

## INVESTIGAÇÃO DE ESTRATÉGIAS PARA EDUCAÇÃO INCLUSIVA<sup>1</sup>

Tamy Gabrielle da Silva Martins<sup>2</sup>, Carla Diacui Medeiros Berkenbrock<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Vinculado ao projeto “Libras como facilitador na comunicação efetiva do surdo: uso de tecnologia assistiva e colaborativa móvel - parte 3”

<sup>2</sup> Acadêmico(a) do Curso de Ciência da Computação. – CCT – Bolsista PROBIC/UDESC

<sup>3</sup> Orientador, Departamento de Ciência da Computação – CCT – [carla.berkenbrock@udesc.br](mailto:carla.berkenbrock@udesc.br)

O Desenho Universal de Aprendizagem (DUA) é um método educacional que busca estabelecer abordagens capazes de garantir estratégias acessíveis a todos os estudantes, independentemente de suas particularidades físicas ou intelectuais. A perspectiva do DUA em relação ao currículo de aprendizagem apresenta quatro principais áreas a serem exploradas: a primeira está relacionada com as habilidades dos alunos, a segunda sobre o espaço físico, a terceira relaciona-se com as necessidades sensoriais e a quarta refere-se às adaptações e comportamento.

Utilizando dos princípios do DUA, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro (Figura 1), cooperativo em Libras com o objetivo de promover o protagonismo do estudante surdo em sala de aula inclusiva. O Jogo é baseado no universo mágico proposto por John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) e acompanha um hobbit chamado Everin (personagem fictício). Este hobbit, que é surdo, se vê desafiado a estabelecer comunicação com outros personagens, sendo que somente uma parte destes compreende Libras. A missão de Everin é entregar um artefato mágico ao seu primo Popin, a pedido dos elfos.

Um estudo foi conduzido com o propósito de analisar a jogabilidade do jogo por meio de uma versão piloto (Figura 2). Este estudo foi realizado durante uma reunião do programa de extensão denominado "Quero Entender Você" que regularmente organiza sessões de prática de conversação em Libras envolvendo estudantes de diversos cursos da UDESC - CCT. Durante essa ocasião, os alunos participantes tiveram a oportunidade de jogar uma partida e apresentar sugestões de modificações.

Com base no estudo realizado durante a reunião, o foco principal para as próximas etapas do trabalho é implementar as sugestões de melhorias e alterações fornecidas pelos participantes, buscando criar uma versão aprimorada do jogo que atenda às expectativas e necessidades dos jogadores. Isso ajudará a investigar se é possível uma experiência mais envolvente, educacional e satisfatória para o público-alvo do jogo.

Este projeto está associado ao Grupo de Pesquisa em Educação Inclusiva e Necessidades Educacionais Especiais (PEINE), cuja missão é conduzir pesquisas abrangendo diversos aspectos da educação inclusiva e das necessidades educacionais especiais. Após a avaliação do jogo, foi iniciada uma fase de pesquisa nos grupos da UDESC que se dedicam à inclusão. Até o momento, identificamos quatro outros grupos que também seguem essa linha de pesquisa: Grupo de Pesquisa em Educação Matemática e Sistemas Aplicados ao Ensino (PEMSA), Observatório de Políticas Curriculares e Educação Inclusiva (OPEN), Grupo de Extensão, Pesquisa e Ensino: Direitos Humanos, Cidadania e Diversidade (GEPE: DHCD) e Educação, Artes e Inclusão.

O grupo de pesquisa, PEINE, busca promover a inclusão na educação. Com essa finalidade, conduziremos verificações conjuntas, analisando o trabalho de outros grupos de

pesquisa na mesma área. Através dessas verificações conjuntas, podemos entender como está a trajetória dos outros grupos no campo da inclusão educacional. Ao compreendermos as pesquisas e iniciativas já existentes, pretendemos identificar lacunas, oportunidades e áreas onde possamos traçar estratégias de ação de maneira significativa.



**Figura 1 -** Fotografia do tabuleiro do jogo com um jogo em andamento.



**Figura 2 -** Fotografia dos alunos do programa "Quero Entender Você" jogando a versão piloto.

**Palavras-chave:** Jogo Cooperativo. Inclusão. Educação Inclusiva.