

O RECURSO EDUCATIVO DIGITAL GESTUS COMO MÉTODO DE APRESENTAÇÃO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS

XXVIII Encontro de Extensão

Espedito Roza Mesquita, João André França Mourão, Anderson Diógenes Souza Ricardo,
Carlos Estevao Rolim Fernandes

A Enactus é uma rede de estudantes, líderes universitários e professores presente em 37 países que visa o empoderamento de comunidades pautadas nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS). O projeto Gestus, um dos 5 projetos do Time Enactus UFC, atua em escolas de rede pública e privada a fim de apresentar a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) a crianças de 7 a 10 anos. Essa apresentação do ensino de LIBRAS é através de um Recurso Educativo Digital homônimo que traz ganhos, não somente pedagógicos, mas também sociais. No que se refere aos ganhos pedagógicos, ressalta-se a maneira com que o ensino de LIBRAS é alocado na narrativa de cada jogo, como por exemplo o uso de raciocínio lógico no jogo da memória, ou os apelos lúdicos estimulados no jogo dos 10 erros, além dos ganhos propriamente ditos relacionados ao contato das crianças, desde cedo, com outra língua. Já no que concerne aos ganhos sociais, é importante ressaltar a possibilidade do jogo auxiliar a criança a construir, desde cedo, uma percepção igualitária sobre o outro, colaborando assim com um efetivo processo de inclusão social de indivíduos surdos em nossa sociedade e, em especial, no contexto escolar. No primeiro semestre de 2019 o projeto atuou em 6 escolas, impactando diretamente 171 crianças que testaram o jogo, já no segundo semestre de 2019 foi dada continuidade ao desenvolvimento do jogo, iniciando o processo de criação também de jogos de tabuleiro, para que a abrangência em escolas que não dispõem de laboratórios de informática seja maior. Como trabalho futuro, pretende-se implementar novos mini games que ensinem educação ambiental, a fim de que o impacto social da aplicação possa ir além do ensino de LIBRAS. Ademais, almeja-se contatar mais escolas parceiras para a aplicação do Recurso Educativo Digital e dos jogos de tabuleiro.

Palavras-chave: Recurso Educativo Digital. LIBRAS. Empreendedorismo Social. ODS.