

ESPECIFICIDADES DA CULTURA SURDA E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS - UMA REVISÃO INTEGRATIVA

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Erika Teodosio do Nascimento, Gisliane Sousa Oliveira, Marilene Calderaro da Silva Munguba

Este trabalho configura-se como um recorte do Projeto “A Cultura Surda digital em Fortaleza: Desenvolvimento de Jogo Digital e socialização virtual do processo”, participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI) da Universidade Federal do Ceará em convênio com o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e com a Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP). Objetivou-se realizar um levantamento de informações sobre as especificidades da cultura surda e desenvolvimento de Jogos Digitais Educativos, na busca de oferecer subsídios para a criação de jogos educativos. Trata-se de uma Revisão Integrativa, com abordagem qualitativa, realizada no período de setembro a novembro de 2019, no Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), Acesso “Café”, acessando as plataformas: Web of Science, Scopus e Periódicos Capes. Procedeu-se a análise temática dos dados coletados referentes às especificidades da Cultura Surda e seus artefatos mais relevantes para divulgação ao público ouvinte, e o desenvolvimento de Jogos Digitais Educativos. Como se trata de pesquisa para dar aporte teórico à criação de jogos educativos e que também forneça apoio ao projeto de pesquisa, os dados são estudados de forma a embasar o aprendizado dos membros da equipe de pesquisa. Na plataforma Scopus e Web of Science com os descritores “Deaf” e “Games” foram encontrados 218 e 39 artigos respectivamente e nos Periódicos Capes, busca por “assunto” foram encontrados 41 artigos com os descritores “surdez” e “jogos”. Os resultados preliminares apontam para melhores possibilidades de aplicação dos achados dos artigos, fundamentando o projeto, bem como contribuindo ao posterior desenvolvimento de produtos pela equipe que compõe o projeto.

Palavras-chave: CULTURA SURDA. DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGIT. REVISÃO INTEGRATIVA. EDUCAÇÃO.