

ON SIGN: UMA PROPOSTA DE APLICATIVO PARA ENSINO E APRENDIZAGEM DAS LÍNGUAS DE SINAIS.

Maria Josefina Izabele Viana dos Santos, Raimundo Evandro Duarte Filho, Terezinha de Jesus Ximenes de Araújo, Antonio José Melo Leite Júnior, Marilene Calderaro da Silva Munguba

O presente trabalho surgiu da atividade final da disciplina “Ensino e aprendizagem de Libras por meio de novas tecnologias”, na qual foi proposta a formulação de um projeto de material didático gamificado. Assim, surgiu “ON SIGN”, proposta de aplicativo que objetiva promover o ensino e aprendizagem de Línguas de sinais, pautada na abordagem comunicativa do ensino de Línguas (Piepho apud Richard e Rodgers 1999) que se baseia no uso da Língua como forma de expressão além da escola, abrangendo todos os contextos sociais. Objetiva-se apresentar um relato de experiência sobre as atividades de elaboração da proposta do game educacional, ocorridas no semestre de 2021.1 (maio a agosto de 2021). O projeto foi elaborado em dupla e seguindo as etapas da proposta do Design Thinking, na modalidade de Ambrose e Harris (2009), apresentadas na disciplina e trabalhadas em workshops semanais pelos professores mediadores. A elaboração compreendeu as seguintes etapas, i) Definição: fase de entendimento e compreensão de todos elementos de um problema; ii) Pesquisa; iii) Ideação: fase do brainstorming. Após o entendimento do problema, da análise das possibilidades e das características e da realização da síntese de tudo que foi coletado, é hora de coletar ideias para desenvolver uma solução realmente eficiente para o público específico; iv) Prototipação: etapa em que as ideias se transformam em soluções reais para o problema apresentado e v) Seleção. Assim, a elaboração do projeto resultou na aprendizagem e prática das etapas já mencionadas e uma proposta de aplicativo que pode ser implantada e utilizada para fins educacionais na perspectiva do ensino e aprendizagem das línguas de sinais. Ademais, visa-se aprofundar a pesquisa proposta, visto que há grande demanda de uma solução como a apresentada, no que se refere especificamente às Línguas de sinais.

Palavras-chave: GAME EDUCACIONAL. DESIGN THINKING. LÍNGUAS DE SINAIS. COMUNICAÇÃO.