



Um jogo de tabuleiro digital em Libras

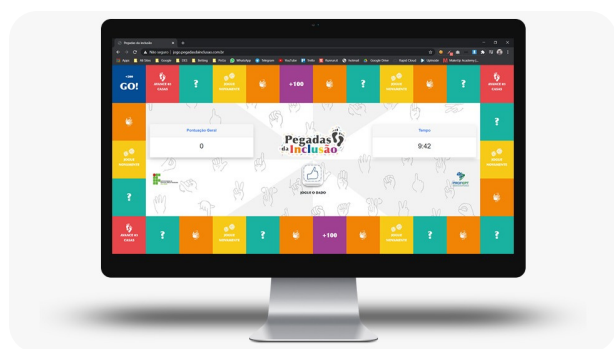
PRODUTO EDUCACIONAL

1º Edição

Realização:

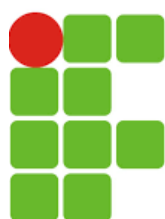
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - IFTO,
campus Palmas

Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT



Autores:

Edivaldo dos Santos Junior
Jair José Maldaner
Rivadavia Porto Cavalcante



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
TOCANTINS
Campus Palmas

Palmas - TO, 2021



PROFECT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

PRODUTO EDUCACIONAL
1º EDIÇÃO

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

S237p Santos Junior, Edivaldo dos

PEGADAS DA INCLUSÃO: UM JOGO DE TABULEIRO DIGITAL EM
LIBRAS/ Edivaldo dos Santos Junior. - Palmas - TO, 2021.

38 f.: il. color

ISBN: 978-65-00-29398-2

Orientador: Prof. Dr. Jair José Maldaner

Coorientador: Prof. Dr. Rivadavia Porto Cavalcante

1. Inclusão de Surdos. 2. Ensino médio integrado. 3. Jogo digital em
Libras. I. Maldaner, Jair José. II. Cavalcante, Rivadavia Porto. III Título

CDD 370

Catalogado por: (Nome do Bibliotecário e Registro no CRB)

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.
Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

REALIZAÇÃO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins -
IFTO, campus Palmas
Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica –
ProfEPT

AUTORES

Edivaldo dos Santos Junior
Jair José Maldaner
Rivadavia Porto Cavalcante

DESENVOLVEDORES TÉCNICOS

Maxuel Rangel Santos
Desenvolvedor Web Full Stack

Thiago de Castro Dantas
Design Gráfico

Lilian dos Santos Pereira
Design Gráfico

OS AUTORES

EDIVALDO DOS SANTOS JUNIOR

Tradutor Intérprete de Libras certificado pelo Prolibras, bacharel em Teologia, licenciado em sociologia, mestrando no programa de mestrado profissional de educação profissional e tecnológica - ProfEPT, do IFTO, campus Palmas, diretor educacional da Escola Municipal Izabel Costa, em Conceição do Tocantins -TO.
E-mail: junior.antropos@gmail.com

JAIR JOSÉ MALDANER

Licenciado em Filosofia, Mestre e Doutor em Educação (UnB). Professor do IFTO Campus Palmas, com atuação no Ensino Médio Integrado à Educação Profissional e Tecnológica. Docente e Coordenador do ProfEPT no IFTO campus Palmas.
E-mail: jair@ifto.edu.br

RIVADAVIA PORTO CAVALCANTE

Licenciado e Bacharelado em Letras (UFG), Mestre em linguísticas e práticas sociais (PROLIG/UFPB), Doutor em linguísticas e práticas sociais (PROLIG/UFPB), Docente do ProfEPT no IFTO campus Palmas.
E-mail: riva@ifto.edu.br

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 - Página principal do PDI com menus e submenus.....	11
Figura 2 - Layout do jogo PDI.....	13
Figura 3 - Janela modal: perguntas.....	14
Figura 4 - Janela modal: desafios.....	15
Figura 5 - Janela modal de ajuda: perguntas.....	15
Figura 6 - Janela modal de ajuda: desafios.....	16
Figura 7 - Recursos prévios.....	24
Figura 8 - Disponibilização de recursos prévios.....	25
Figura 9 - Coleção: meu corpo surdo que se comunica.....	26
Figura 10 - RCI com a turma de 2º ano de eventos do EMI - IFTO.....	28
Figura 11 - Cadastro e Login.....	31
Figura 12 - Personagens: meeple.....	32
Figura 13 - Dicionário Web da Libras.....	33
Figura 14 - Suporte durante a execução do PDI.....	33

QUADROS

Quadro 1 - Documento de design do game educacional -GDD.....	16
Quadro 2 - Regras do jogo.....	20

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Covid-19 - Doença do coronavírus 2019

EMI - Ensino Médio Integrado

GDD - Documento de Design do jogo

IFTO - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins

INES - Instituto Nacional de Educação de Surdos

Libras - Língua Brasileira de Sinais

PDI - Pegadas da Inclusão: um jogo de tabuleiro digital em Libras

PE - Produto Educacional

ProfEPT - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica

RCI - Roda de Conversa Interativa

TILS - Tradutor e intérprete de Libras

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	8
1 OBJETIVOS	10
2 ESTRUTURA DO PEGADAS DA INCLUSÃO -PDI	11
3 ATIVIDADES PRÁTICAS	24
3.1 Etapa 1: Recursos prévios	24
3.2 Etapa 2: Roda de Conversa Interativa - RCI	26
3.3 Etapa 3: Execução do PDI	29
REFERÊNCIAS	35

APRESENTAÇÃO

Este material interativo é resultado da pesquisa Pegadas da inclusão: um jogo de tabuleiro digital em Libras para o contexto do ensino médio integrado, desenvolvida durante o Curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO), campus Palmas. Tal empreendimento se consolidou mediante análise teórico-conceitual, especialmente de autores que versam sobre a formação omnilateral e educação de surdos, assim como entrevistas realizadas com estudantes surdos e Tradutores Intérpretes de Libras (TILS), Roda de Conversa Interativa (RCI) realizada com os estudantes ouvintes e surdos, bem como colaboração externa de professores surdos e ouvintes e TILS. A partir disso, construiu-se o Pegadas da Inclusão: um jogo de tabuleiro digital em Libras (PDI). O lócus da pesquisa se deu na turma de 2º ano do curso técnico em eventos do ensino médio integrado (EMI), IFTO, campus Palmas, entre os meses de novembro e dezembro de 2020. O PDI configura-se como um material pedagógico que tem por objetivo desenvolver habilidades linguísticas relacionadas à Libras no contexto do EMI, com vistas à inclusão de discentes surdos numa perspectiva omnilateral.

A formação omnilateral, de acordo com Manacorda (2007), busca romper com a dicotomização entre trabalho manual e intelectual, percebendo o indivíduo de modo integral, considerando a realidade histórico social (VYGOTSKY, 1997), bem como o destaque das línguas no ensino (GRAMSCI, 1999). Manacorda (2007.p.77) diz que “a onilateralidade é considerada objetivamente como o fim da educação”, isto é, para se construir um ensino que rompa com a dicotomização do ser humano, é preciso tratar a omnilateralidade de modo teleológico para o ensino.

Este produto educacional (PE) seguiu os eixos estabelecidos por Kaplún (2003), são eles: conceitual, pedagógico e comunicacional. Como eixo central, norteando todos os demais, está o pedagógico, que conforme Ferreira, Silva e Maynardes (2019), deve servir de âncora para toda estrutura de um jogo instrucional. Neste sentido, com vistas a promover a circulação da Libras nos espaços escolarizado, o PDI se configurou a partir do triplo-semântico proposto por Quixaba (2017), tendo a Libras em sua estrutura principal, seguido da língua portuguesa na modalidade escrita e a escrita de sinais - signwriting.

A justificativa para elaboração do PDI se deu pelo fato dos referenciais teóricos, assim como os dados gerados nas entrevistas e RCI, apontarem uma integração em detrimento da efetiva inclusão dos discentes surdos nos espaços escolarizados do EMI (MANTOAN, 2003; MACHADO, 2006; SASSAKI, 1997), produzindo uma visão homogeneizante (QUADROS, 2005), engendrando uma “inclusão genérica” (SKLIAR, 2017. p.20) deste indivíduos.

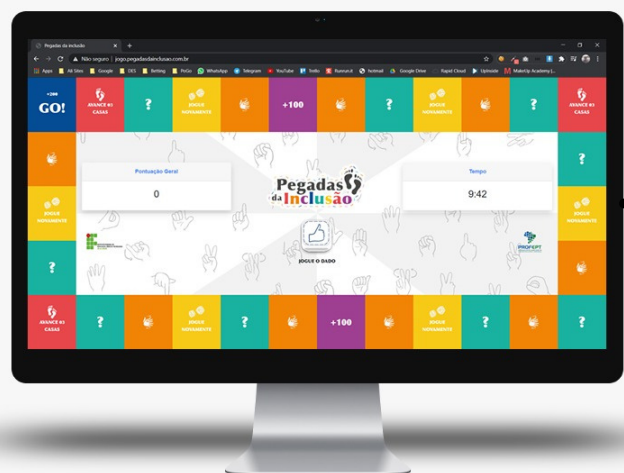
Para superar tal perspectiva, Vygotsky (1997) diz que não basta criar um novo método de ensino, e sim reestruturar de modo integral todo espaço escolar, com base na formação omnilateral. Neste sentido, Santos (2005. p.58) adverte que uma escola só poderá ser considerada verdadeiramente inclusiva, se enfrentar o desafio de “organizar um projeto político-pedagógico cuja proposta curricular garanta respostas educativas vivenciando os conflitos provocados pelas diferenças físicas, sociais, culturais e étnicas”.

Assim sendo, o PDI se inscreve como material pedagógico ensinável (CHEVALLARD, 2000), levando em consideração a realidade histórico-cultural que seu público-alvo se encontra, evidenciando as diferenças linguísticas e sociais nos espaços de ensino, propondo uma reestruturação integral, visando superar o modo como se tem configurado o ensino de surdos nas escolas ditas inclusivas.

A experiência do PDI se dá por meio de dois sites, onde o primeiro (<https://pegadasdainclusao.com.br/>) apresenta a estrutura do jogo, bem como regras e demais informações necessárias para uma boa execução do mesmo, e o segundo (<https://jogo.pegadasdainclusao.com.br/>), traz o jogo em si. A seguir apresentamos os objetivos, bem como a estrutura, seguida das atividades práticas do PDI.



1 OBJETIVOS



DESENVOLVER AS HABILIDADES LINGUÍSTICAS RELACIONADAS À LIBRAS;

PROMOVER O SÓCIO-INTERACIONISMO ENTRE ESTUDANTES SURDOS E OUVINTES;

INCLUIR O ESTUDANTE SURDO NO CONTEXTO DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO;

FOMENTAR O ENSINO BILINGUE NOS ESPAÇOS ESCOLARIZADOS

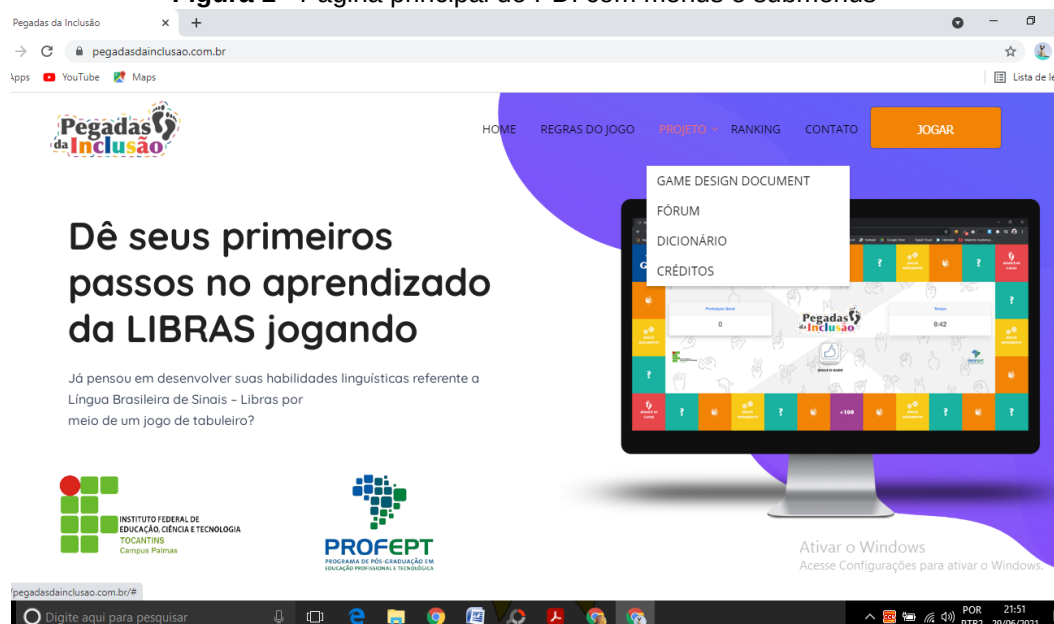
2 ESTRUTURA DO PEGADAS DA INCLUSÃO - PDI

O Pegadas da inclusão: um jogo de tabuleiro digital em Libras (PDI), foi desenvolvido baseado em vasto referencial teórico de autores que defendem a formação omnilateral, bem como pesquisadores da educação de surdos e teóricos que versam sobre a construção de jogos instrucionais no âmbito da Libras. Além das bases teórico-conceituais, o PDI configurou-se a partir de entrevistas com alunos surdos e seus respectivos tradutores intérpretes de Libras (TILS), assim como roda de conversa interativa (RCI) com os estudantes surdos e ouvintes do ensino médio integrado (EMI), além de colaboração externa de professores surdos, TILS e um professor ouvinte envolvido no desenvolvimento de jogos pedagógicos para surdos.

O jogo foi construído num viés triplo semântico, conforme diretrizes de Quixaba (2017), tendo como estrutura principal a Libras, seguida do português na modalidade escrita e a escrita de sinais - signwriting. Como na Libras não há desinência para gêneros, o sinal representado por palavra na língua portuguesa, no conteúdo do PDI que se refere a gênero, está terminado com o símbolo @ (FELIPE, 2006)

A experiência do jogo se dá por meio do site: <https://pegadasdainclusao.com.br/>, conforme Figura 1 abaixo.

Figura 1 - Página principal do PDI com menus e submenus



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

O site <https://pegadasdainclusao.com.br/> tem todas as informações necessárias para um bom desenvolvimento do PDI. Assim como o jogo, o site está configurado em Libras e português na modalidade escrita. Basta ao participante clicar nas caixas de vídeos dispostas em todo o sítio eletrônico para ter acesso a todo conteúdo em Libras. Conforme Figura 1, o site apresenta os seguintes menus:

- **Menu Home** - neste espaço é apresentado a proposta do site, dando um breve resumo do percurso de criação do jogo PDI, assim como seu objetivo principal, fazendo uma apresentação do programa ProfEPT - IFTO, campus Palmas;
- **Menu Regras do jogo** - detalhamento de todas as regras do jogo, apontando os passos que devem ser seguidos para uma boa experiência no momento de jogar (Quadro 2);
- **Menu Projeto** - este comando se diferencia dos demais, pois trata-se de um menu suspenso, quando o mouse transpõe sobre ele, uma lista suspensa irá surgir contendo os seguintes sub menus: **Pesquisa** - neste submenu encontra-se o link de acesso a pesquisa de dissertação, bem como o link onde este produto educacional estará depositado após aprovação da banca examinadora; **O Game Design Document (GDD)**, onde é apresentado todo o passo a passo que se seguiu para o desenvolvimento do jogo (Quadro 1); **O Fórum** - local destinado a interação dos participantes (VYGOTSKY, 1993), para se debater sobre assuntos pertinentes a língua de sinais e particularidades das comunidades surdas, assim como experiências que obtiveram no momento do PDI. Caso o participante queira enviar uma mensagem em Libras, poderá fazê-lo por meio do seguinte e-mail: contato@pegadasdainclusao.com.br; **Dicionário** - clicando aqui, o participante será direcionado ao dicionário web de Libras (LIRA; FELIPE, 2011), onde a qualquer momento, poderá fazer consultas de sinais da Libras; **Créditos** - apresentação de todos os participantes envolvidos na construção do jogo, destacando a atribuição de cada colaborador. Identifica também a trilha sonora utilizada no momento do jogo (NSC, 2020). Vale destacar que optou-se em utilizar uma trilha sonora no momento da execução do PDI, pois, segundo Quixaba (2017. p. 88) “O som pode ser estimulante, uma vez que os surdos apresentam diferentes níveis de perda auditiva”.

- **Menu Ranking** - aqui ficaram expostos, em tempo real, a colocação, o nome, a pontuação e o estado de cada participante que completar o PDI;
- **Menu Contato** - espaço para entrar em contato com o administrador do site.

Reitera-se que todos vídeos presentes no PDI foram gravados e adicionados a playlists do canal do youtube <https://www.youtube.com/user/jurlilian/playlists> (SANTOS JUNIOR, 2020), e o link de cada vídeo foi disposto dentro do banco de dados que alimenta todo o conteúdo do site e do jogo.

Ao lado do Menu Contato, no canto superior direito, encontra-se o botão **JOGAR**, em caixa alta e cor em destaque. Ao clicar neste botão, o participante será direcionado para o jogo PDI, a partir do link: <https://jogo.pegadasdainclusao.com.br/>.

O PDI é um tabuleiro em forma geométrica retangular de 30 casas, conforme Figura 2, contendo perguntas e desafios relacionados à Libras e especificidades dos sujeitos surdos.

Figura 2. Layout do jogo PDI

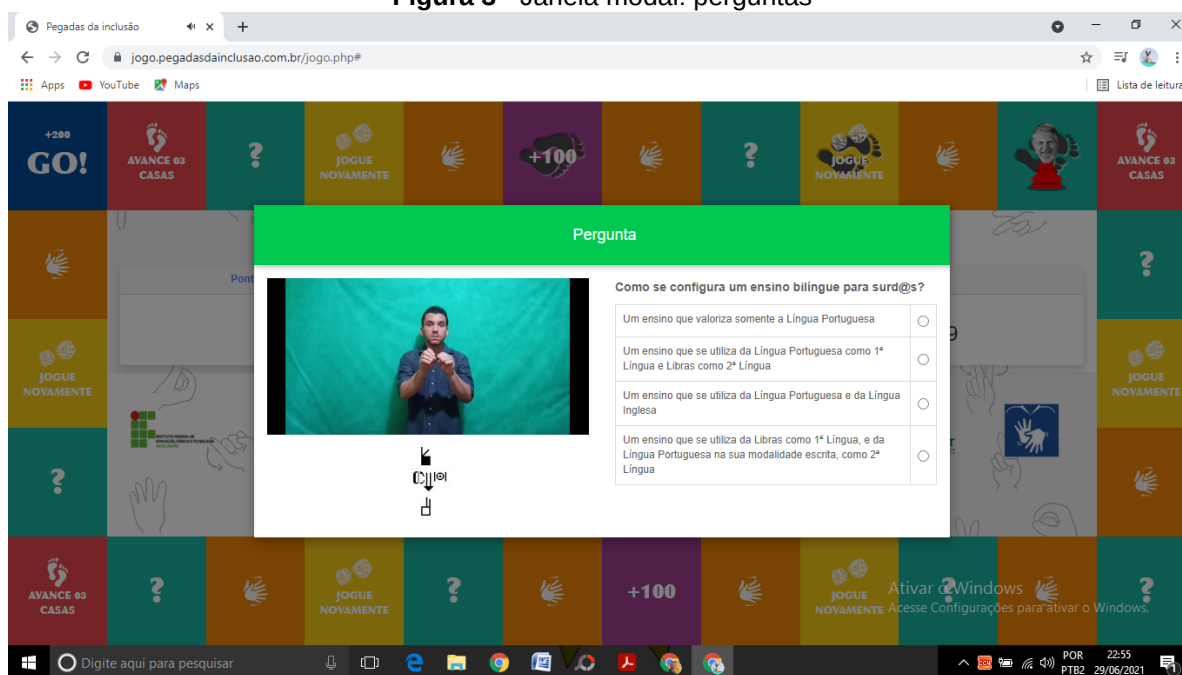


Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

Para entrar no jogo, o participante precisará fazer um cadastro para login. Os dados solicitados serão: Nome completo, instituição de ensino, idade, sexo e e-mail. Após o cadastro e login, o jogador deverá escolher um dos 4 personagens para representá-lo como *meeple* (CARRETA, 2018). Os personagens aparecem dispostos em uma janela modal.

Após a escolha do personagem, o cronômetro será disparado com contagem regressiva de 15 minutos, havendo possibilidade de jogar novamente caso o tempo termine. O personagem estará posicionado na casa GO, aguardando o participante clicar na figura do dado em Libras disposto no centro do tabuleiro. Após o clique, o dado irá girar aleatoriamente. O personagem irá andar o número de passos referente ao número gerado pelo dado. Com exceção da casa Jogue Novamente, todas as demais irão gerar uma janela modal relacionada a ela, que surgirá ao centro do tabuleiro. O conteúdo destas janelas modais, assim como todo jogo, estão estruturados na proposta triplo semântica - Libras, português na modalidade escrita e escrita de sinais - signwriting (QUIXABA, 2017). Caso o personagem se posicione nas casas de perguntas ou de desafios, o participante deverá responder para seguir no jogo. As perguntas e desafios terão entre 2 e 4 opções de resposta, conforme a Figura 3 e Figura 4 abaixo. Esta 1ª edição conta com 40 desafios e 20 perguntas, que surgem conforme o desenvolvimento do jogo.

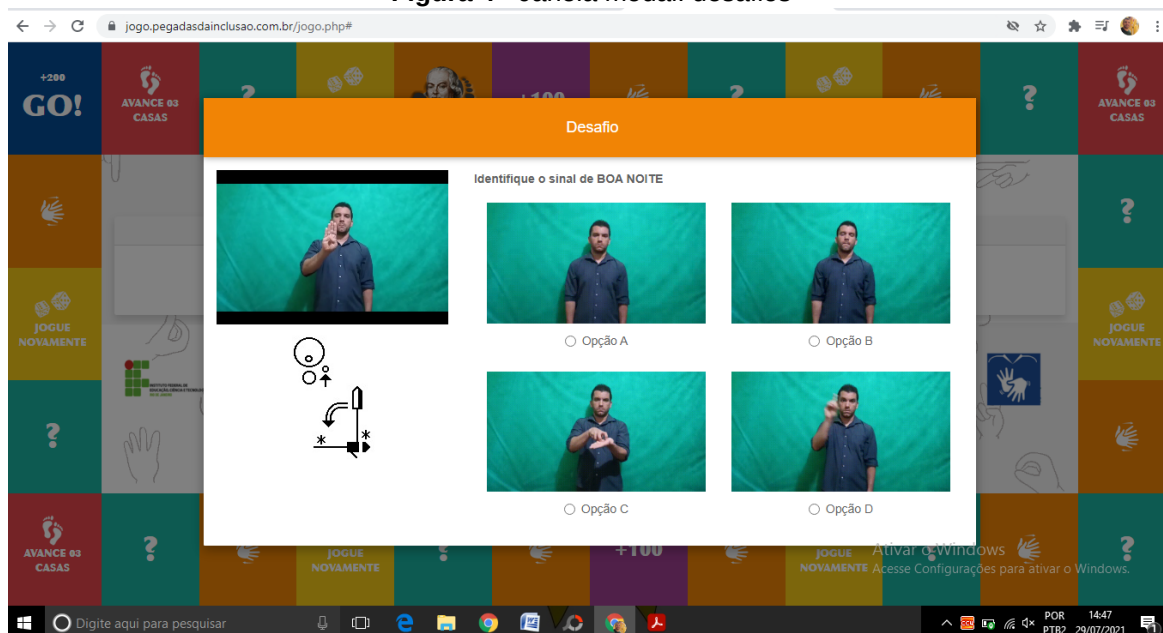
Figura 3 - Janela modal: perguntas



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

1Trata-se de uma janela secundária dentro da janela principal do sítio eletrônico.

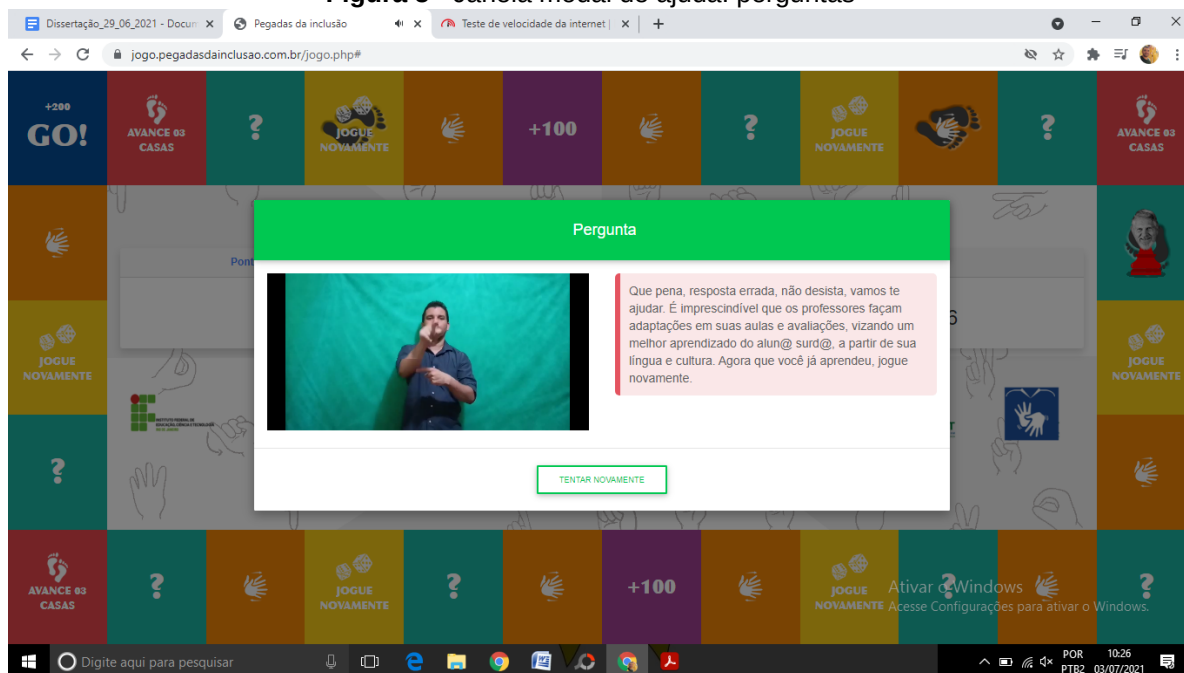
Figura 4 - Janela modal: desafios



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

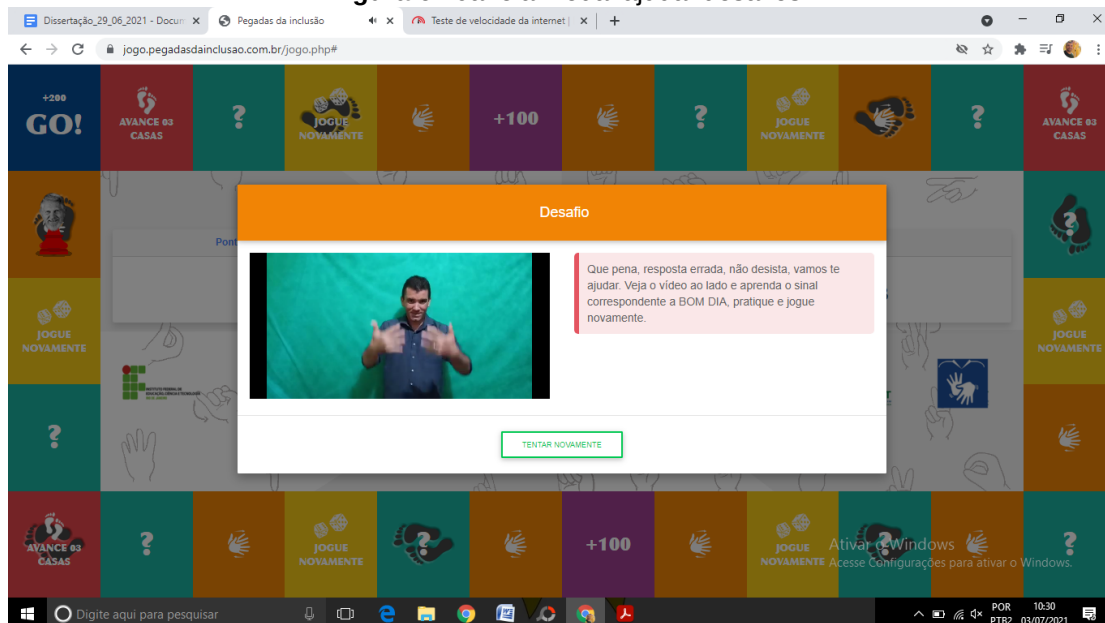
Caso a resposta esteja errada, uma janela modal de ajuda, apresentando feedback da pergunta ou desafio irá surgir, explicando o conteúdo, possibilitando ao participante tentar realizar a mesma pergunta ou desafio novamente, conduzindo a uma melhor compreensão da Libras e especificidades das comunidades surdas, assim como estimulando o mesmo a seguir no aprendizado (KAPP, 2018), conforme Figura 5 e Figura 6.

Figura 5 - Janela modal de ajuda: perguntas



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

Figura 6 - Janela modal ajuda: desafios



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

A meta do jogo é obter o maior número de pontos no tempo de 15 minutos, percorrendo as casas dispostas no tabuleiro. Apresentamos todas as etapas do jogo de modo mais detalhado no GDD, disposto no Quadro 1.

No Quadro 1, apresentamos o GDD que se configura como documento principal para a elaboração do jogo instrucional (SCHUYTEMA apud LEITE; MENDONÇA, 2013). Nele, estão contidas todas as informações pertinentes ao jogo, mostrando passo a passo seu processo de criação.

Quadro 1. Documento de design do game educacional - GDD

Documento de design do game educacional - GDD (Game Design Document)

Nome do jogo: Pegadas da inclusão - PDI - um jogo de tabuleiro digital em Libras.

Objetivo Principal: contribuir para uma maior circulação da Libras e conhecimento da cultura surda nos ambientes escolarizados do ensino médio integrado

Público-alvo: Alunos do 2º ano do curso de Eventos do Ensino Médio Integrado - IFTO, campus Palmas -TO

Tecnologia: Trata-se de um jogo de tabuleiro digital, disposto na forma geométrica retangular, com 30 casas, e 6 tipos de janelas modais relacionadas as casas. o jogo será experimentado através do website <https://jogo.pegadasdainclusao.com.br/> , onde todo o conteúdo será construído a partir de triplos semânticos - Libras, Português na modalidade escrita e ilustrações (QUIXABA, 2017). Um dado em Libras estará disposto ao centro do tabuleiro, com mecanismo de rotação ao clique.

Meta do jogo: Obter o maior número de pontos dentro do tempo de 15 minutos.

Dinâmica do jogo: Percorrer as casas do tabuleiro, dentro do tempo determinado, respondendo as perguntas e desafios. A Dinâmica segue a disposição de deslocamento e acúmulo de pontos.

Mecânica do jogo:

- Para entrar no jogo, o participante precisará fazer um cadastro para login. Os dados solicitados serão: Nome completo, instituição de ensino, idade, sexo, e-mail e Estado.
- Após o cadastro e login, o aluno deverá escolher um dos 4 personagens para representá-lo como meeple (CARRETA, 2018). Os personagens aparecerão dispostos na tela;
- Após a escolha do personagem, o cronômetro será disparado com contagem regressiva de 15 minutos, havendo possibilidade de jogar novamente caso o tempo termine;
- O personagem estará posicionado na casa GO, aguardando o participante clicar na figura do dado em Libras ao centro do tabuleiro. Após o clique, o dado irá girar aleatoriamente. O personagem irá movimentar a quantidade de passos referente ao número gerado pelo dado;
- Todas as casas irão gerar uma janela modal relacionada a elas, que surgirão ao centro do tabuleiro. O conteúdo destas janelas seguirão, assim como todo jogo, a proposta triplos semânticos - Libras, português na modalidade escrita de sinais - signwriting (QUIXABA, 2017);
- Caso o personagem se posicione nas casas de perguntas ou de desafios, o participante deverá responder para seguir no jogo. As perguntas e desafios terão entre 2 e 4 opções de respostas;
- Caso a resposta esteja errada, uma janela modal surgirá apresentando feedback da pergunta ou desafio, explicando o conteúdo, possibilitando ao participante tentar realizar a mesma pergunta ou desafio novamente, conduzindo a uma melhor compreensão da Libras e especificidades das comunidades surdas, assim como estimulando o mesmo a seguir no aprendizado (KAPP, 2018).
- Cada resposta e desafio executado, equivale a 100 pontos.
- As perguntas e desafios executados, vão para o banco de dados gerando pontos automaticamente ao participante.
- A pontuação final surgirá ao término do jogo, sendo registrada no banco de dados, ficando sempre a maior pontuação;
- O participante poderá ter acesso às regras do jogo, assim como todo material de apoio, sempre que achar necessário, por meio do site: <https://pegadasdainclusao.com.br/regras-do-jogo/>.

Recompensas:

- Toda vez que o grupo cruzar o ponto de partida (GO), receberá 200 pontos;
- Casas especiais com bônus de 100 pontos.
- Casas especiais para avançar 3 casas.
- Casas especiais para jogar o dado novamente.

Estética: O tabuleiro digital tem como proposta temática a maior circulação da Libras nos espaços do ensino médio integrado, com vistas à inclusão efetiva dos discentes surdos.

- **Tabuleiro:** O tabuleiro digital se configura em forma geométrica retangular, contendo 30 casas, disposto nas extremidades da tela. Aparelhado no espaço interno do tabuleiro, constam imagens da datilologia em Libras. No canto superior esquerdo, dentro do tabuleiro, há uma janela contendo a pontuação do participante. No canto superior direito, dentro do tabuleiro, encontra-se o cronômetro decrescente marcando o tempo do jogo. Ao centro, aparelhado de cima para baixo constam nesta ordem: Acima - logotipo do jogo Pegadas da Inclusão; Centralizado - dado em Libras. No canto inferior esquerdo: logotipo do IFTO, campus Palmas. No canto inferior direito - logotipo do ProfEPT e ao lado deste, o símbolo da Acessibilidade em Libras.
- **Casas:** As casas da trilha terão cores específicas, relacionadas a ações que deverão ser desenvolvidas pelo participante. São elas: Azul - início da partida e bônus de percurso; Verde - perguntas; Laranja - desafio; Roxo - bônus de 100 pontos; Vermelha - Avançar 3 casas. Amarelo - jogar o dado novamente
- **Janelas modais:** Cada janela modal está relacionada com a casa do tabuleiro que ela representa, e isto se dá por meio da cor disposta na borda superior da janela. As janelas relacionadas às perguntas, configuram-se da seguinte forma: caixa de vídeo em Libras no canto superior esquerdo; abaixo do vídeo há a representação gráfica da escrita de sinais - signwriting; o canto superior direito apresenta a pergunta em língua portuguesa na modalidade escrita; abaixo, as opções de respostas; centralizado na parte inferior, consta o botão de confirmar. As janelas relacionadas aos desafios, apresentam a mesma dinâmica que as janelas das perguntas, porém com a diferença nas opções de respostas, que nesta janela se apresentam com gifs, levando o participante a identificar o sinal que está sendo reproduzido.
- **Regras:** As regras estão dispostas no Menu Regras do Jogo.

Participante: O jogo será experimentado de modo individual, através do website, devendo haver interação com os demais participantes através do Fórum e por meio de contato com o administrador do jogo. Os participantes devem escolher seus personagens para atuarem como *Meeples* (uma junção da frase em inglês *my people*), baseado em (CARRETTA, 2018).

Personagens/histórias: Cada participante deverá escolher, antes de começar a jogar, um personagem relevante da história da educação de surdos. No momento da escolha, todos os 4 personagens estarão dispostos na tela, São esses os personagens do jogo:

- **Charles Michel L'Epée** - abade francês, fundador da primeira escola para ensino de surdos em 1755, utilizando sinais combinados com a língua francesa (SACKS, 2005).
- **William Stokoe** - Primeiro linguista a se dedicar aos estudos das línguas de sinais, lhes atribuindo critérios de uma língua genuína (SACKS, 2005).
- **E. Huet** - Professor surdo de Paris, que veio para o Brasil criar o primeiro instituto de educação de surdos do Brasil (INES), fundado em 1857 (ROCHA, 2007).
- **Lenita de Oliveira Viana** - Foi uma importante diretora do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) entre os anos de 1985 a 1990, promovendo os primeiros cursos de língua de sinais do instituto (ROCHA, 2007).

Aprendizagem: Este é o eixo central e norteador de todo o jogo, onde a mecânica, estética, narrativa e tecnologia precisam nele se ancorar (FERREIRA, SILVA, MAYNARDES, 2019; KAPLÚN, 2003).

- Necessidade organizacional: Interação entre surdos e ouvintes, conhecer as especificidades do indivíduo surdo, evidenciando suas diferenças linguísticas e culturais.
- Objetivo instrucional: Boa interação entre surdos e ouvintes através da Libras, superação de preconceitos e estigmas sobre a surdez.
- Objetivos de aprendizagem: Sinais básicos da Libras, conhecer aspectos históricos e culturais dos surdos, viver a diversidade, romper com a homogeneização e visão patológica do surdo.

Trilha Sonora: O jogo PDI apresenta uma trilha sonora (NSC, 2020) que inicia após a escolha do personagem. Vale destacar que optou-se em utilizar uma trilha sonora no momento da execução do PDI, pois, segundo Quixaba (2017. p. 88) “O som pode ser estimulante, uma vez que os surdos apresentam diferentes níveis de perda auditiva”.

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de Carreta (2018); Ferreira, Silva e Maynardes (2019); Kapp (2018); Kaplún (2003); Quixaba (2017); Rocha (2007); Sacks (2005); Schell, citado por Ferreira, Silva e Maynardes (2019); NSC (2020).

O GDD apresentado no Quadro 1 acima, conforme Schuytema citado por Leite e Mendonça (2013. p. 135) “é o coração e a alma de todos os documentos que giram em torno de um game em desenvolvimento”. Neste sentido, todos os envolvidos na elaboração do PDI, tiveram acesso contínuo ao GDD, servindo como direcionamento das ações a serem executadas na construção do produto educacional, servindo de base, inclusive, para a elaboração das regras do jogo, parte essencial para que o jogador tenha condições de executar o jogo. No Quadro 2, apresentamos as regras que norteiam a execução do PDI. Cada participante tem acesso a estas regras clicando no menu: Regras do Jogo. De modo didático e sintético, este documento apresenta o passo a passo para que se tenha êxito no momento da partida.

Quadro 2. Regras do jogo

**PEGADAS DA INCLUSÃO.
REGRAS**

Olá, você está prestes a participar de um jogo que vai lhe colocar no mundo dos surdos, sua língua de sinais e cultura. Essa aventura de aprendizado será especial, e vai te apontar caminhos para uma nova realidade. Vamos conhecer as regras?

Faixa etária: Livre.

Participante: Individual, devendo haver interação através do Menu Fórum e contato

Objetivo do Jogo: contribuir para uma maior circulação da Libras e conhecimento da cultura surda nos ambientes escolarizados do ensino médio integrado.

Meta do jogo: Obter o maior número de pontos dentro do tempo de 15 minutos.

O que devo fazer: Percorrer as casas do tabuleiro, dentro do tempo determinado, respondendo as perguntas e desafios. A dinâmica segue a disposição de deslocamento e acúmulo de pontos. Recurso linguístico - O jogo está estruturado a partir do triplo semântico - Libras, Português na modalidade escrita e imagens da signwriting (escrita de sinais) (QUIXABA, 2017).

Passos para jogar:

- 1 - Acesse o site - <https://jogo.pegadasdainclusao.com.br/>, em seguida faça seu cadastro e login.
- 2 - Escolha seu personagem. Neste momento o cronômetro irá disparar em contagem regressiva de 15 minutos.
- 3 - Clique no dado em Libras centralizado no tabuleiro para movimentar seu personagem pelas casas. O dado irá girar aleatoriamente, e o número gerado será a quantidade de passos que seu personagem irá percorrer.
- 4 - Quando seu personagem parar na casa de perguntas ou desafios, surgirão janelas modais para que você responda à questão solicitada. Não é possível seguir no jogo sem executar o que se pede.
- 5 - Se responder errado, não se preocupe, uma janela modal irá surgir para te dar um feedback do conteúdo, lhe conduzindo a tentar novamente.
- 6 - Cada resposta e desafio executado, equivale a 100 pontos, computados automaticamente pelo banco de dados.
- 7 - A pontuação final surgirá ao término do jogo, sendo registrada no banco de dados, ficando sempre a maior pontuação. O participante poderá consultar sua colocação no menu Ranking, no site: <https://pegadasdainclusao.com.br/ranking/>
- 8 - Quando o tempo expirar, o jogo terminará instantaneamente, podendo o participante jogar novamente, com novas perguntas e desafios.

As casas, janelas modais e suas cores: Cada casa do tabuleiro tem uma cor, juntamente com as janelas modais correspondentes.

- **Casa Azul:** Início do jogo (GO);
- **Casa Vermelha:** Avançar 3 casas;
- **Casa Verde:** Responder a Pergunta contida em uma janela modal correspondente valendo 100 pontos;
- **Casa Amarela:** Jogar novamente;
- **Casa Laranja:** Realizar um desafio em Libras contida em uma janela modal correspondente valendo 100 pontos;
- **Casa Roxa:** Bônus de 100 pontos.

Bônus extras:

- Toda vez que o participante cruzar o ponto de partida (GO), receberá 200 pontos;

Personagens/histórias: Cada participante deverá escolher, antes de começar a jogar, um personagem relevante da história da educação de surdos. No momento da escolha, todos os 4 personagens estarão disposto na tela. São esses os personagens do jogo:

- **Charles Michel L'Epée** - abade francês, fundador da primeira escola para ensino de surdos em 1755, utilizando sinais combinados com a língua francesa (SACKS, 2005);
- **William Stokoe** - Primeiro linguista a se dedicar aos estudos das línguas de sinais, lhes atribuindo critérios de uma língua genuína (SACKS, 2005);
- **E. Huet** - Professor surdo de Paris, que veio para o Brasil criar o primeiro instituto de educação de surdos do Brasil, fundado em 1857 (ROCHA, 2007);
- **Lenita de Oliveira Viana** - Foi uma importante diretora do Instituto Nacional de educação de Surdos entre os anos de 1985 a 1990, promovendo os primeiros cursos de língua de sinais do instituto (ROCHA, 2007).

Objetivos de aprendizagem:

- Necessidade organizacional: Interação entre surdos e ouvintes, conhecer as especificidades do indivíduo surdo, evidenciando suas diferenças linguísticas e culturais.
- Objetivo instrucional: Boa interação entre surdos e ouvintes através da Libras, superação de preconceitos e estigmas sobre a surdez.
- Objetivos de aprendizagem: Sinais básicos da Libras, conhecer aspectos históricos e culturais dos surdos, viver a diversidade, romper com a homogeneização e visão patológica do surdo.

Referências:

FERREIRA, Vitor Henrique Malcher; SILVA, Tiago Barros Pontes e; MAYNARDES, Ana Cláudia. Design de jogos educacionais para o ensino de Libras. **Educação Gráfica.**, V. 23, No.1, pp. 24 - 42, Abril de 2019.

KAPLÚN, G. Material educativo: a experiência de aprendizado. **Comunicação & Educação**, [S. l.], n. 27, p. 46-60, 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37491>>. Acesso em: 2 out. 2020.

KAPP, Sharon Boller Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre design de jogos de aprendizagem eficazes**. Trad. Sally Tilelli. São Paulo: DVS Editora, 2018

QUIXABA, Maria Nilza Oliveira. **Diretrizes para projeto de recursos educacionais digitais voltados à educação bilíngue de surdos**. Tese. 127f. Doutorado em Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Programa de Pós- Graduação em Informática na Educação. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172201/001054288.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> acesso em 08 de Set. 2020.

ROCHA, Solange. **O INES e a educação de surdos no Brasil**. Aspectos da trajetória do Instituto Nacional de Educação de Surdos em seu percurso de 150 anos. v. 1. Rio de Janeiro: INES, 2007.

SACKS, Oliver W. **Vendo Vozes: uma viagem ao mundo dos surdos**. Trad. Laura Teixeira Motta. 5ª reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2005



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos

3 ATIVIDADES PRÁTICAS

3.1 Etapa 1

Tema: Recursos Prévios

Figura 7 - Recursos prévios



Fonte: Silva, et al. (2008); Aguiar (2020)

Procedimento

- Disponibilizar para os estudantes, por meio de plataforma Moodle, Whatsapp, Telegram, Google Class, entre outros, apostila produzida pelo IFSC, câmpus Palhoça - SC, Aprendendo Libras como segunda língua - nível básico (SILVA, et al. 2008);
- Disponibilizar o link do canal do youtube - Libras em 1 minuto e meio (AGUIAR, 2020).

Desenvolvimento

Orientar a leitura e realização das atividades propostas na apostila, de modo síncrono com os recursos online a ela atrelada (SILVA, et al. 2008) , assim como incentivar os estudantes a assistirem os vídeos do canal Libras em 1 minuto e meio (AGUIAR, 2020). Entende-se que esta disponibilização de recursos prévios, conforme Kapp (2018), faz-se necessário pois apresenta o contexto do assunto a ser ensinado no jogo.

Feedback

Após os estudantes realizarem a leitura e atividades da apostila (SILVA, et al. 2008), assim como assistirem aos vídeos (AGUIAR, 2020), agradecer o empenho e participação de todos, incentivando-se a seguirem no aprendizado da Libras.

Demonstração do momento

O pesquisador disponibilizou a apostila (SILVA, et al. 2008) e o link do canal do youtube (AGUIAR,2020), na plataforma Moodle da turma, através do professor da disciplina de filosofia, conforme Figura 8.

Figura 8 - Disponibilização de recursos prévios



Fonte: Elaboração própria. Baseado em Aguiar (2020); Silva, et al.(2008)

A partir deste momento, os estudantes puderam ter acesso contínuo ao material prévio do PE que apresenta uma formação básica na Libras e especificidades das comunidades surdas.

3.2 Etapa 2

Tema: Roda de Conversa Interativa -RCI

Figura 9 - Coleção: Meu corpo surdo que se comunica



Fonte: Soares (2020)

Procedimento

- Dispor os alunos em um círculo (caso seja um encontro presencial);
- Apresentar a proposta da RCI sobre a inclusão de estudantes surdos;
- Reproduzir o vídeo Coleção: Meu corpo surdo que se comunica, Vídeo 4: Eu existo (SOARES, 2020);
- Apresentar o site: <https://pegadasdainclusao.com.br/>.

Desenvolvimento

Explicar o que se pretende com a realização da RCI nos moldes de Freire (1987), ou seja, aprender por meio do diálogo e cosmovisão de cada participante. Apresenta a inclusão de estudantes surdos como eixo central do debate. Após essa apresentação, reproduzir o vídeo elaborado por Soares (2020), como recurso motivador para a RCI. Intermediar o diálogo entre os estudantes, levando-os a exporem suas opiniões sobre o tema, a partir dos relatos dos surdos no vídeo (SOARES, 2020). Por meio dos TILS, incentivar que os estudantes surdos apresentem algumas de suas experiências nos espaços de ensino, dando destaque sobre como tem ocorrido a interação entre surdos e ouvintes (VYGOTSKY, 1993). É importante fazer um registro das participações dos estudantes. Ao final da RCI, apresentar o site <https://pegadasdainclusao.com.br/>, mostrando os menus e submenus, destacando o menu Regras do Jogo, preparando os participantes para a próxima etapa que é a execução do jogo PDI.

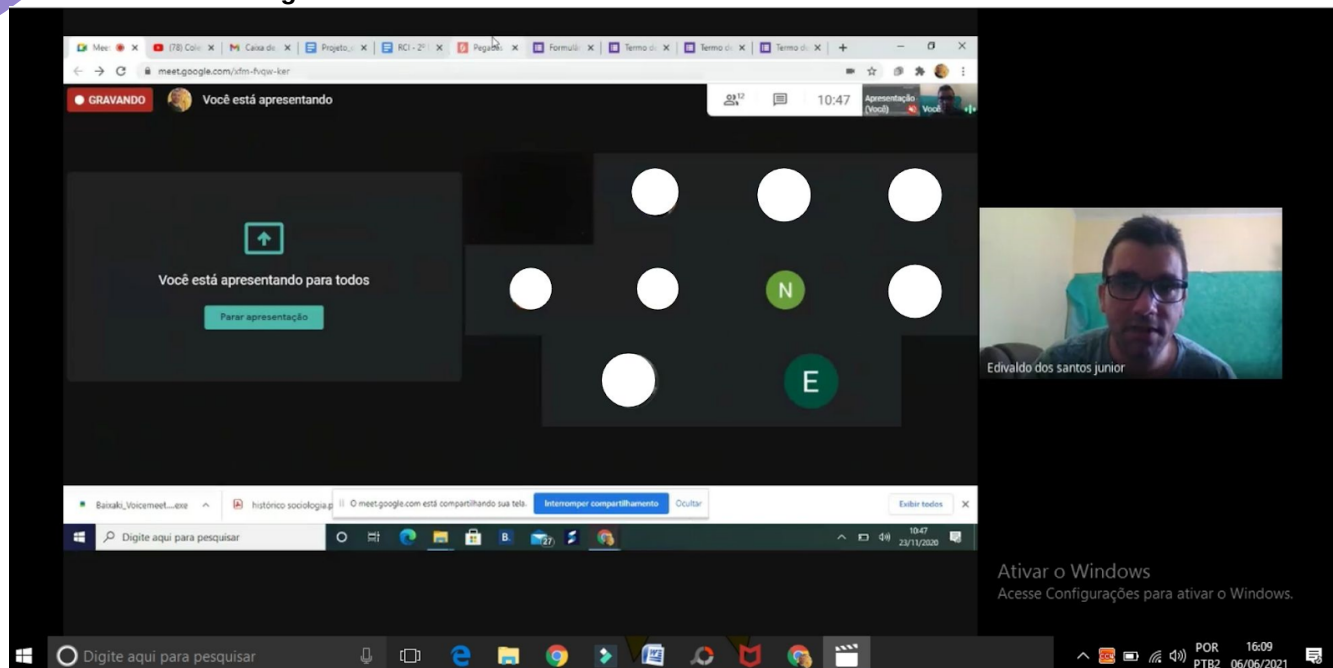
Feedback

Elogiar os estudantes que apresentarem suas contribuições para o diálogo da RCI, incentivando a todos a buscarem a interação social por meio da Libras, com vistas a efetiva inclusão dos estudantes surdos.

Demonstração do momento

Devido ao afastamento social causado pelo Covid-19, o pesquisador, em uma aula da disciplina de filosofia realizada através do Google Meet, realizou a RCI. Foi apresentado o tema: inclusão de surdos, assim como o objetivo de uma RCI, incentivando a todos a se posicionarem sobre o assunto, mesmo que considerem não terem conhecimento sobre a temática. Foi reproduzido o vídeo elaborado por Soares (2020), através de compartilhamento de tela. Ao final do vídeo, os estudantes foram convidados a apresentarem suas perspectivas sobre a inclusão de surdos baseados no contexto em que estão inseridos, assim como os relatos expostos no vídeo (SOARES, 2020), conforme Figura 10.

Figura 10 - RCI com a turma do 2º ano de eventos do EMI - IFTO



Fonte: Elaboração própria. Print da RCI via Google Meet

Cada contribuição no momento da RCI, foi arquivada por meio de gravação previamente autorizada para fins de compor a pesquisa. Ao final do encontro, foi apresentado por meio de compartilhamento de tela, o site <https://pegadasdainclusao.com.br/>, mostrando sua estrutura na Libras e português na modalidade escrita (BRASIL, 2005). Neste momento, o pesquisador mostrou todos os menus e submenus do sítio eletrônico, destacando o menu Regras do Jogo, visando preparar os estudantes para o momento da execução do PDI.

3.3 Etapa 3

Tema: Execução do PDI

Procedimento

- Ler as Regras do jogo com os participantes;
- Disponibilizar o link do PDI - <https://jogo.pegadasdainclusao.com.br/jogo>;
- Orientar sobre o cadastro e login;
- Falar sobre a relevância de cada personagem;
- Oferecer suporte durante a execução do PDI;
- Motivar os estudantes a interagirem por meio do Fórum.

Desenvolvimento

Orientar os estudantes sobre as regras do jogo, que já foram apresentadas na etapa anterior. Após essa orientação, perguntar se há dúvidas, caso tenha, busque saná-las para depois seguir para o próximo passo. Não havendo mais dúvidas, será disponibilizado o link de acesso ao PDI. Antes de começar a jogar, orientar sobre cadastro e login. Em seguida, apresentar um breve resumo histórico dos personagens - meeple (CARRETA, 2018), no que se refere a relevância de cada para as línguas de sinais e comunidades surdas, presentes nas regras do jogo. Alertar os estudantes sobre o tempo decrescente de 15 minutos, bem como sobre a possibilidade de acessar como suporte durante a execução do PDI, tanto o dicionário web da Libras (LIRA; FELIPE, 2011), assim como os recursos prévios disponibilizados na primeira etapa (AGUIAR, 2020; SILVA, et al. 2008). Durante a experiência do PDI, proporcionar assistência em tempo real aos participantes. Orientar que, para cada resposta errada, no intuito de promover o ensino, surgirá uma janela modal de ajuda, explicando o conteúdo e orientando o participante a tentar novamente (KAPP, 2018). Ao final do jogo, solicitar que os estudantes interajam através do Fórum (<https://pegadasdainclusao.com.br/forum/>), compartilhando suas experiências de aprendizado durante o jogo, bem como apresentar suas dúvidas e sugestões.

Feedback

Agradecer a todos que participaram do PDI, e enfatizar que esse PE da qual eles participaram, contribui para a efetiva inclusão dos surdos nos espaços escolarizados através da circulação da Libras, proporcionando uma formação omnilateral de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Apresentar a pontuação dos participantes por meio do menu Ranking (<https://pegadasdainclusao.com.br/ranking/>), dando ênfase que o importante não é a pontuação e colocação no ranking, e sim o aprendizado adquirido durante o jogo.

Demonstração do momento

Em uma aula da disciplina de filosofia realizada pelo Google Meet, o pesquisador reapresentou o objetivo do jogo PDI no que se refere a circulação da Libras nos espaços escolarizados, bem como conhecimento básico sobre a realidade histórico-cultural das comunidades surdas. Em seguida, repassou-se as regras do jogo, explicando cada passo para se ter uma boa experiência do PDI. Ao final da explicação, foi perguntado se alguém tinha alguma dúvida. Alguns estudantes apresentaram algumas perguntas, que foram respondidas. Em seguida, o pesquisador orientou aos estudantes a acessarem a página principal do site (<https://pegadasdainclusao.com.br/>), e clicarem no ícone **JOGAR**, localizado no canto superior direito da tela. Ao mesmo tempo, foi enviado o link (<https://jogo.pegadasdainclusao.com.br/jogo>) por meio do chat do Google Meet, caso alguém tivesse dificuldade de encontrar o ícone.

Em seguida, foi compartilhado a tela para mostrar como realizar o cadastro e login, conforme Figura 11.

Figura 11 - Cadastro e Login

The image displays two side-by-side browser windows showing the registration and login pages of a game called "Pegadas da Inclusão".

Left Window (Cadastro-se):

- Header: "Cadastro-se"
- Text: "Antes de iniciar o jogo, faça seu cadastro"
- Form fields:
 - Primeiro nome
 - Sobrenome
 - Email
 - Seleção de Sexo (dropdown)
 - Idade
 - Seleção de Estado (dropdown)
 - Instituição de Ensino
- Button: "Cadastrar"
- Text: "Já possui cadastro? Clique [aqui](#) para jogar."
- Footer: "Ativar o Windows. Acesse Configurações para ativar o Windows."

Right Window (Login):

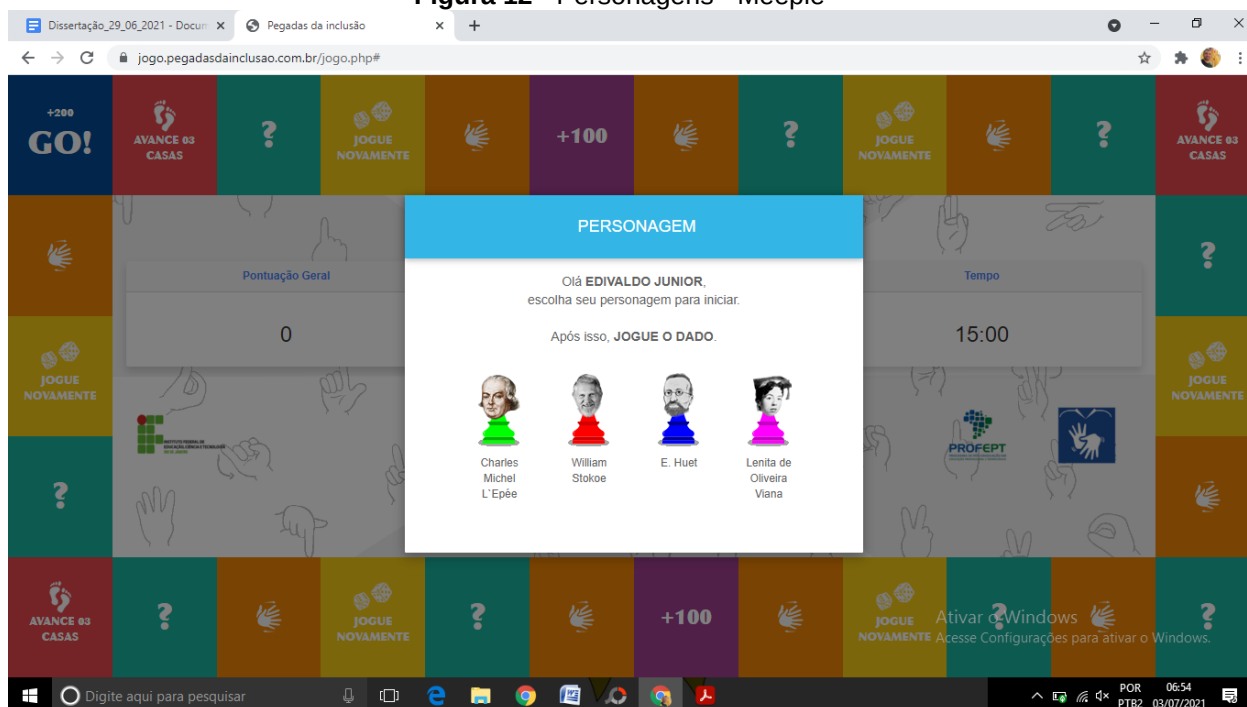
- Header: "Pegadas da Inclusão" (with a footprint logo)
- Form field: Email
- Button: "Jogar"
- Text: "Não possui cadastro? Clique [aqui](#) para se registrar."
- Footer: "Ativar o Windows. Acesse Configurações para ativar o Windows."

Both windows show a Windows taskbar at the bottom with the date 03/07/2021 and time 08:35 (left) and 08:36 (right).

Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos.

Após o cadastro de todos, o pesquisador compartilhou a tela apresentando os personagens - meeple (CARRETA, 2018), conforme Figura 12.

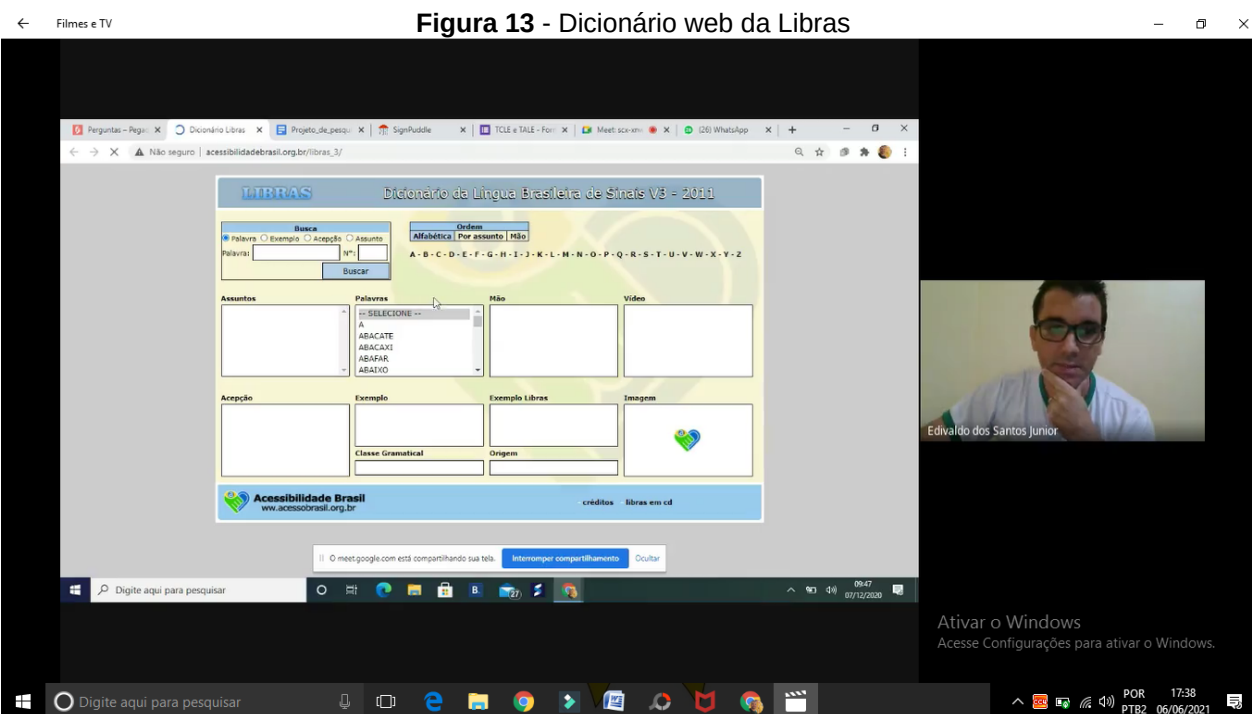
Figura 12 - Personagens - Meeple



Fonte: Elaboração própria. Design gráfico: Thiago de Castro Dantas. Desenvolvedor Web Full Stack: Maxuel Rangel Santos.

Foi feito um breve resumo da relevância histórica de cada um destes personagens, destacando-se suas contribuições para a formação das línguas de sinais, bem como ensino de surdos.

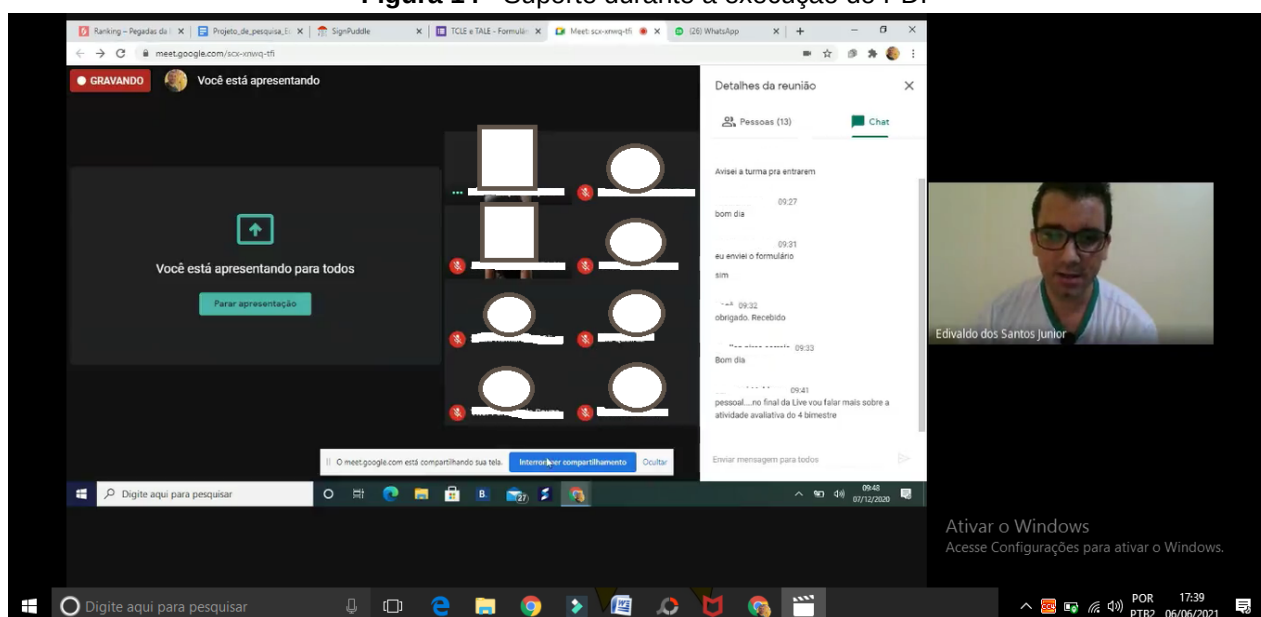
Antes dos estudantes começarem a jogar, o pesquisador enfatizou sobre o tempo de 15 minutos, destacando a possibilidade de acessar os recursos prévios disponibilizados na plataforma Moodle, bem como o dicionário web da Libras (LIRA; FELIPE, 2011) com link direto pelo site do PDI, no submenu Dicionário. Foi compartilhado a tela do dicionário para orientar como utilizá-lo, como mostra a Figura 13.



Fonte: Lira e Felipe (2011)

Após a apresentação do dicionário (Figura 13), os estudantes foram orientados a escolher seus personagens e iniciarem o jogo. Durante o período que os alunos estavam jogando, o pesquisador permaneceu à disposição oferecendo suporte aos participantes, como mostra a Figura 14 abaixo.

Figura 14 - Suporte durante a execução do PDI



Fonte: Elaboração própria.

Ao término do jogo, o pesquisador motivou os alunos a interagirem por meio do submenu Fórum, entretanto, os estudantes preferiram apresentar suas sugestões, dúvidas e experiência de jogo de modo síncrono por meio do Google Meet. Apesar disso, o pesquisador reiterou a importância do Fórum como um dos meios de interação entre os participantes do PDI, podendo ser acessado a qualquer momento após a execução do jogo. Os alunos foram incentivados a permanecer na busca do desenvolvimento das habilidades linguísticas a respeito da Libras, orientado a viver a interação entre surdos e ouvintes.

Diante do aprendizado da Libras, assim como das especificidades das comunidades surdas adquiridos pelos participantes do PDI, percebeu-se que o PE alcançou o resultado esperado no que se refere a contribuir com a formação omnilateral dos estudantes, colocando as línguas de sinais em primeiro plano (GRAMSCI, 1999), apresentando como ferramenta didática (CHEVALLARD, 2000; KAPLÚN, 2003), um material interativo que propõe a reestruturação do processo de ensino-aprendizagem dos estudantes surdos (VYGOTSKY, 1997).

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Evaneide de Brito Feitosa. **Libras em 1 minuto e meio**. Playlist - Canal do youtube. Vídeo como parte do Produto Educacional do Mestrado ProfEPT, IFTO - CÂmpus Palmas, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLtEJrZy8AiA2QyHycTx1z25YkjlwNejyQF>> acesso em 18 de nov. 2020.

BRASIL. **Decreto Nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098 de 19 de dezembro de 2000. Brasília: DF, dez. 2005. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm> acesso em 03 de out. de 2019.

CARRETTA, Marcelo La. Tutorial. Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático. In: **XVII SBGames**, Foz do Iguaçu: PR. 29 de Out - 01 de Nov. 2018. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/Tutoriais/188149.pdf>> acesso em 02 de abr. 2020.

CHEVALLARD, Yves. **La transposición didáctica. Del saber sabio al saber enseñado**. Trad. Cláudia Gilman. 3ª ed. Buenos Aires: Aique, 2000.

FELIPE, Tanya Amara. **Libras em contexto**. 7ª ed. Rio de Janeiro: LIBRAS Editora Gráfica, 2006.

FERREIRA, Vitor Henrique Malcher; SILVA, Tiago Barros Pontes e; MAYNARDES, Ana Cláudia. Design de jogos educacionais para o ensino de Libras. **Educação Gráfica.**, V. 23, No.1, pp. 24 - 42, Abril de 2019. Disponível em: <http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2019/05/05_DESIGN-DE-JOGOS-EDUCACIONAIS.docx.pdf> acesso em 02 de Março de 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GRAMSCI, Antônio. **Cadernos do cárcere** (6 vols.). Edição e tradução: Carlos Nelson Coutinho; co-edição: Luiz Sérgio Henriques e Marco Aurélio Nogueira. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1999.

KAPLÚN, Gabriel. Material educativo: a experiência de aprendizado. **Comunicação & Educação**, [S. l.], n. 27, p. 46-60, 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37491>>. Acesso em: 2 out. 2020.

KAPP, Sharon Boller Karl. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre design de jogos de aprendizagem eficazes**. Trad. Sally Tilelli. São Paulo: DVS Editora, 2018

LEITE, Priscila da Silva; MENDONÇA, Vinícius Godoy de. Diretrizes para game design de jogos educacionais. **Proceedings of SBGames**, Art & Design Track, Full Papers. 2013. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf>> acesso em 02 de abr. 2020

LIRA, Guilherme de Azambuja; FELIPE, Tanya Amara. **Dicionário Web da Língua Brasileira de Sinais**. V3. Rio de Janeiro: INES, 2011. Disponível em: <http://www.acessibilidadebrasil.org.br/libras_3/>, acesso em 08 de Fev. 2021

MACHADO, Paulo César. **Integração/Inclusão na escola regular: um olhar do egresso surdo**. In: QUADROS, Ronice Müller de (org.). Estudos Surdos I Petrópolis, RJ: Arara Azul, 2006.

MANACORDA, Mario Alighiero. **Marx e a pedagogia moderna**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2007

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar : o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna , 2003.

NCS Official. **Heuse & Zeus x Crona – Pill – Instrumental**. Youtube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BZklY8D8a3Q>> acesso em 18 de nov. 2020

QUADROS, Ronice Muller de. **O 'BI' em bilinguismo na educação de surdos**. In: FERNANDES, Eulália (Org.). Surdez e bilinguismo. Porto Alegre: Mediação, 2005. p. 26-36.

QUIXABA, Maria Nilza Oliveira. **Diretrizes para projeto de recursos educacionais digitais voltados à educação bilíngue de surdos**. Tese. 127f. Doutorado em Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Programa de Pós- Graduação em Informática na Educação. Porto Alegre, 2017. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172201/001054288.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> acesso em 08 de Set. 2020.

ROCHA, Solange. **O INES e a educação de surdos no Brasil**. Aspectos da trajetória do Instituto Nacional de Educação de Surdos em seu percurso de 150 anos. v. 1. Rio de Janeiro: INES, 2007.

SACKS, Oliver Wolf. **Vendo Vozes: uma viagem ao mundo dos surdos**. Trad. Laura Teixeira Motta. 5ª reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SANTOS, Katia Regina. **Educação especial e escola: reflexões sobre os projetos educacionais para alunos surdos**. In: FERNANDES, Eulália (Org.). Surdez e bilinguismo. Porto Alegre: Mediação, 2005 p. 51-64.

SANTOS JUNIOR, Edivaldo. Edivaldo dos Santos Junior. Playlists - Canal do youtube. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/jurlilian/playlists>> acesso em 15 dez. 2020

SASSAKI, Romeu. Kazumi. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos**. Rio de Janeiro: WVA, 1997.

SILVA, Fábio Irineu da. et al. **Aprendendo Libras como segunda língua: Nível básico**. Caderno pedagógico I - Curso de Libras. IFSC - Palhoça: SC, 2008. Disponível em: <http://www.palhoca.ifsc.edu.br/materiais/apostila-libras-basico/Apostila_Libras_Basico_IFSC-Palhoca-Bilingue.pdf> acesso em 10 de nov. 2020> acesso em 15 de out. 2020.

SKLIAR, Carlos. As diferenças e as pessoas surdas. Revista Forum: Rio de Janeiro. nº 35. 17-24. jan-jun 2017. Disponível em: <<http://www.ines.gov.br/seer/index.php/forum-bilingue/issue/viewIssue/21/24>> acesso em 29 de fev. 2020.

SOARES, Rosângela Cancela. Coleção: **Meu corpo surdo que se comunica. Vídeo 4: Eu existo**. Acessibilidade atitudinal - Canal do Youtube. Vídeo como parte do Produto Educacional do Mestrado ProfEPT, IF Sudeste MG: Campus Pomba, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rTi5IW57cOk&feature=emb_logo> acesso em 18 de nov. 2020

SUTTON, VALERIE. **SignPuddle Online: Dicionário Brasil**. Disponível em: <<https://www.signbank.org/signpuddle2.0/index.php?ui=12&sgn=46>> acesso em 10 de out. 2020

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

VYGOTSKI, Lev Semionovitch. **Obras Escogidas**. v. 5. Fundamentos de Defectología. Madrid: Visor, 1997