

Acanno: Um Jogo Eletrônico de RPG com acessibilidade em LIBRAS

Gabriel B. da Silva Lima¹, Marcos R. dos Santos², Almir de O. Costa Junior¹,
Jucimar M. da Silva Jr¹

¹Escola Superior de Tecnologia
Universidade Estadual do Amazonas (UEA) – Manaus, AM – Brasil

²Escola Normal Superior
Universidade Estadual do Amazonas (UEA) – Manaus, AM – Brasil
{gbsl.snfl17, mrdsantos, adjunior, jjunior}@uea.edu.br

Abstract. *This article describes the process of developing an accessible RPG electronic game in LIBRAS (Brazilian Sign Language), which aims to progress in the story of the playable characters, evolving through battles and interaction with the game world. Its development follows elements and mechanics similar to JRPGs of the 80s and 90s and is being developed with RPG Maker MV, Inkscape and FontForge. In general, but not restricted, the target audience will be elementary school students (I and II) being an accessible game for deaf students. The game creation process follows the agile, iterative and incremental methodology.*

Resumo. *Este artigo descreve o processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico de RPG acessível em LIBRAS, que tem como objetivo progredir na história dos personagens jogáveis, evoluindo pelas das batalhas e da interação com o mundo do jogo. O seu desenvolvimento segue elementos e mecânicas similares à JRPGs das décadas de 80 e 90 e está sendo desenvolvido com RPG Maker MV, Inkscape e FontForge. De modo geral, mas não se restringe, o público-alvo serão estudantes do Ensino Fundamental (I e II) sendo um jogo acessível para alunos surdos. O processo de criação do jogo segue a metodologia ágil, iterativa e incremental.*

1. Introdução

Jogos eletrônicos são softwares de entretenimento que o usuário joga seguindo um conjunto de regras pré-estabelecidas, geralmente organizadas em uma série de desafios, em que se tem uma condição de vitória e uma de derrota caso o jogador não consiga cumprir o objetivo estabelecido. O usuário interage com o aplicativo por meio de comandos que são transformados em alguma mecânica, mudando algum aspecto do jogo.

Existem vários gêneros de jogos, sendo um deles o RPG. Nesse gênero o jogador controla um ou mais personagens, cumprindo objetivos e combatendo inimigos. O jogo é ambientado em um mundo fictício onde se busca contar a história desses personagens contra algum mal. RPG é um gênero fortemente ligado à narrativa, porém esse tipo de jogo é um desafio para pessoas surdas, já que não existe muita acessibilidade linguística.

Existe hoje, necessidade de maior difusão de LIBRAS no Brasil, possibilitando a ampliação de acessibilidade linguística dos surdos a mais serviços prestados à sociedade, como cinemas, transporte e eventos em geral. Embora haja um aparato legal no país que garanta a acessibilidade desses cidadãos, como a presença de tradutores ou intérpretes de LIBRAS nas escolas, universidades, espaços de saúde, televisão, empresas e shows, um longo caminho ainda precisa ser percorrido para que a sociedade esteja preparada para esse fenômeno.

Uma área, por exemplo, que ainda é pouco explorada no sentido de possibilitar meios para que haja representatividade e identidade linguística para surdos é o entretenimento dos jogos eletrônicos. Diante desse cenário, este artigo descreve o processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico de RPG acessível em LIBRAS para alunos do Ensino Fundamental (I e II), sendo um jogo inclusivo para alunos surdos.

Para relatar este processo, o artigo foi organizado como segue. Os trabalhos relacionados são apresentados na Seção 2. A estratégia metodológica é apresentada na Seção 3. O referencial teórico é apresentado na seção 4. O desenvolvimento é descrito na seção 5. A apresentação do software é realizada na seção 6. As considerações finais na seção 7 e por fim, os agradecimentos na seção 8.

1.1. Justificativa

No Brasil, a falta de infraestrutura adequada nas instituições de ensino prejudica o progresso da educação [Martins 2018]. De certo modo, isso pode ser evidenciado através dos números, como os divulgados pela Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua (PnadC) feita pelo IBGE em 2019. Na pesquisa em questão é apontado que apenas 48,8% dos brasileiros com 25 anos ou mais completaram o Ensino Médio [IBGE 2019]. Junto a esse contexto, tem-se o fato da LIBRAS não ter um protagonismo no currículo da escola regular, assim essa problemática se estende a outros setores da sociedade, como lazer, mercado de trabalho e serviços em geral. O acompanhamento de um profissional tradutor ou intérprete de LIBRAS é essencial para que o surdo participe das atividades sociais,

Por outra via, tem o fato do número crescente de usuários de smartphones e do avanço da internet. Segundo o relatório Estado de Serviços Móveis elaborado pela consultoria especializada em dados sobre aplicativos para dispositivos móveis (App Annie): o Brasil é o 5º país no ranking de uso diário de celulares no mundo, ficando três horas por dia em média [Valente 2020]. A 31ª Pesquisa Anual de Administração e Uso de Tecnologia da Informação nas Empresas, realizada pela Fundação Getúlio Vargas de São Paulo (FGV-SP) revela que existem cerca de 424 milhões de aparelhos digitais ativos, sendo 234 milhões deles *smartphones* (4 milhões de celulares a mais que 2019) [FGV 2020] e segundo a Anatel, 98,2% tem acesso à internet móvel [Luciano 2018].

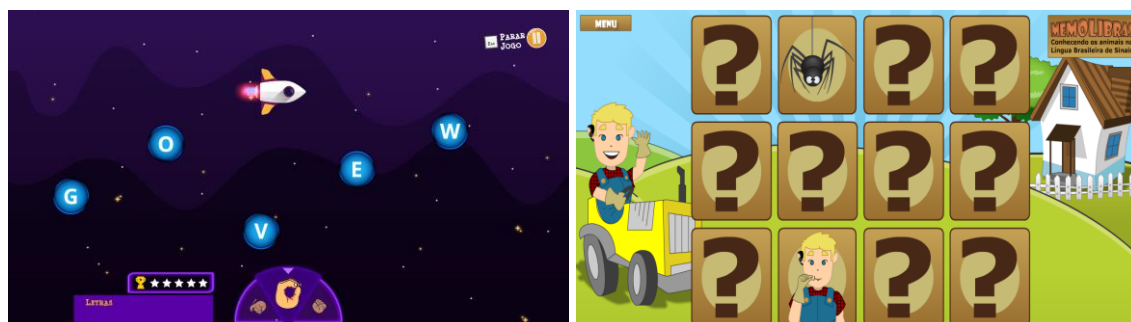
Baseando nesses dados, para alcançar o máximo de pessoas possíveis, a solução se encontra na utilização da base de usuários dos *smartphones* com um aplicativo de celular, facilitando o acesso em LIBRAS aos interessados em aprender a nova língua. Porém, isso apenas não é o suficiente para atrair os usuários ao aplicativo e os incentivar a continuar. Nesse sentido, os jogos eletrônicos voltados para a educação se beneficiam da educação normal por diversos fatores: a) estimula a competição saudável; b) gera um sentimento de conquista; c) possibilita a medição do desempenho e; d) é mais acessível [Melo 2012].

2. Trabalhos Relacionados

Alguns projetos buscam utilizar-se de jogos eletrônicos para o ensino de LIBRAS, como o jogo para computador Vega (Figura 1a) [FIT 2020]. Nesse jogo, o usuário controla uma nave espacial viajando por vários planetas onde cada planeta você aprende algo novo da língua de sinais, com todos os comandos são feitos pelo teclado. O jogo é dividido em seções (planetas) onde cada seção compreende uma parte do conteúdo básico para o aprendizado em LIBRAS. As mecânicas do jogo também variam de lição para lição.

Outro jogo focado no ensino de LIBRAS é o Memolibras (Figura 1b) [G1000 2013]. O jogo se utiliza da mecânica de jogo da memória (escolher uma imagem e seu respectivo par). Ele é composto de três fases: 1) apenas apresentando os animais; 2) combinando os animais e os seus sinais e; 3) juntando animais e suas dactilologias (tradução utilizando os sinais das letras)

Por sua vez, o aplicativo Alfabeto LIBRAS (Figura 1c) [Noclaf Tech 2016], tem como objetivo ensinar as letras em LIBRAS por intermédio de jogos de forca. Uma das especificidades desses aplicativos é que eles fragmentam a língua de sinais, estando limitado ao ensino de letras, palavras, frases e expressões de uma forma não conjunta.



(a) Tela do jogo Vega

(b) Tela do jogo Memolibras



(c) Telas do jogo Alfabeto LIBRAS

Figura 1. Telas dos jogos Vega e Alfabeto LIBRAS

O jogo Acanno se diferencia dos jogos apresentados, pois, além de apresentar uma quantidade de itens lexicais mais ampliada e diversificada ao jogador, também exibe esses sinais com seus valores semânticos de acordo com o contexto enunciativo. Junto a isso, os sinais estão organizados sintaticamente de acordo com o sistema

linguístico da LIBRAS, bem como os recursos não-manuais por meio das expressões faciais, esses que variam conforme a emoção dos personagens ou da necessidade fonológica que o contexto exige. Tudo isso permite exibir os sinais de uma forma mais natural e próxima do que seria uma conversação normal entre surdos.

O jogo Vega está limitado a somente o ensino gramatical da LIBRAS e não apresenta tais variações contextuais. O jogo Memolibras ensina apenas os sinais de alguns animais e o Alfabeto Libras, as letras em LIBRAS, sendo esses, portanto, insuficientes para o desenvolvimento do conhecimento em interessados em aprender a Língua Brasileira de Sinais. Todos esses jogos possuem uma linguagem voltada somente para a educação enquanto Acanno, apesar de possuir sua vertente educacional, busca ser um jogo de entretenimento acessível para alunos surdos.

3. Metodologia

No desenvolvimento do projeto, foram utilizadas três ferramentas principais:

RPG Maker MV: Engine especializada em criação de RPGs baseados em turnos. Com esta ferramenta é possível montar os mapas, decorá-los e interconectá-los, criar personagens e seus sistemas de progressão, personalizar as batalhas, itens, equipamentos, usar sequência de gatilhos; além de ser totalmente compatível com *plugins* criados pelos desenvolvedores do sistema e seus usuários. Ele é baseado na linguagem *javascript* e permite a criação de comandos customizados (necessário conhecimento na linguagem).

Inkscape: Programa gratuito que permite a criação de desenhos vetoriais, similar ao Illustrator. Com ele é possível criar os caracteres que compõem as fontes do jogo.

FontForge: Aplicação usada para a montagem e criação da fonte. Com ela é possível organizar todos os desenhos elaborados nos espaços correspondentes aos caracteres especiais. Além disso, é possível realizar a configuração da altura e largura da fonte, o espaçamento entre os caracteres, além de outras configurações. Por questão de compatibilidade e de redução de espaço necessário, as fontes foram criadas em *.ttf*, que é um formato mais antigo, porém mais leve e melhor compatível com o *RPG Maker MV*.

A criação do jogo seguiu uma metodologia ágil, iterativa e incremental em que a cada semana é avaliado o progresso feito, apontando correções e estipulando novos objetivos para a semana. O projeto passou três etapas: 1) a idealização: a qual define o método de ensino aplicado no jogo, a jogabilidade, a monografia, o embasamento teórico; 2) o protótipo de média fidelidade: que se apresenta como um modelo inicial do jogo, exibindo o essencial para a validação da ideia do jogo e verificando possíveis mudanças e; 3) o protótipo de alta fidelidade: essa etapa finaliza o jogo em questão de gameplay e design, expandindo-o até se ter o seu MVP (Diagrama 1).

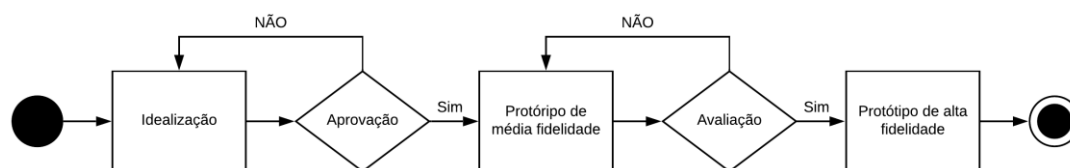


Diagrama 1 - Modelo do processo de desenvolvimento

4.Referencial Teórico

4.1. RPG

4.1.1. Definição

RPG ou *Role-Playing Game* (Jogo de Interpretação de Papéis) é um estilo de jogo na qual o jogador controla um ou mais personagens e o evolui durante a progressão do jogo. Essa progressão é feita por meio de uma história que busca contar a jornada do herói dos personagens.

4.1.2. Conceito

Os primeiros RPGs eram constituídos de um tabuleiro, dados com uma quantidade variada de faces e peças que representavam os personagens. Um grupo se reúne para contar uma história em que cada um controla um personagem e tem um narrador que conduz os eventos. Os pontos de habilidade dos personagens (força, inteligência, velocidade, destreza) são escolhidos pelos seus respectivos jogadores e anotados em uma cartela. Os jogadores podem controlar suas ações durante a história também, essas ações poderão ter um efeito positivo ou não para o jogador, isso é definido por dados que o jogador utiliza (representando a sorte). Normalmente o dado vai até vinte e, quanto mais próximo desse número, maior o efeito positivo das ações, por consequência, quanto mais próximo de um, pior são os efeitos. O primeiro RPG registrado no mercado foi *Dungeons & Dragons*.

4.1.3. RPGs Eletrônicos

Os RPGs eletrônicos buscam reproduzir esse efeito de progressão e aleatoriedade com o jogador controlando os personagens durante uma história, progredindo-os e evoluindo-os conforme batalham com os mais diversos inimigos. A aleatoriedade dos dados é traduzida nos encontros aleatórios durante a campanha e na variedade de dano que o jogador pode infligir nos adversários e vice-versa. Os jogos mais antigos possuem batalhas em turnos na qual se escolhe uma ação específica do personagem, assim como os inimigos. Depois foram criados jogos em que a mecânica de batalha focava mais na ação imediata (apesar de ainda terem jogos que se mantem fiéis às mecânicas antigas). Eventualmente, jogos como a série *Dragon Quest* e *Final Fantasy* se popularizaram, popularizando também o gênero.

4.2. NPC

NPC ou *Non-player Character* são personagens não jogáveis na campanha do jogo. Eles possuem o papel de complementar o mundo do jogo e a sua história, tornando-os mais reais, mais convincentes. Nos tabuleiros eles são criados pelo narrador para diversas finalidades como criar uma interação com o mundo do jogo ou ajudar na progressão dos personagens. Nos jogos eletrônicos são representados por bonecos que se movem ou não, podendo ser interagíveis com o personagem. NPCs são um elemento importantíssimo para o *storytelling* do jogo, pois, junto com o cenário, eles ajudam a contar a história, sua progressão e o contexto na qual o jogador está empregado. Eles fazem isso por meio de elementos visuais (aparência, roupas, atitudes) e textuais (textos que aparecem durante a interação do jogador).

4.3. LIBRAS

A LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais) é uma forma de comunicação e expressão em que se constitui um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, com estrutura gramatical própria e de natureza visual-motora, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil. Por ser reconhecida por lei [BRASIL 2002], ela possui o mesmo peso estatutário que outras línguas oralizadas ou sinalizadas [Schlünzen et al. 2020].

Essa língua se diferencia da Língua Portuguesa principalmente por causa da sua modalidade, pois se trata de uma língua visual-espacial que é produzida pelas mãos, movimentos e expressões faciais e corporais e captada pela visão, já a Língua Portuguesa é uma língua oral e auditiva. LIBRAS é a língua oficial da comunidade surda brasileira, a qual é composta por surdos e ouvintes (intérpretes de Libras, professores de surdos, família).

A Língua Brasileira de Sinais, como qualquer língua natural, possui suas variações linguísticas que mudam de região para região. Os sinais da LIBRAS podem mudar de acordo com o local, grupo e classe social na qual é utilizado. Isso se deve a vários contextos regionais, como a sua história, geografia, cultura [Oliveira et al. 2014]. As línguas de sinais não são universais. Assim como o Brasil possui a LIBRAS, outros países têm suas línguas de sinais próprias como a *American Sign Language* (ASL) do Estados Unidos e a *Langue des Signes Française* (LSF) da França. As línguas de sinais são consideradas naturais, pois surgem naturalmente através do convívio entre pessoas surdas, mudando em relação ao contexto histórico e oral em que ela surgiu.

Em uma perspectiva socioantropológica, que considera todas essas nuances culturais e não clínicas, há uma diferenciação entre os termos *surdo* e *deficiente auditivo*: este centra na ausência de um sentido, na deficiência e na reabilitação, aquele valoriza o surdo como um sujeito que possui cultura e língua própria. Não o concebe como deficiente, mas diferente culturalmente [Oliveira et al. 2014].

5. Desenvolvimento

Para a criação do jogo, primeiramente foi idealizada a história do jogo, assim como os protagonistas e vilões. Neste sentido, foi elaborada uma base para a história com encaixes para novos elementos, como acontecimentos ou novos personagens. Em seguida, foram idealizados os cenários iniciais do jogo: a vila do personagem principal, casas e NPCs (junto com suas falas, movimentações e ações). Para isso, foram utilizados os tilesets (conjuntos de imagens pequenas que podem ser usadas juntas para montar os cenários do jogo) que vêm no pacote de instalação do RPG Maker MV.

5.1. LIBRAS e Tradução

Criados os mapas, seus elementos e os NPCs, foram listadas as palavras e termos utilizados nos diálogos do jogo. Inicialmente, foram realizadas pesquisas sobre as traduções desses diálogos, para que desenhos vetoriais dessas traduções pudessem ser realizados através do software *Inkscape*.

Em seguida, obteve-se a supervisão de um profissional em LIBRAS para validar os sinais, apontar erros de tradução e ajudar na transcrição de novas frases e diálogos, além da escolha lexical em caso de regionalização. Para os sinais apontados pelo profissional, seguiu a mesma linha do modelo anterior: desenhar vetorialmente os sinais

novos. Foram criadas 16 expressões faciais para cada sinal, cada uma indicando emoções diferentes como: felicidade, tristeza, medo, raiva, susto. Tendo todos os sinais e suas 16 diferentes variações de face concluídas, eles foram carregados no *FontForge* e, a partir dessa ferramenta, foi criada uma fonte *unicode* com cada sinal preenchendo o espaço de um caractere especial.

5.2. Implementação dos Sinais

Com as fontes criadas, é necessário utilizá-las durante o jogo. O *RPG Maker MV* permite trocar a fonte do jogo, porém apenas no arquivo de fontes, não podendo trocar durante o jogo (o que é necessário para se ter o efeito didático do jogo de exibir o sinal e sua tradução contextual). Para isso foi necessário a utilização de um *plugin* chamado *YEP_MessageCore*. Ele, além de abrir um menu inteiro de configurações de mensagens, permite trocar de fonte durante a rotação do jogo. Complementando-se a esse *plugin*, outro foi utilizado: o *YEP_LoadCustomFonts*. Esse *plugin* permite utilizar fontes não instaladas no computador direto no jogo.

Levando em consideração a natureza visual da língua de sinais, é necessário que os caracteres representando os sinais sejam perfeitamente visíveis e distinguíveis. Para isso foi aumentado o tamanho da fonte dos sinais e reduzido o tamanho da tradução contextual. A idealização do jogo, *gameplay* e validação da LIBRAS foi realizada por uma equipe multidisciplinar de professores que lecionam ou na área de computação ou na área de língua de sinais.

6. Apresentação do Software

Ao iniciar o jogo, é apresentada a tela inicial onde estão dispostas as opções de começar o jogo, carregar jogo salvo, créditos e de opções (Figura 2). Ao escolher novo jogo, um diálogo é iniciado com as expressões em português junto com uma tradução simultânea em LIBRAS. A maioria das ações do jogo podem ser feitas apertando na tela onde deseja-se ir ou interagir. Isso serve tanto para se deslocar pelo jogo, quanto para interagir com NPCs ou objetos pela cena. Para acessar o menu do jogo (Figura 4a) ou voltar na opção anterior, deve-se apertar na tela usando dois dedos. Ao apertar em voltar no celular, uma mensagem aparece perguntando se deseja sair do jogo e, caso concorde, o jogo é fechado, senão o jogo prossegue.



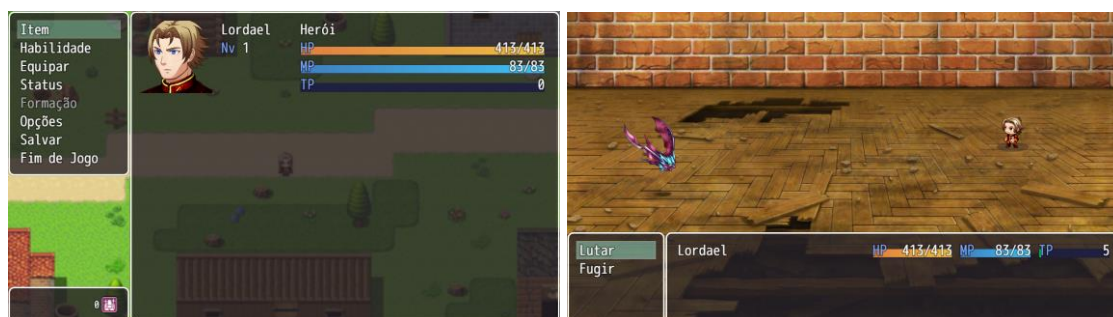
Figura 2. Tela inicial do jogo

A cada interação realizada durante o jogo, uma caixa de mensagem é exibida na tela. Essa caixa apresenta um diálogo, um pensamento ou a descrição de algum acontecimento. São nessas caixas de mensagem que são apresentados os sinais em LIBRAS (Figura 3).



Figura 3. Telas do jogo exibindo caixas de mensagens

Ao apertar a tela com dois dedos, o usuário poderá ter acesso ao menu do jogo (Figura 4a). Nele é possível observar os personagens que o jogador possui controle no momento, suas habilidades e *status*, assim como os itens que eles carregam. As opções de configuração apresentadas na tela inicial do jogo, em ‘Opções’ (Figura 2) também podem ser encontradas neste menu. Além disso, estão disponíveis as ações de ‘Salvar’ e ‘Fim de Jogo’.



(a) Menu do jogo

(b) Tela da batalha do jogo

Figura 4. Menu do jogo e tela da batalha do jogo

Ao entrar em batalha, uma nova tela é apresentada. Nela os personagens estão dispostos à direita e os inimigos à esquerda. Na tela estão disponíveis as opções de lutar ou fugir (Figura 4b). Caso o usuário deseje lutar, é possível usar um ataque normal, uma defesa, magia ou um item que esteja carregando. Ao vencer a batalha, o personagem recebe ouro, experiência e a chance de receber algum item ou equipamento. Caso perca, o jogo acaba, sendo necessário recarregar o último salvamento.

A experiência conquistada nas batalhas permite que o usuário possa evoluir seu personagem, ficando mais forte e desbloqueando novas habilidades. Neste momento, algumas mensagens ainda não possuem a tradução completa em LIBRAS ou possuem alguma inconsistência nos sinais. Devido ao grande número de termos, palavras e diálogos no jogo, estas informações estão sendo validadas sistematicamente por um profissional em LIBRAS. Essa validação também garante que os sinais apresentados coincidam com a mensagem e seu contexto. Um vídeo contendo a *gameplay* do jogo, pode ser acessado através deste link: <https://youtu.be/OvQ28Z9d6Kc>

7. Considerações finais

A comunidade surda ainda busca meios para que suas especificidades sejam melhor atendidas e respeitadas socialmente. Apesar de todas as conquistas, um longo caminho ainda precisa ser percorrido, visto que, aos olhos da história, toda essa discussão ainda é recente. Nesse contexto, este trabalho busca atender essa necessidade de acessibilidade linguística em uma área ainda pouco explorada, o entretenimento por meio de jogos eletrônicos.

O jogo ainda será expandido, compreendendo uma história inteira além das missões secundárias. Além disso, mais sinais e diálogos serão adicionados, com novos mapas, personagens e interações que o jogador poderá realizar. Por fim, diante do cenário de pandemia da Covid-19, o jogo ainda não foi testado. Contudo, ele tem sido validado por um especialista na área de desenvolvimento de jogos e por um especialista no ensino de LIBRAS.

8. Agradecimentos

Os autores agradecem ao LUDUS Lab. e a Universidade do Estado do Amazonas (UEA) pela ajuda na elaboração do artigo. Os resultados desse trabalho foram publicados por meio das atividades de pesquisa e desenvolvimento do Projeto ARKADE, financiados pela TRANSIRE FABRICAÇÃO DE COMPONENTES ELETRÔNICOS LTDA, com o suporte da SUFRAMA sobre os termos da Lei Federal No 8.387/1991.

Referências

- Bisol, C. A., & Valentini, C. B. (2011). Surdez e Deficiência Auditiva - qual a diferença?. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/32JVvkC>
- BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. (2002, 24 abril). Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS e dá outras providências. Recuperado em 01 de Junho, 2020 de <https://bit.ly/2RGq9oT>
- Buarque, C. (2011). Projeto de Lei nº 2040, de 2011. Estabelece condições de oferta de ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), em todas as etapas e modalidades da educação básica (Arquivada). Recuperado em 1 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/32LpxVb>
- Fundação Getúlio Vargas. (2020). Brasil tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia. Recuperado em 14 de Julho, 2020, de <https://bit.ly/32KRCw3>
- Gabrilli, M. (2019). Projeto de Lei nº5188, de 2019. Determina que as instituições de ensino da educação básica, públicas e privadas, mantenham profissional intérprete da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para o atendimento de pais ou responsáveis surdos. Recuperado em 1 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/33LFXwf>
- Grupo de Mídia Interativa da Unifor. (2013). Memolibras – Conhecendo os Animais na Língua Brasileira de Sinais. Recuperado em 15 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/3iQyBxK>

- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2019). Educação 2019. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3hPqC2C>
- Instituto de Tecnologia da Amazônia. (2020). Vega. Recuperado em 14 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/32KE6Zp>
- Instituto Nacional de Geografia e Estatística. (2010). Censo Demográfico 2010: Deficientes auditivos. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/2FSRqSa>
- Leite, H. (2015). Projeto de Lei nº1690, de 2015. Torna obrigatória a presença de tradutor e intérprete de LIBRAS - Língua Portuguesa, para viabilizar o acesso à comunicação, à informação e à educação de alunos surdos. Recuperado em 1 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3iMsDhq>
- Luciano. N. (2018). Telefonia celular alcança 98,2% da população brasileira. Recuperado em 10 de Novembro, 2019, de <https://bit.ly/3cg0uNh>
- Martins, H. (2018). Censo aponta que escolas públicas ainda têm deficiências de infraestrutura. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3iMNUrI>
- Melo, I. R. P. (2012). O uso de jogos eletrônicos como ferramenta de ensino: um estudo da suíte de jogos Gcompris. Recuperado em 12 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/3hGZiU5>
- Noclaf Tech. (2016). Alfabeto LIBRAS. Recuperado em 12 de Setembro, 2020, de <https://bit.ly/32I61sG>
- Oliveira, R, C. A, Marques, R. R. (Ano II, N. I, 2014). Uso da variação linguística na língua brasileira de sinais. Revista Diálogos, 85-91.
- Schlünzen, Elisa T. M., Benedetto, Laís dos S. Di, Santos, Danielle A. do N. dos. (2012). O que é LIBRAS? - volume 11 - D24 - Unesp/UNIVESP - 1ª edição 2012 graduação em Pedagogia. Recuperado em 02 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/2ZTSvAB>
- Valente, J. (2019). Brasil é 5º país em ranking de uso diário de celulares no mundo. Recuperado em 01 de Junho, 2020, de <https://bit.ly/3ky0FXi>
- Westin, R. (2019). Baixo alcance da língua de sinais leva surdos ao isolamento; Recuperado em 09 de Novembro, 2019, de <https://bit.ly/3kxgDAR>