

**Avaliação Semiótica da Comunicabilidade de um Dicionário Colaborativo de Libras**  
Carlos Augusto Belo da Silva Filho, Rafael Rodrigo de Moraes, Vinicius Kreutz, Carla Diacui  
Medeiros Berkenbrock**INTRODUÇÃO**

A educação inclusiva constitui um princípio fundamental ao buscar garantir o acesso, a permanência e a participação de todos os estudantes no ambiente escolar, respeitando as diversidades e promovendo espaços de aprendizagem acolhedores (CAPOVILLA, 2020). Contudo, a interação entre estudantes surdos e ouvintes ainda enfrenta desafios significativos, sobretudo devido às barreiras linguísticas que dificultam a comunicação e a convivência (PEIXE et al., 2010). Diante desse cenário, práticas pedagógicas que integrem diferentes culturas e línguas mostram-se essenciais para a construção de ambientes educacionais mais inclusivos e equitativos.

Entre essas práticas, destacam-se os jogos cooperativos, que eliminam o confronto e a competição, enfatizando a colaboração e a solidariedade como formas de alcançar objetivos comuns (CORREIA, 2016). Esses jogos, ao aliarem ludicidade e representatividade cultural, configuram-se como ferramentas pedagógicas eficazes para o desenvolvimento da empatia, da cooperação e do respeito às diferenças no contexto escolar.

Nesse contexto, a dissertação “Jogos Cooperativos: promovendo empatia entre estudantes surdos e ouvintes”, de autoria de Rafael Rodrigo de Moraes, teve como objetivo investigar os efeitos de uma sequência didática fundamentada em jogos cooperativos no desenvolvimento da empatia entre estudantes surdos e ouvintes. O estudo buscou compreender os reflexos dessas práticas na promoção da convivência inclusiva, adotando uma abordagem qualitativa baseada na pesquisa-ação.

A pesquisa de Iniciação Científica esteve vinculada a essa dissertação, com foco no apoio à análise dos dados coletados, na sistematização das informações obtidas e na produção de artigos científicos, ampliando a divulgação e aprofundando as discussões decorrentes do estudo.

Adicionalmente, foram estudados aspectos de análise a partir da perspectiva da semiótica, tomando como base o Trabalho de Conclusão de Curso ‘Técnicas predatórias na monetização de jogos digitais: um estudo de caso utilizando semiótica’, de autoria do graduado Vinicius Kreutz. Nesse processo, buscou-se compreender a aplicação do Método de Inspeção Semiótica (MIS) como recurso analítico, de modo a ampliar a fundamentação teórico-metodológica da pesquisa.

**DESENVOLVIMENTO**

A pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa de caráter exploratório e aplicada, fundamentada na pesquisa-ação. Foi desenvolvida em uma escola pública de Joinville, em uma turma do quarto ano do ensino fundamental composta por estudantes surdos e ouvintes, acompanhados pela professora regente e pela intérprete de Libras/Português.

A proposta metodológica foi organizada a partir de uma sequência didática estruturada nos Três Momentos Pedagógicos (DELIZOICOV; ANGOTTI, 2008), inseridos em um universo narrativo inspirado na obra O Senhor dos Anéis, de J. R. R. Tolkien. Foram utilizadas diferentes estratégias pedagógicas, como o livro-jogo “Entre aventuras e desventuras: hobbit no caminho”, o curta-metragem O Presente e um jogo de tabuleiro cooperativo criado especialmente para o estudo.

A coleta de dados ocorreu por meio de observações, registros em diário de bordo, entrevistas, questionários e pela Técnica de Associação Livre de Palavras (MERTEN, 1992). Para análise, empregou-se a Análise de Conteúdo de Bardin (2011), que possibilitou a categorização e interpretação dos resultados.

A pesquisa de Iniciação Científica esteve voltada à análise dos dados obtidos durante a aplicação da sequência didática, colaborando para a sistematização e organização dos resultados, de forma a subsidiar a produção acadêmica e a elaboração de artigos.

## RESULTADOS

Os resultados da pesquisa evidenciaram que a sequência didática com jogos cooperativos contribuiu significativamente para o desenvolvimento da empatia entre estudantes surdos e ouvintes, fortalecendo competências socioemocionais alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente a Competência 4 (comunicação), a Competência 8 (autoconhecimento e autocuidado) e a Competência 9 (empatia e cooperação) (BRASIL, 2017). A aplicação da Técnica de Associação Livre de Palavras (TALP) permitiu identificar os principais significados atribuídos pelos estudantes à empatia, destacando termos como “ajudar” e “se colocar no lugar do outro”. Esses resultados revelaram que a empatia foi compreendida não apenas em sua dimensão cognitiva, mas também como prática concreta de apoio, solidariedade e convivência respeitosa.

Outro achado central foi o protagonismo do estudante surdo. Inicialmente pouco engajado, o aluno passou a participar ativamente ao perceber a representatividade de sua identidade no jogo, sobretudo quando foi inserida a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como recurso de comunicação. Esse aspecto promoveu maior interação com os colegas e reforçou seu sentimento de pertencimento, conforme destacado por relatos da intérprete de Libras/Português e da professora regente.

Assim, a análise dos dados evidenciou três eixos centrais: (1) o desenvolvimento de competências socioemocionais previstas na BNCC; (2) a construção de sentidos e significados da empatia, compreendida como ajuda e solidariedade; e (3) o fortalecimento da inclusão e da identidade surda por meio do protagonismo no jogo cooperativo e da valorização da Libras no ambiente escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa demonstrou que os jogos cooperativos, quando integrados a uma sequência didática planejada, são estratégias pedagógicas eficazes para promover a empatia e a inclusão escolar. Como bolsista, minha contribuição esteve na análise e sistematização dos dados da pesquisa e na produção de artigos, ampliando a visibilidade acadêmica do estudo e reforçando sua relevância para a construção de ambientes educativos mais equitativos e inclusivos.

Adicionalmente, foi desenvolvido o artigo 'Uma Análise Semiótica das Práticas de Monetização Predatórias em Jogos Digitais', elaborado a partir da análise de dados do Trabalho de Conclusão de Curso de Vinicius Kreutz e submetido à Revista Brasileira de Computação Aplicada. Essa produção ampliou as discussões metodológicas e contribuiu para o fortalecimento da pesquisa científica vinculada ao projeto.

**Palavras-chave:** sequência didática; jogo cooperativo; empatia; estudante Surdo; semiótica.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>

CAPOVILLA, F. C. **Por um plano nacional de alfabetização (PNA) capaz de respeitar diferenças de língua e constituição biológica.** *Revista Psicopedagogia*, v. 37, n. 113, p. 208–224, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5935/0103-8486.20200015>

CORREIA, M. M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física.** Campinas: Papirus, 2016.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A. **Física.** São Paulo: Cortez, 2008.

MERTEN, T. **O teste de associação de palavras na psicologia e psiquiatria: história, método e resultados.** *Análise Psicológica*, v. 10, p. 531–541, 1992. Disponível em: <https://repositorio.ispa.pt/handle/10400.12/1883>

PEIXE, R. I. P. et al. **Jogo educativo para ensino e aprendizagem da linguagem de Libras: uma abordagem do design social.** *RENOTE*, v. 8, n. 3, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/18080>

---

**DADOS CADASTRAIS**

---

**BOLSISTA:** Carlos Augusto Belo da Silva Filho

**MODALIDADE DE BOLSA:** PROBIC/UDESC (IC)

**VIGÊNCIA:** 09/2024 - 08/2025 – Total: 12 meses

**ORIENTADOR(A):** Carla Diacui Medeiros Berkenbrock

**CENTRO DE ENSINO:** CCT

**DEPARTAMENTO:** DEPARTAMENTO DE CIENCIA DA COMPUTACAO CCT

**ÁREAS DE CONHECIMENTO:** Ciências Exatas e da Terra/ Ciência da Computação

**TÍTULO DO PROJETO DE PESQUISA:** iLibras como facilitador na comunicação efetiva do surdo: uso de tecnologia assistiva e colaborativa móvel - parte 4

**Nº PROTOCOLO DO PROJETO DE PESQUISA:** NPP3233-2018