

GAMES DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO DE SURDOS

Lucas da Silva Marcos, Renan de Bastos Andrade, Renata da Silva Dessbesel

Curso: Engenharia de Software UTFPR - Dois Vizinhos

Área Temática: SICITE - 14. Educação e Ensino



Introdução

- LDB 9394/96: direito ao AEE bilíngue (Libras-Português)
- Distância entre legislação e prática escolar
- Barreiras comunicacionais persistem
- Natureza abstrata e linguagem simbólica
- Falta de termos específicos em Libras
- Recursos pedagógicos inadequados
- Jogos digitais: ferramentas visuais e interativas
- Dialogam com a cultura visual dos surdos
- Promovem aprendizagem engajadora



Motivação

- Educadores têm dificuldade em identificar ferramentas eficazes
- Necessidade de recursos que considerem acessibilidade, adequação pedagógica e contextualização cultural
- Jogos digitais oferecem resposta imediata e experiências personalizadas







Objetivos Gerais

 Desenvolver um jogo digital para o ensino de conceitos matemáticos de geometria de forma acessível aos estudantes surdos

Objetivos Específicos

- Realizar mapeamento sistemático da literatura sobre jogos digitais no ensino de matemática para surdos
 - Desenvolver protótipo de jogo digital bilíngue para ensino de geometria
 - Avaliar o protótipo com especialistas



Materiais e Métodos

- Metodologia: Educational Design Research (EDR), com base em McKenney e Reeves (2012)
- Análise e Exploração (Out/2024 Abr/2025)
 Mapeamento sistemático da literatura
 Análise de jogos digitais existentes
 Identificação de barreiras e requisitos
- Design e Construção (Abr Ago/2025)
 Desenvolvimento do protótipo GeoLibras
 Tecnologias: HTML, CSS, Tailwind, JavaScript, React
 Integração de vídeos em Libras
- Avaliação (Set/2025)
 Método Delphi com especialistas
 Questionário validado via Google Forms
 Análise descritiva e qualitativa



- 4 Bases de Dados (Scielo, IEEE, Scopus, ERIC)
- 8 Estudos Relevantes (2014-2024)
- Concentração em conteúdos básicos: operações aritméticas, sequências numéricas e conceitos espaciais elementares
- Poucos jogos avançados: apenas 2 de 8 jogos abordavam álgebra e geometria espacial
- Importância dos recursos visuais: todos os estudos enfatizaram a necessidade de suporte visual e em língua de sinais



- GeoLibras
- Jogo da memória digital bilíngue
- Associação: figuras geométricas ↔ sinais em Libras
- Vídeos com professor surdo
- Alinhado à BNCC (EF01MA14)
- Plataforma web acesso gratuito





Figura 1. Captura de tela da interface do jogo GeoLibras.



- Método Delphi com 13 especialistas
- Perfis: professores (matemática, educação especial, surdos, informática), TILS
- Dimensões: técnica, pedagógica, engajamento, acessibilidade
- 100% aprovam alinhamento à BNCC
- 92,3% validam adequação à faixa etária
- Sugestões: novos níveis, geometria espacial, ajustes visuais



Sua visão geral do GeoLibras 13 respostas

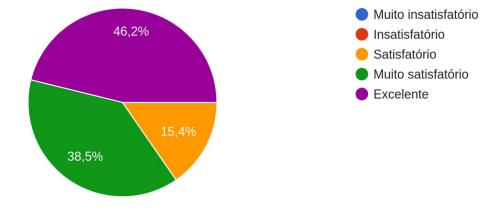


Figura 2. Avaliação geral do GeoLibras pelos especialistas.



Conclusões

- Potencial Confirmado
- Jogos digitais planejados com foco nas necessidades específicas dos estudantes surdos favorecem a compreensão de conceitos matemáticos e o engajamento
- Necessidade de jogos para conteúdos matemáticos mais avançados
- Integração mais natural das línguas de sinais como componente central





Conclusões

- Formação continuada de professores para uso eficaz das tecnologias
- A disponibilização não garante aplicação eficaz é fundamental capacitar educadores e envolver pessoas surdas como co criadoras



Agradecimentos

Os autores agradecem à Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) pelo apoio institucional, em especial à Coordenação de Tecnologia na Educação (COTED) e ao Grupo Colaborativo de Pesquisa Plural e Estudos MM (GruCoPEM). Agradecimento especial ao Programa de Iniciação Científica e Tecnológica.





Obrigado!

Lucas da Silva Marcos

<u>lucasmarcos.github.io</u>

lucasmarcos@alunos.utfpr.edu.br

Engenharia de Software

UTFPR Dois Vizinhos