LIBRAS COMO FACILITADOR NA COMUNICAÇÃO EFETIVA DO SURDO: USO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA E COLABORATIVA MÓVEL

Carlos Augusto Belo da Silva Filho, Rafael Rodrigo de Morais, Vinicius Kreutz, Carla Diacui Medeiros Berkenbrock

INTRODUÇÃO

A disseminação dos resultados de pesquisas acadêmicas constitui uma etapa fundamental do processo científico, pois amplia a circulação do conhecimento produzido e potencializa seu impacto na comunidade acadêmica e na sociedade. Nesse contexto, a Iniciação Científica pode contribuir não apenas para o desenvolvimento de novas investigações, mas também para a sistematização e divulgação de resultados provenientes de pesquisas já concluídas. Este trabalho concentrou-se em duas investigações desenvolvidas no grupo de pesquisa: a primeira aborda práticas predatórias de monetização em jogos digitais sob a perspectiva da Engenharia Semiótica, originada no Trabalho de Conclusão de Curso de Vinicius Kreutz Recktenwaldt (RECKTENWALDT, 2024); a segunda investiga o uso de jogos cooperativos para promoção da empatia e da inclusão entre estudantes surdos e ouvintes, decorrente da dissertação de Rafael Rodrigo de Morais (MORAIS, 2024). Assim, o objetivo desta etapa da Iniciação Científica foi sistematizar, aprofundar e adequar os resultados dessas pesquisas para sua divulgação científica por meio da elaboração e submissão de artigos a periódicos especializados.

DESENVOLVIMENTO

O trabalho foi desenvolvido por meio da análise dos estudos originais, revisão e atualização bibliográfica, sistematização dos resultados, redação científica e adequação dos manuscritos às diretrizes editoriais dos periódicos selecionados. No primeiro estudo, derivado do TCC de Recktenwaldt (2024), foram retomados os fundamentos da Engenharia Semiótica e do Método de Inspeção Semiótica (MIS), com ênfase na análise de interfaces de jogos digitais e na identificação de práticas de monetização predatória, como microtransações, *loot boxes* e sistemas *gacha*. Os resultados obtidos com estudantes de Ciência da Computação foram sistematizados e discutidos de modo a evidenciar como o MIS possibilitou identificar estratégias de interface relacionadas, entre outros aspectos, ao uso de *timers* e à escassez artificial. A partir desse processo, foi elaborado um artigo científico submetido à Revista Brasileira de Computação Aplicada (RBCA).

No segundo estudo, derivado da dissertação de Morais (2024), foram sistematizados os resultados de uma sequência didática fundamentada nos Três Momentos Pedagógicos (DELIZOICOV; ANGOTTI, 2008), que incorporou o jogo cooperativo “A Jornada do Hobbit Everin”. A análise concentrou-se nos resultados obtidos por meio da Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011) e da Técnica de Associação Livre de Palavras (MERTEN, 1992), buscando evidenciar as contribuições da experiência para a promoção da empatia, da interação e da inclusão entre estudantes surdos e ouvintes do ensino fundamental. O trabalho resultou na elaboração de um segundo artigo científico, submetido à Revista Educação Especial.

RESULTADOS

Como principal resultado da Iniciação Científica, foram elaborados e submetidos dois artigos científicos completos, permitindo ampliar a divulgação de pesquisas anteriormente desenvolvidas pelo grupo. O primeiro artigo, derivado do estudo de Recktenwaldt (2024), aborda a aplicação da Engenharia Semiótica na análise de práticas predatórias de monetização em jogos digitais e encontra-se em processo editorial na Revista Brasileira de Computação Aplicada (RBCA). O segundo,

decorrente da pesquisa de Morais (2024), discute o uso de jogos cooperativos como estratégia para promoção da empatia e inclusão entre estudantes surdos e ouvintes e encontra-se em processo editorial na Revista Educação Especial. Além dos produtos bibliográficos, o processo possibilitou aprofundar a análise dos resultados das pesquisas originais, atualizar suas discussões teóricas e adequar sua apresentação às características e exigências dos respectivos periódicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sistematização e divulgação de resultados provenientes de pesquisas de graduação e pós-graduação mostrou-se uma importante estratégia para ampliar a circulação do conhecimento produzido no âmbito do grupo de pesquisa. A elaboração dos artigos possibilitou revisitar os estudos originais, aprofundar suas discussões e apresentar seus resultados em formatos adequados à comunicação científica. A experiência também contribuiu para a formação acadêmica do bolsista, especialmente no desenvolvimento de competências relacionadas à revisão bibliográfica, análise e sistematização de resultados, redação científica e compreensão dos processos de submissão e avaliação de artigos em periódicos.

Palavras-chave: monetização predatória; semiótica; jogos cooperativos; educação inclusiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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.

MORAIS, R. R. **Jogos cooperativos: promovendo empatia entre estudantes surdos e ouvintes**. 2024. 104 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2024.

RECKTENWALDT, V. K. **Técnicas predatórias na monetização de jogos digitais: um estudo de caso utilizando semiótica**. 2024. 80 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2024.