

DESENVOLVIMENTO DE JOGO DO TIPO POINT-AND-CLICK ADVENTURE PARA O ENSINO DE CULTURA SURDA

Caue Juca Ferreira Marques, Antonio Jose Melo Leite Junior

As Comunidades Surdas brasileiras, amparadas na legislação vigente e em seu constante estado de mobilização, têm ganhado visibilidade no cenário nacional, sobretudo no que diz respeito à sua língua materna: a Língua Brasileira de Sinais (Libras). Entretanto, para além do componente linguístico, os Surdos possuem manifestações culturais próprias que envolvem outros elementos, como a experiência visual, artes visuais, relações sociais, política e família. Apesar da proximidade geográfica entre Surdos e ouvintes, a cultura surda ainda é desconhecida ou vista sob concepções equivocadas pela ampla maioria da sociedade. Paralelamente, os jogos do tipo point-and-click adventure, que permitem protagonismo do jogador ao conduzir a narrativa, mostram-se exitosos nos processos de ensino-aprendizagem que utilizam as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) aplicadas à Educação, sobretudo por seu caráter acessível e sua aplicabilidade em dispositivos móveis e computadores. Nesse sentido, o projeto propõe o desenvolvimento de games do tipo point-and-click adventure em que a narrativa contemple a apresentação da cultura surda aos jogadores. Diante do preconceito e/ou etnocentrismo que permeia o imaginário ouvinte acerca dos sujeitos Surdos, pretende-se utilizar metodologias baseadas em sensemaking, abordagem que busca dar significação aos elementos a partir das experiências dos usuários – ou simplesmente “dar sentido”, conforme tradução livre. Ou seja, a partir da realidade dos ouvintes (jogadores), serão apresentados os chamados artefatos culturais do povo surdo, que compreendem as particularidades da cultura surda. Espera-se que os resultados apontem para a eficácia da utilização de jogos do tipo point-and-click adventure baseados em sensemaking para o (re)conhecimento da cultura surda por sujeitos ouvintes, o que implica na atenuação do ouvintismo, que é a crença da superioridade ouvinte; e na convivência harmoniosa entre as culturas.

Palavras-chave: Cultura Surda. Games. Point-and-click adventure. Sensemaking.