



BARALHO 'LITTERA': RECURSO PARA O LETRAMENTO DE ALUNOS SURDOS A PARTIR DA REALIDADE AUMENTADA E COM PRINCÍPIOS DA GAMIFICAÇÃO



Alexandre Rafael Chaves

Handrielly Sabrina Pereira da Silva

Orientadora: Prof^a. Dra. Hilda Rosa Moraes de Freitas Rosário



Introdução

A proposta desta monografia surgiu a partir da experiência no Projeto Entrelaço (ACESSAR - UFRA), durante sessões de cinoterapia. Neste contexto foi possível observar a dificuldade de participantes em assinar seus trabalhos devido à falta de alfabetização, o que despertou a ideia de criar uma ferramenta pedagógica que unisse tecnologia e inclusão.

Logo, questionou-se: como elaborar uma ferramenta com foco em multiletramento com tecnologia de realidade aumentada para ser aplicado com crianças surdas a partir de práticas de gamificação?





Objetivos

OBJETIVO GERAL:



Desenvolver um baralho com recurso de realidade aumentada para auxiliar na alfabetização de crianças e jovens surdos a partir de práticas de multiletramento e gamificação.

OBJETIVO ESPECÍFICO:



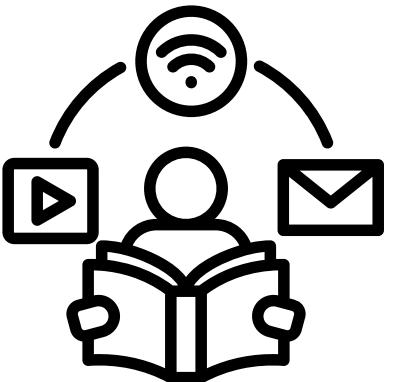
Descrever o processo de elaboração do baralho e das tecnologias adicionais à sua aplicação com realidade aumentada;



Analizar as experiências de alunos e professores a respeito do uso do baralho.



Referêncial Teorico

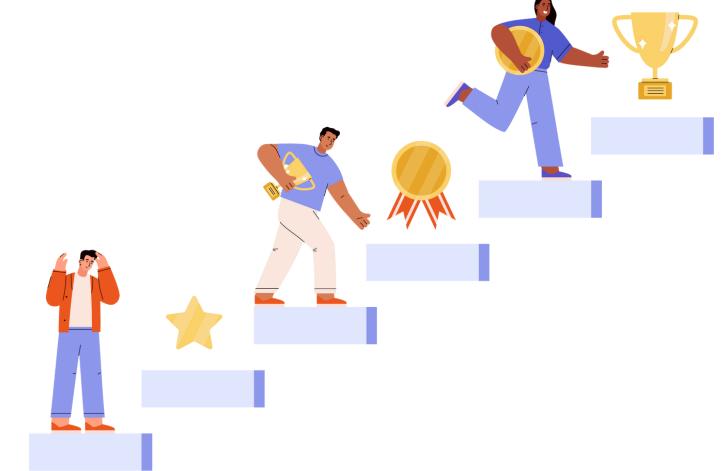


Imagens, sons e movimento quando bem utilizados ampliam a compreensão e aprofundam o conhecimento.

Kenski (2007)

.

imagens despertam múltiplos significados e reflexões contribuem para construção de opiniões próprias.
Lacerda et al. (2011).



Define gamificação como aplicação de elementos de jogos em outros contextos.
Vianna (2013)



imagens no ensino de surdos devem ser usadas como produção de conhecimento, não apenas como ilustração.
Reily (2003)



Referêncial Teorico

Fazer 2 ou tres Slides sendo que deve ter apenas tópicos com pouco texto

Texto do seu parágrafo

Incluir um ou dois subtópicos de subseção

Gamificação

Multifletramento

Suporte



Metodologia

A pesquisa, de caráter qualitativo, utilizou a Teoria Fundamentada nos Dados (TFD) e foi aplicada em duas escolas (Belém e Ananindeua) com alunos surdos. O baralho ‘Littera’ foi testado em dois momentos: desplugado e puglado (com Realidade Aumentada). A coleta com observação, registros e participação de professores, analisando o impacto da gamificação e da realidade aumentada no letramento.



Resultados

1

Baralho físico

2

**Caracterização do
baralho virtual**

3

**Descrição das
atividades**

4

**Análise do uso do baralho
com alunos surdos**



Resultados

1

Baralho físico

O baralho físico Littera foi desenvolvido em tamanho reduzido, anatômico e confortável para crianças, totalizando 156 cartas. Cada carta apresenta uma letra do alfabeto em diferentes tipos de escrita (imprensa, cursiva, maiúscula e minúscula), além de uma imagem ilustrativa relacionada.



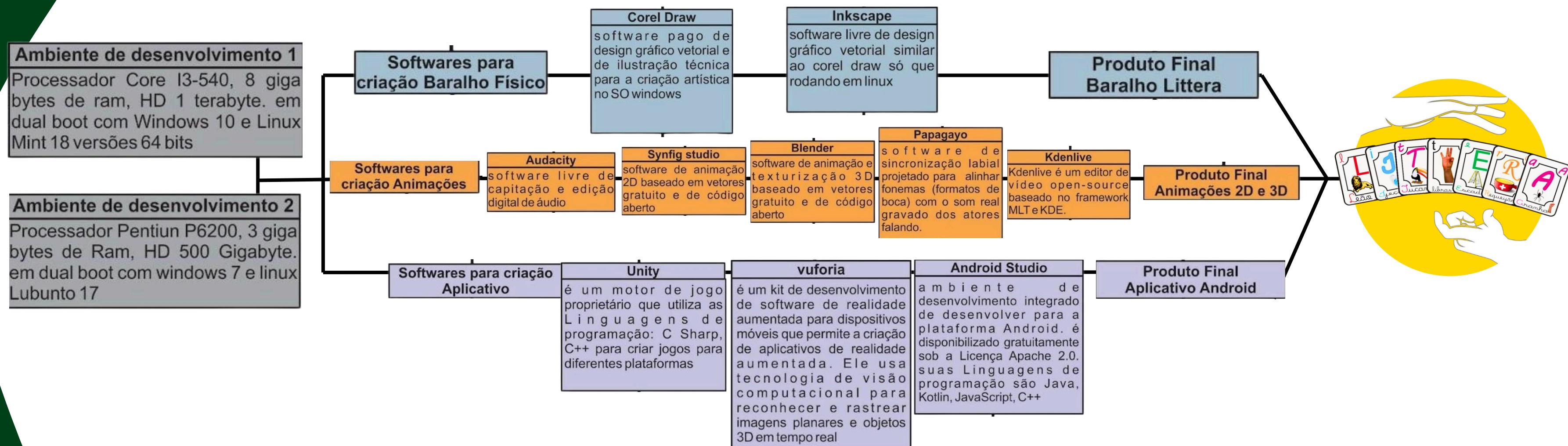
Fonte: Autores 2022



Resultados

2

Caracterização do baralho virtual

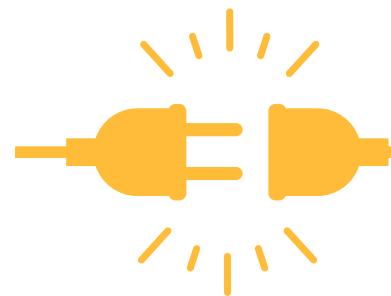




Resultados

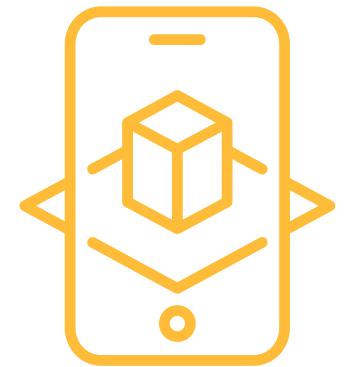
3

Descrição das atividades



Atividade desplugada

os alunos jogaram o baralho de forma semelhante ao jogo UNO, associando letras e cores.



Atividade plugada

o aplicativo de realidade aumentada foi utilizado para visualizar os conteúdos das cartas.



Fonte: Autores 2022



Resultados

4

Análise do uso do baralho
com alunos surdos

Engajamento e Motivação

**Desenvolvimento da
Alfabetização**

Desafios e Adaptações

Inclusão e Equidade

Impacto na Prática Docente



Considerações Finais

Acreditamos que a monografia alcançou seu objetivo ao desenvolver um baralho com recursos de realidade aumentada, demonstrando eficácia no apoio à alfabetização e ao letramento de crianças e jovens surdos. A prática gamificada proporcionada pelo ‘Littera’ estimulou a autonomia, a participação e a colaboração entre os alunos, fortalecendo estratégias de ensino.

Apesar das limitações enfrentadas, que envolveram desde questões pessoais dos pesquisadores até desafios no planejamento e na execução do aplicativo e do próprio baralho ‘Littera’, a pesquisa mostrou o potencial da ferramenta.

Como sugestão para estudos futuros, pensamos no aprimoramento do aplicativo do baralho, bem como a elaboração de outras tecnologias considerando o uso da inteligência artificial.



Referências

- AZUMA, T. R. A Survey of Augmented Reality. Hughes Research Laboratories 3011 Malibu Canyon Road, MSRL96, Malibu, 1997. Disponível em: <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>. Acessado em 16 jul. 2019.
- BELL, Tim; WITTEN, Ian H.; FELLOWS, Mike. Ensinando Ciência da Computação sem o uso do computador. Tradução de Luciano Porto Barreto, 2011. Disponível em: <https://classic.csunplugged.org/documents/books/portuguese/CSUnpluggedTeachers-portuguese-brazil-feb-2011.pdf> Acesso em: 05 março. 2021.
- 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 artigo 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Brasília, 2005. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm
- FERREIRA, D.; SANTOS, N.; PINHEIRO, S. Alfabetização e Letramento: conceitos e práticas. In: FERREIRA, D. (Org.). Letramento escolar: saberes e fazeres da docência. Editora Cromos e Graphitte Editores, 2014, cap. 1, p.11-30.
- FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem. Revista do Professor, Porto Alegre, ano 19, n. 75, 2003.
- HOUNSELL, M. S (org.); TORI, R.; KIRNER. Introdução a Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: Editora SBC, 2018. Disponível em: http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2018_livroRVA.pdf. Acessado em 11 agosto. 2022.



Referências

- KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007. Disponível em:
https://uab.if sulde minas.edu.br/pluginfile.php/15498/mod_forum/attachment/23903/Educa%C3%A7ao%20e%20Tecnologias%20Kenski%20livro.pdf
- LACERDA, C. B., SANTOS, L. F. dos, CAETANO, J. F. Estratégias metodológicas para o ensino de alunos surdos. In: GÓES, Alexandre Morand et al. Língua brasileira de sinais – Libras: uma introdução. São Paulo: UAB-UFSCar, 2011.
- LEBEDEFF, T. B. Aprendendo “a ler” com outros olhos: relatos de oficinas de letramento visual com professores surdos. Cadernos de Educação, Pelotas, v. 36, 2010.
- LÔBO, Ítalo Martins; AGUIAR, Abenilson de Jesus; GUARIZZO, Alexandre Biazi; CARMO, Jonathan Porto Galdino do; NOGUEIRA, Lívia Rodrigues. A Gamificação Na Educação Infantil: Impactos Na Qualidade Do Ensino. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 10, n. 4, p. 1529–1535, 2024. DOI: [10.51891/rease.v10i4.13712](https://doi.org/10.51891/rease.v10i4.13712). Disponível em:
<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13712>. Acesso em: 20 junho 2025.
- MATOS, Tauler Augusto de Araújo. Gamificação no ensino infantil: um exemplo de aplicação. Revista Conhecimento e Diversidade, 2022. Acesso em: 12 ago. 2025. Disponível em:
https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/9927



Referências

- MEROTO, Monique Bolonha das Neves; GUIMARÃES, Christiane Diniz; SILVA, Claudia Kreuzberg da; SILVA, Dinaléia Araújo da; ARAÚJO, Fábio José de; SÁ, Gilmara Benício de; CARVALHO, Ianan Eugênia de; BEZERRA, Olinderge Priscilla Câmara. Além da lousa: explorando o potencial da realidade aumentada no ambiente educacional. *Revista Foco*, v. 17, n. 1, p. 50, 2023. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n1-050. Disponível em: <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/4114/2891>. Acesso em: 26 de junho . 2025.
- MORAES, C. Q.; CHAVES, A. R.; SILVA, H. S. P.; ROSÁRIO, Hilda. O letramento visual de professoras pela gamificação com os alunos surdos do ensino fundamental. In: 10 Congresso Brasileiro de Educação Especial, 2023, São Carlos. Anais do 10 Congresso Brasileiro de Educação Especial, 2023.
- PAGNOSSIM, D. M.; GHISLENI, T. S. Gamificação na Educação Infantil: tornando visíveis as experiências de uma turma de Pré Escola da rede pública de Santa Maria no trabalho remoto. *Disciplinarum Scientia | Sociais Aplicadas*, Santa Maria (RS, Brasil), v. 17, n. 1, p. 15–23, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumSA/article/view/3688>. Acesso em: 12 ago. 2025.
- PINHO, Mariana Chaves de A.G. Letramento Mediado pelas telas. Rio de Janeiro, 2017
- PROVDANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar De. Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas de Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. [s.l: s.n.]. DOI: 10.1017/CBO9781107415324.004. Disponível em: http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book Metodologia do Trabalho Cientifico.pdf81107415324A009/type/book_part



Referências

REILY, L. H. As imagens: o lúdico e o absurdo no ensino de arte para pré-escolares surdos. In: SILVA, I. R.; KAUCHAKJE, S.; GESUELI, Z. M. (Orgs.) Cidadania, Surdez e Linguagem: desafios e realidades. São Paulo: Plexus Editora. cap. 09, 2003.

ROJO, R. Pedagogia dos Multiletramentos: Diversidade cultural e de linguagens na escola. 2012. Parábola Editorial. Disponível em: <http://catalogo.educacaonaculturadigital.mec.gov.br/hypermedia_files/live/aprendizagem_de_lingua_portuguesa_no_ensino_medio_e_tdic/medias/files/rojo_2012.doc>. Acesso em: 05 jun. 2019.

ROSÁRIO, Hilda Rosa Moraes Freitas. (2017). O "Ir à luta!" no exercício da parentalidade por pais de pessoas em condição de deficiência: um estudo em Grounded Theory, Tese (Doutorado em Teoria e Pesquisa do comportamento), Programa de Pós Graduação em Teoria e Pesquisa do comportamento, Universidade Federal do Pará, Belém, Pará, Brasil.

SANTOS, Wilk Oliveira dos et al. Computação desplugada: um mapeamento sistemático da literatura nacional. RENOTE, v. 16, n. 2, 28 dez. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.89241>. Acesso em: 31 ago. 2023.



Referências

- SOARES, M. Alfabetização e letramento. Contexto, 2003. ISBN 9788572442435. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=ntcQAAAAYAAJ>>.
- SILVA, Vladimir; SOUZA, Aryesha; MORAIS, Dyego. Pensamento computacional no ensino de computação em escolas: um relato de experiência de estágio em licenciatura em computação em escolas públicas. In: CONGRESSO REGIONAL SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 2016. Congresso regional sobre tecnologias na educação. [S. I.: s. n.]. Disponível em: https://ceur-ws.org/Vol1667/CtrlE_2016_AC_paper_55.pdf Acesso em: 01 ago. 2021.
- STRAUSS, A.; CORBIN, J. Pesquisa Qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento de teoria fundamentada. 2^a ed. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- VIANNA, Ismar et al. Gamification: Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: Ed. MJV Press, 2013. Acessado em https://cdn2.hubspot.net/hubfs/455690/Ofertas/E-books/Arquivos/Livro_Gamification-Inc-MJV.pdf