

This paper seeks to address an innovative pedagogical proposal for teaching History in bilingual classes, in which Brazilian Sign Language (Libras) is the first language and written Portuguese is the second. The research starts from the problem of the traditional expository approach in history classes, which often does not promote the adequate appropriation of historical concepts by deaf students, especially in terms of engagement and comprehension. In view of this, the use of virtual games as an interactive educational tool is proposed, with the premise that they provide a more attractive and dynamic environment for deaf students. These games, when well structured and applied, have the potential to not only facilitate active student participation, but also develop essential cognitive skills, such as problem solving, critical thinking and teamwork. The use of digital games in bilingual classrooms goes beyond the

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de História da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), cuja banca de defesa foi composta pelos seguintes membros: Profa. Dra. Bernardo Luis Torres Klimsa; Prof. Me. Jose Roniero Diodato, na seguinte data: 23 de outubro de 2024.

² Concluinte do curso de Licenciatura em História – 2024.1. Centro de Filosofia e Ciências Humanas – UFPE. Email: rodrigo.fsilva3@ufpe.br

³ Professora do Departamento de Psicologia, Inclusão e Educação – Centro de Educação - UFPE. Email: sfarias.klimsa@ufpe.br

simple translation of content, integrating Libras and Portuguese in a way that both languages are valued in the teaching-learning process. The study, therefore, explores how this technological tool can be an alternative to overcome the communication and understanding barriers present in traditional methodologies, offering deaf students an opportunity to learn history in a more meaningful and contextualized way.

Keywords: Learning, Kahoot, Libras, History teaching, digital games.

INTRODUÇÃO

No âmbito educacional, a abordagem das práticas de ensino desempenha um papel fundamental no desenvolvimento dos educandos, especialmente no que diz respeito ao ensino de História para alunos surdos. Tradicionalmente, essa disciplina tem se baseado na oralidade, desconsiderando a importância das questões visuais e tecnológicas que são essenciais para a inclusão desses alunos no processo de aprendizagem. A falta de familiaridade dos professores com recursos visuais e tecnológicos limita a capacidade de comunicação e a transmissão de conhecimento, enquanto os alunos, cada vez mais conectados, utilizam esses recursos para acessar informações de maneira eficaz.

Diante desse cenário, a proposta deste trabalho é investigar a eficácia da utilização de jogos virtuais como ferramentas pedagógicas no ensino de História em salas bilíngues, onde a Língua Brasileira de Sinais (Libras) atua como L1 e o português como L2. A elaboração e implementação de jogos visuais não só podem facilitar a compreensão dos conteúdos, mas também respeitar a diversidade de estilos de aprendizagem dos alunos surdos, promovendo um ambiente mais inclusivo e interativo.

Durante as observações realizadas durante o estágio supervisionado, foi notada uma centralização do ensino de História na oralidade, o que restringe as diversas formas de aprendizado dos alunos. Em contrapartida, na disciplina de Fundamentos da Língua Brasileira de Sinais, a utilização da ferramenta *Kahoot* demonstrou o potencial das tecnologias para enriquecer a formação acadêmica e a experiência de aprendizado. Assim, a implementação de jogos virtuais se apresenta como uma alternativa viável para a assimilação do conhecimento, adaptando-se a diferentes faixas etárias, desde o 6º ano até o ensino médio.

Portanto, como objetivo geral, pretendemos desenvolver uma proposta de jogos virtuais para o ensino de História em salas bilíngues de surdos, visando facilitar a compreensão dos conteúdos históricos e promover a inclusão e o engajamento dos alunos surdos no processo de aprendizagem. Em termos específicos, temos: Identificar as principais dificuldades enfrentadas por alunos surdos no ensino de História, considerando aspectos linguísticos e culturais, para

orientar o desenvolvimento dos jogos virtuais; Criar um jogo virtual (*kahoot*) que utiliza a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e recursos visuais interativos, para facilitar a compreensão de conceitos históricos de forma lúdica e acessível e promover um espaço de discussão e formação continuada para professores sobre a importância de abordagens bilíngues e o uso de tecnologias no ensino de História para alunos surdos.

Desse modo, o presente trabalho alterna o ensino tradicional na educação bilíngue em História para a proposta de jogos em sala de aula considerando uma abordagem prática e participativa tanto do professor, quanto do aluno. Sobretudo, este trabalho visa explorar a ferramenta *Kahoot* na elaboração de atividades de história com o apoio de material audiovisual no momento da dinâmica em sala de aula. Este material audiovisual, dispõe o esclarecimento do enunciado em Libras e em português para os alunos, no tempo estimado para resolução da pergunta proposta. É de suma importância frisar que em nossa proposta de ensino de História com jogos é considerado a primeira língua(L1) Língua Brasileira de Sinais e segunda língua (L2) o português.

Por fim, apresenta como a proposta de jogos virtuais não só enriquece a experiência do ensino de história para alunos surdos, mas também facilita a inclusão e valorização das especificidades linguísticas e culturais desses alunos, promovendo um ambiente de aprendizagem mais acessível e significativo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Levando em consideração as dificuldades da comunidade surda apresentada, a Lei 10436(Brasil, 2002). pode ser considerada um marco da Língua Brasileira de Sinais no Brasil, ao entrar em vigor com uma série de garantias que asseguram o direito de Libras como segunda língua oficial no Brasil. Assim, é possível notar que a Libras é reconhecida como forma de comunicação e expressão que possui sua própria estrutura gramatical com um sistema linguístico totalmente estruturado e que não depende do português para sua comunicação. Esta legislação chancela as garantias de uso e divulgação de Libras reconhecendo-a como meio de comunicação e expressão legal no território brasileiro, para tanto, a Lei determina que órgãos públicos, empresas concessionárias de serviços públicos e assistência à saúde devem garantir atendimento adequado aos portadores de deficiência auditiva.

Com base no artigo 4º da lei, é garantido os espaços educacionais no ensino de aprendizagem no sistema federal, estadual, municipal, e a inclusão de cursos de formação de educação especial, de Fonoaudiologia e magistério em seus níveis médio e superior o ensino de Libras como parte integrante curricular. Levando em consideração a lei 10436 (Brasil, 2002). mencionada anteriormente, surge o Decreto 5626(Brasil, 2005). que considera pessoa surda aquela que possui perda bilateral, parcial ou total de quarenta e um decibéis ou mais, e que interpreta e se relaciona com através de percepções visuais, manifestando suas vivências através do uso da Língua Brasileira de Sinais.

Em conformidade com as disposições preliminares, o capítulo II do Decreto institui a obrigatoriedade da inserção curricular da Libras como disciplina nos cursos de licenciatura, fonoaudiologia e de instituições de ensino, seja no âmbito federal, estadual ou municipal. Vale ressaltar que tanto a formação do professor de Libras, quanto a do intérprete de Libras da educação básica e superior, necessitam ser realizadas em graduação de nível superior através dos cursos de letras e para o ensino de educação infantil é necessário a realização do curso de pedagogia ou graduação que possua a língua brasileiras de sinais ou português constituída como língua de instrução.

Assim, é possível perceber o avanço no reconhecimento de pessoas com deficiência auditiva através de políticas públicas pautadas no acesso a condições e igualdade na busca da inclusão social na sociedade. Complementando essa linha de argumentação, a Lei 13146/2015, assegura a oferta de educação bilíngue em Libras como primeira língua e na modalidade escrita a língua portuguesa como segunda língua em escolas inclusivas e classes bilíngues.

Levando em consideração os avanços já apresentados, pode-se também entender a lei 9394(Brasil, 1996). no parágrafo (§) 1º que afirma que, quando necessário, haverá apoio educacional bilíngue especializado para atender às solicitações dos estudantes surdos na educação escolar. Desse modo é possível afirmar que a criação e alterações nas leis e decretos trouxe um novo olhar para pessoas com deficiências, ao mesmo tempo em que se preocupa com o avanço e garantias dos direitos concedidos às pessoas com deficiência, que até então, eram cerceadas no gozo de seus direitos.

Importância do uso de imagens na educação bilíngue de surdos

A educação bilíngue de surdos reconhece a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como uma língua legítima e promove a inclusão de alunos surdos em ambientes educacionais. Um

dos aspectos fundamentais desse processo é a utilização de imagens e recursos visuais, que desempenham um papel crucial na construção do conhecimento e na comunicação eficaz entre educadores e alunos surdos.

A visualidade em sala de aula bilíngue para surdos não é apenas uma estratégia didática, mas uma necessidade intrínseca à forma como os surdos percebem e processam informações. Segundo *Kassim* (2016), o uso de imagens, gráficos e vídeos facilita a compreensão dos conceitos, uma vez que os alunos surdos têm uma predisposição natural para a aprendizagem visual. Essa abordagem visual permite que os educadores apresentem conteúdos complexos de maneira mais acessível, transformando informações abstratas em representações concretas que podem ser facilmente compreendidas.

Para Malta (2013),

Vivemos em uma sociedade caracterizada como midiática, sendo que grande parte desse conteúdo é transmitido a partir de imagens. Desde as épocas mais remotas – pode-se remeter aos longínquos tempos das cavernas – os homens se comunicam por meio de representação pictóricas. Já existe uma pré-socialização da leitura de símbolos, desde a mais tenra infância, inclusive por meio de gibis, ou cartilhas ricamente ilustradas [...] as imagens fazem parte do cotidiano das pessoas, sendo, portanto, mais fácil de assimilar e recordar elementos que foram ensinados com o auxílio desse recurso. (MALTA, 2013, p. 132).

A utilização de imagens é essencial para a construção de um ambiente de aprendizagem inclusivo. *Macedo* (2013) afirma que a visualidade não só apoia a aquisição de novos conhecimentos, mas também promove a expressão e a identidade cultural dos alunos surdos. As imagens podem representar elementos da cultura surda, ajudando a construir um sentido de pertencimento e valorização da identidade linguística dos alunos.

Lencastre e Chaves (2003) afirmam que o uso de imagens no contexto educacional, além de promover a adaptação pedagógica, também contribui para a dinamização das aulas e para a interação entre os alunos.

O recurso à imagem na sala de aula torna-se indispensável, não só para manter a escola atualizada e interessante, mas, principalmente, porque ela permite a participação dos alunos e uma dinamização da aula, uma interação entre todos que não se consegue por outro meio [...] a nova geração nasceu num mundo rodeado de imagens, e cabe ao professor a responsabilidade da sua introdução de forma eficiente na sala de aula, ensinando os alunos a gerir a informação e a comunicar com e pelas imagens. (Lencastre e Chaves, p. 2104, 2003).

Segundo os autores, a utilização de imagens em sala de aula, seja por meio de gravuras, ilustrações, charges ou filmes, favorece a compreensão e a assimilação de conteúdos pelos alunos, além de facilitar e introduzir novas abordagens de aprendizagem, favorecendo uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos ao incentivar a participação e a colaboração entre os alunos.

A integração de recursos visuais no processo de ensino-aprendizagem é ainda mais significativa quando se considera que muitos alunos surdos apresentam um déficit no acesso à língua escrita. De acordo com *Santos* (2015), a combinação de imagens com Libras enriquece a experiência de aprendizado e permite que os alunos estabeleçam conexões mais profundas com o conteúdo. Por exemplo, ao ensinar História, o uso de imagens de eventos históricos ou figuras importantes pode facilitar a compreensão e a retenção de informações.

Outro aspecto importante da visualidade em sala de aula é a sua capacidade de promover a interação e a colaboração entre os alunos. O uso de imagens estimula discussões e trocas de ideias, permitindo que alunos surdos e ouvintes compartilhem suas percepções e compreensões. *Sergio* (2019) destaca que essa interação não apenas fortalece as habilidades comunicativas, mas também contribui para o desenvolvimento de um ambiente educacional mais democrático e participativo.

A importância do uso de imagens na educação bilíngue de surdos é inegável. Ao priorizar a visualidade, os educadores podem criar um espaço de aprendizagem mais acessível, inclusivo e rico em oportunidades para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos surdos. Essa abordagem não apenas facilita a aquisição de conhecimento, mas também celebra e valoriza a cultura e a identidade da comunidade surda.

Utilização dos Jogos no Ensino de História para a Educação Bilíngue de Surdos

A utilização de jogos no ensino de História representa uma abordagem inovadora e eficaz para promover a aprendizagem, especialmente em contextos de educação bilíngue para surdos. Os jogos não apenas facilitam a compreensão de conceitos complexos, mas também tornam o processo de aprendizado mais interativo e envolvente, o que é crucial para a motivação dos alunos. De acordo com *Salen e Zimmerman* (2004), jogos educacionais têm a

capacidade de transformar o ambiente de aprendizagem, incentivando a participação ativa dos estudantes.

Os jogos visuais, como o *Kahoot*, são ferramentas poderosas nesse contexto. O *Kahoot* é uma plataforma de aprendizado que permite criar quizzes interativos, onde os alunos respondem a perguntas em tempo real, utilizando dispositivos móveis. A natureza visual do *Kahoot* é particularmente benéfica para alunos surdos, pois oferece uma interface colorida e dinâmica que pode ser facilmente adaptada para incorporar a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Os professores podem criar perguntas que apresentam vídeos em Libras, imagens e gráficos, tornando o conteúdo histórico mais acessível e compreensível. Segundo Ferreira (2015), o uso de recursos visuais é fundamental para garantir que alunos surdos compreendam plenamente os conteúdos abordados.

Além de facilitar a assimilação de conteúdos, o *Kahoot* promove a interação e a colaboração entre os alunos. Em uma sala de aula bilíngue, essa interatividade é essencial, pois permite que os alunos surdos e ouvintes trabalhem juntos, discutindo as respostas e compartilhando conhecimentos. Isso não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também fortalece o senso de comunidade e pertencimento entre os alunos. O conceito de "aprendizagem colaborativa" é abordado por Dillenbourg (1999), que enfatiza a importância da interação social no processo de aprendizagem.

A importância dos jogos no ensino de História vai além da simples transmissão de conhecimento; eles incentivam habilidades críticas, como o pensamento analítico e a resolução de problemas. Os jogos podem estimular discussões em grupo e reflexões sobre eventos históricos, permitindo que os alunos desenvolvam uma compreensão mais profunda dos contextos e das narrativas que moldaram o mundo. Papert (1993) argumenta que a aprendizagem baseada em jogos pode levar os alunos a se tornarem mais autônomos e críticos em relação ao conhecimento adquirido.

A utilização de jogos como o *Kahoot* no ensino de História para a educação bilíngue de surdos não só torna o aprendizado mais acessível e envolvente, mas também promove um ambiente inclusivo que valoriza a diversidade linguística e cultural. Essa abordagem inovadora não apenas enriquece a experiência educacional, mas também prepara os alunos para serem

participantes ativos e críticos na sociedade, respeitando e celebrando suas identidades e histórias.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia deste trabalho baseia-se em uma abordagem prática e participativa, com foco na adaptação de recursos digitais, especificamente o jogo virtual *Kahoot*, para atender às necessidades de alunos surdos em contextos bilíngues.

Inicialmente, realizamos uma revisão da literatura sobre o uso de jogos digitais na educação, o ensino bilíngue para surdos e a aplicação de metodologias visuais no ensino de História. Foram incluídos autores que tratam de educação de surdos e sobre a importância da visualidade no aprendizado. Essa pesquisa embasou teoricamente a proposta dando suporte à utilização do *Kahoot* como ferramenta educativa.

Para o desenvolvimento do trabalho, escolhemos a plataforma *Kahoot*, originalmente da Noruega, ferramenta esta, que busca o aprendizado de usuários de forma lúdica fora e dentro da sala de aula, gerando engajamento na participação das atividades potencializando a aprendizagem dos alunos. Esta elaboração é fruto da análise de como o uso da tecnologia vem demandando uma adaptação em várias camadas da sociedade, adentrando com facilidade no ambiente escolar, constatando que sua eliminação em sala não se dará de imediato pelo aluno e tão pouco de maneira voluntária. Segundo Silva (2017).

O processo educativo do aluno é fruto da constante interação entre os diversos campos em que o sujeito está inserido: a família, a sociedade, o momento histórico, a filosofia e as tecnologias. O avanço cada vez mais acelerado de dispositivos eletrônicos e a democratização do acesso à internet mudaram os fluxos informacionais, a velocidade e o alcance com que as informações são compartilhadas [...]. sendo assim, a escola tem pela frente um enorme desafio. (SILVA; SALES, 2017, p.783)

Na plataforma proposta, é possível escolher várias modalidades de jogos online como: *Quiz*, verdadeiro ou falso, *Puzzle* e dentre outros. Com o objetivo de propor em uma modalidade que agregue tanto para os alunos quanto para o professor, foi utilizado apenas a categoria *Quiz*. Esta modalidade dispõe de questionários de múltiplas escolhas contendo apenas

uma correta e proporciona ao professor em um ranking os resultados das escolhas dos alunos que poderão ser utilizados como mensuração do conteúdo ensinado em sala.

Esse direcionamento é essencial para garantir que o processo de ensino em uma sala bilíngue com alunos surdos seja inclusivo e eficaz. Ao utilizar o *Kahoot*, o professor desempenha um papel fundamental ao disponibilizar as perguntas do quiz em português, com a tradução simultânea para Libras, proporcionando ao aluno surdo o acesso ao conteúdo em ambas as línguas.

A estratégia de utilizar o português como L2 (segunda língua) visa promover o desenvolvimento da proficiência em português dos alunos surdos, sem desconsiderar a importância da Libras como L1 (primeira língua). Dessa forma, o aluno poderá desenvolver a compreensão das duas línguas ao longo do processo de aprendizagem. Essa abordagem não apenas facilita a resolução das atividades, mas também contribui para o desenvolvimento linguístico do aluno, ao permitir que ele faça associações entre os termos em Libras e suas correspondentes em português.

Quanto ao acesso à plataforma, deve-se digitar: Kahoot.com e clicar na opção “cadastre-se grátis”, em seguida escolher qual o tipo da conta a ser utilizada, sinalizar qual a finalidade do uso da ferramenta. Para cadastro pode-se utilizar a conta da Microsoft ou se manter conectado com o Google, logo após o site direciona para opções gratuitas e premium. Clique na opção gratuita. Ao ser direcionado para a área de trabalho, clique na opção criar *Kahoot*, ao clicar, poderá escolher 5 opções, e ao escolher a opção Tela em branco, o site direciona para a área de trabalho do *Kahoot* para a elaboração da atividade em formato de jogo. Optando pela opção Quiz, poderá seguir as seguintes orientações:

Figura 1 - Inserção de perguntas em português



Fonte: www.kahoot.it

Escrever as perguntas em português, alinhando-as ao conteúdo histórico a ser ensinado, visto que o processo de compreensão de conceitos também ocorrerá com a língua portuguesa.

Figura 2 - Tradução em Libras



Fonte: Centro De Mídias. Paleolítico. Youtube, 20 de jun. de 2018.

Preparar a tradução das perguntas para Libras, garantindo que os alunos surdos tenham acesso à questão em sua primeira língua. Essa etapa será feita com o auxílio do intérprete da turma anteriormente agendado com o profissional ou com vídeo encontrados na internet sobre o assunto.

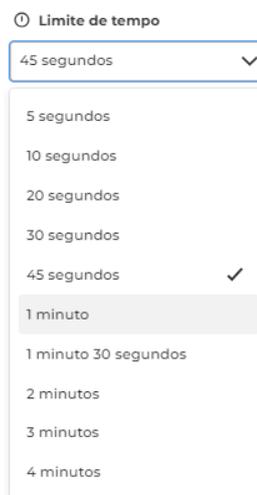
Figura 3 - Inserindo opções visuais



Fonte: www.kahoot.it

Inserir imagens como respostas incorretas e corretas, facilitando a compreensão visual dos alunos surdos. Este formato potencializa o desenvolvimento cognitivo ao trabalhar elementos que compõem o contexto do abordado em aula, possibilitando um maior empenho na resolução da atividade.

Figura 4 - Temporizador



Fonte: www.kahoot.it

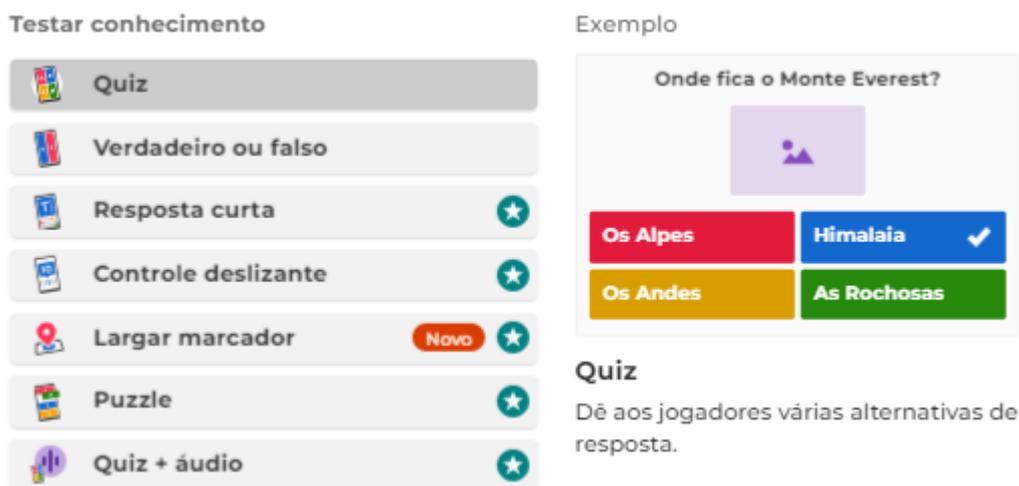
Definir o tempo para cada pergunta, ajustando-o de acordo com a complexidade do conteúdo e as necessidades dos alunos surdos. Embora seja utilizada um limite de tempo

desafiador para resolução da pergunta, esta regra exigirá um raciocínio lógico dos participantes, convertendo a sala de aula em um ambiente de diversão de acordo com Wang (2015).

APRESENTANDO NOSSA PROPOSTA

Na elaboração da atividade, foi necessário escolher previamente qual tema abordar, levando em consideração a importância do uso de imagens, o tema escolhido foi Pré-história. Na área de elaboração das perguntas é necessário o preenchimento de qual modelo será utilizado, dentre elas se encontram as opções de resposta curta que dispõe da elaboração de respostas abertas, Puzzle que solicita o critério de resposta correta na organização das respostas por ordenação corretas, verdadeiro ou falso, que se limita em apenas duas respostas, uma delas correta e por último e a escolhida, Quiz que dispõe de uma resposta correta dentre várias.

Figura 5 - Modelo de questões



Fonte: www.kahoot.it

Nesse formato é necessário iniciar com a pergunta escolhida. Seguramente extrair perguntas e imagens de sites confiáveis para a elaboração da questão, é primordial que o questionário seja claro e detalhado. Após o preenchimento, será necessário inserir as quatro respostas, contendo três incorretas e uma correta.

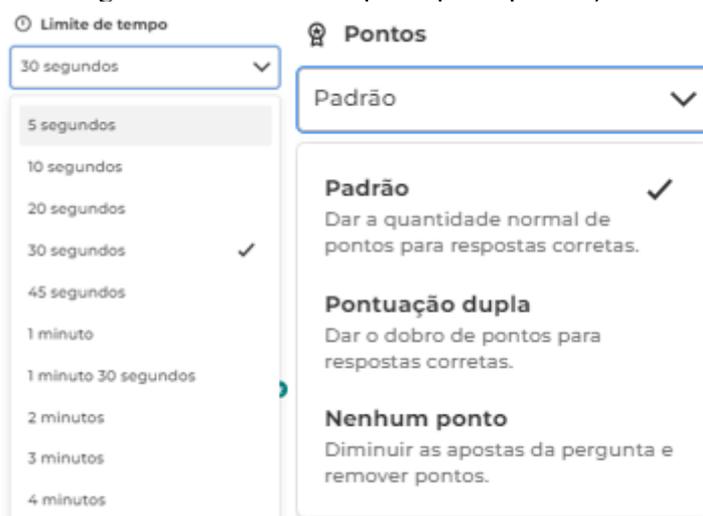
Figura 6 - Inserção de Mídias



Fonte: www.kahoot.it

Dentro da área de carregar arquivos é possível inserir vídeos e imagens relacionados ao tema proposto que colaboraram para a resolução dinâmica da questão.

Figura 7 - Limite de tempo e tipo de pontuação



Fonte: www.kahoot.it

No painel de limite de tempo é possível escolher de 5 segundos a 4 minutos para resolução de cada pergunta, podendo ser ajustada com o grau de complexidade da problemática do questionário. Não obstante, a pontuação pode ser escolhida pelo critério estabelecido pelo docente, se valem 1000, 2000 ou se não haverá pontuação.

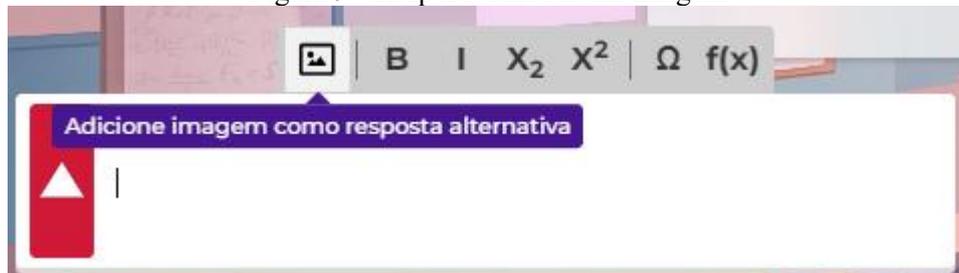
Figura 8 - Questão finalizada



Fonte: www.kahoot.it

Caso tenha interesse em acrescentar mais uma pergunta, é necessário clicar na opção adicionar pergunta e seguir o modelo de acordo com a preferência seguindo o fluxo anteriormente citado. No exemplo abaixo, foi investido em uma questão mais visual:

Figura 9 - Resposta baseada em imagens



Fonte: www.kahoot.it

Com o preenchimento realizado e revisado, escolher opção correta, clicar em salvar disponibilizar kahoot na opção de jogar ao vivo ou pessoalmente com outras pessoas:



Fonte: www.kahoot.it

Ao disponibilizar o jogo, na tela do professor será disponibilizado o código de acesso a sala para os alunos acessarem com o PIN do jogo. Ao cumprir esta etapa, o aluno surdo terá que escolher um nick name.

Figura 10 - Tela do Professor e Aluno



Fonte: www.kahoot.it

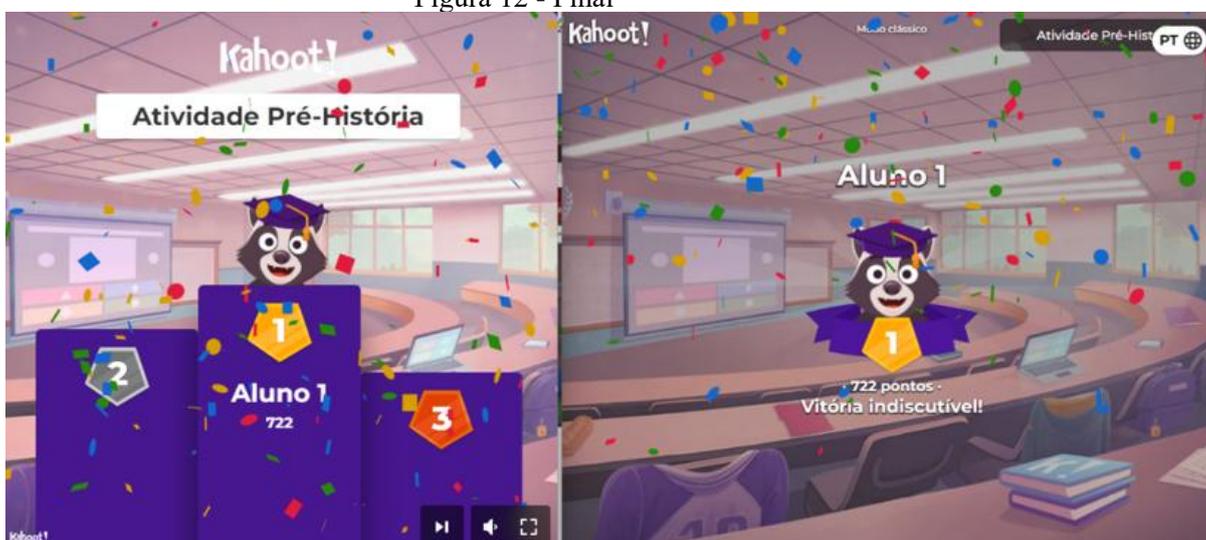
Figura 11 - Questionário



Fonte: www.kahoot.it

De maneira simultânea, as telas disponibilizam a questão com as quatro alternativas, sendo apenas uma correta.

Figura 12 - Final



Fonte: www.kahoot.it

Ao finalizar a atividade, constará o ranking dos participantes que mais acertaram as questões.

Nesta proposta, o jogo será uma avaliação do ensino dos conteúdos em sala de aula para diagnosticar o ensino de História no tocante ao conteúdo ministrado. Nesta modalidade o jogo não atribui pontos, mas sim um ranking que identifica os principais desafios no ensino proposto. Com a utilização desta plataforma, a sala de aula se torna um ambiente de diversão.

Wang (2015) argumenta que o *Kahoot* transforma temporariamente a sala de aula em um Game Show, incentivando a curiosidade e engajamento dos alunos.

Por outro lado, a principal problemática do uso de ferramentas tecnológicas ao ensino, é a sua associação imediata a métodos de baixa complexidade cognitiva, implicando ao método de memorização, possuindo pouco interesse em sua problematização, todavia, nos estudos analisados da história digital, é possível traçar caminhos que entrelaçam os jogos com o ensino de História. Como diz Noiret (2015):

[...] a história digital, enquanto campo específico dentro da ‘transdisciplina’ das humanidades digitais, não é feita apenas pela utilização de novas ferramentas digitais que facilitam as velhas práticas. Trata-se também do desenvolvimento de uma relação estreita com as tecnologias suscetíveis em modificar os próprios parâmetros da pesquisa. (NOIRET, 2015, p.33)

Dessa forma, o ensino digital pode ser visto não apenas como uma forma de entretenimento, mas de potencializar as problemáticas no campo de pensar e agir, não pelo seu formato, mas pelos elementos que o integram. Sendo assim, a História Digital pode ser encarada como uma metodologia ativa, que de acordo com Diesel, Baldez e Martins (2017) uma metodologia de aprendizagem está relacionada na prerrogativa de que o aluno, se situa no processo de ensino/aprendizagem, que por consequência passa a ter maior envolvimento no processo de construção de seu próprio conhecimento.

Em sua finalização, o jogo se desdobra como um lastro para a exploração de temáticas, já usadas na metodologia tradicional que é o ensino de maneira oralizada, mas que agora, experimenta um aspecto renovado com o uso dos aparelhos tecnológicos móveis. Em observância da sistematização do jogo, sua metodologia desenvolverá habilidades necessárias para o seu processo de aprendizagem na comunidade escolar que segundo Brunner (2001) A educação escolar tem como papel de tornar o ser humano melhor arquiteto e melhor construtor na sociedade, à medida que o auxilie a adaptar-se melhor ao mundo em que ele se encontra, ajudando no processo de modificá-lo quando necessário.

Considerações finais

Por meio da revisão realizada, procuramos responder de forma prática a importância do uso de ferramentas virtuais e lúdicas no processo de ensino em salas bilíngues, de forma a desenvolver as habilidades cognitivas, como resolução de problemas e pensamento crítico dos educandos, aprimorando sua autonomia e comunicação na Língua Brasileira de Sinais.

Essa abordagem inovadora do *Kahoot* como ferramenta interativa e multimodal, além de ir além da gamificação tradicional, oferece uma plataforma que integra eficientemente Libras e português. Ao permitir que os alunos surdos tenham contato direto com ambas as línguas durante a resolução das atividades, o *Kahoot* se torna um instrumento didático poderoso, pois respeita as especificidades da educação bilíngue e contribui para o desenvolvimento cognitivo e linguístico dos alunos.

A dinâmica proposta não apenas facilita a compreensão do conteúdo histórico, mas também promove a autonomia dos alunos ao incentivá-los a tomar decisões e resolver problemas em um ambiente que reflete seu cotidiano bilíngue. O uso do *Kahoot* em sala de aula oferece uma abordagem lúdica para o ensino de história, engajando os estudantes e tornando o aprendizado mais envolvente. Dessa forma, é possível garantir uma experiência educacional mais rica e inclusiva, que reconhece e valoriza a complexidade do ensino de história para alunos surdos, respeitando sua língua e suas necessidades específicas.

Diante do material apresentado, compreendemos que o jogo não é apenas um método de controle em aula, mas uma necessidade em busca da compreensão do aluno surdo de como interpreta o mundo em que vive. Visto que no ensino tradicional, a depender da complexidade da aprendizagem o interesse do educando não acontece de maneira instantânea e muito menos de maneira proativa, mas segundo *Kassim* (2016) o uso de ferramentas midiáticas promove uma predisposição natural na compreensão do saber apresentado. Nesse sentido, o uso de recursos visuais apresenta um ganho na aprendizagem no que diz respeito à interatividade individual e coletiva dos alunos em sala de aula, de acordo com Lencastre e Chaves (2003).

Desta forma, é possível afirmar que a aplicação desta abordagem contribui para a compreensão eficaz do ensino de história dentro da realidade em que o aluno surdo está inserido, levando em consideração que esta utilização também favorece para o processo de pertencimento e valorização da identidade do aluno e que a utilização de recursos visuais oferece uma economia de esforços na apresentação de novos saberes.

Referências

BRUNER, Jerome. A cultura da educação. Porto alegre: Artmed editora, 2001.
BRASIL. Decreto-lei nº 10436, de 24 de abril de 2002. Diário oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF, 20 de abr. 2002. Acesso em: 14 out. 2024

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Dispõe sobre a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 15 out. 2024

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, 1996a. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 15 out. 2024

DIESEL, A. BALDEZ, A.L.S; MARTINS, S.N. Revista Thema. Os Princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. THEMA, Lajeado, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acessado em: 27 set. 2024.

DILLENBOURG, P. (1999). *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Amsterdam: Elsevier.

FERREIRA, L. (2015). *A Importância dos Recursos Visuais no Ensino de Alunos Surdos*. In: Anais do Congresso Brasileiro de Educação Especial.

KASSIM, N. (2016). *Visualidade e Aprendizagem: A Importância das Imagens na Educação de Surdos*. Revista Brasileira de Educação Especial, 22(2), 201-210.

LENCASTRE, José Alberto; CHAVES, José Henrique. Ensinar pela imagem. Braga: Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación, n. 8, v. 10, p. 1138-1663, 2003.

MACEDO, J. (2013). *A Cultura Surda e a Educação Bilíngue: Reflexões sobre a Identidade e a Visualidade*. In: Anais do Congresso Internacional de Educação Inclusiva.

MALTA, Márcio José Melo. Uma imagem vale mais: o uso das imagens na educação como elemento potencializador. Niterói: Conhecimento e Diversidade, n. 9, p. 130-139, jan./jun., 2013.

NOIRET, S. História Pública Digital. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 28-51, maio 2015.

PAPERT, S. (1993). *The Children's Machine: Rethinking School In the Age of the Computer*. New York: Basic Books.

SALEN, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

SANTOS, M. (2015). *Ensino de História e Acessibilidade: A Utilização de Recursos Visuais para Alunos Surdos*. Educação e Realidade, 40(2), 435-452.

SERGIO, R. (2019). *Imagens e Interação: O Papel da Visualidade na Educação Bilíngue de Surdos*. In: Anais do Simpósio sobre Educação e Surdez.

SILVA, J. B.; SALES, G. L. Gamificação aplicada no ensino de Física: um estudo de caso no ensino de óptica geométrica. Acta Scientiae, v.19, n. 5, p.782-798, 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3174> >. Acesso em: 27 set. 2024.

WANG, A. I. The wear out effect of a game-based student response system. Computers & Education, v. 82, p. 217-227, 2015.