



APOIANDO O DESENVOLVIMENTO DA SAÚDE EDUCACIONAL ATRAVÉS DO ENSINO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS DE FORMA LÚDICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Congresso E-Educação: Criatividade, Inovação E Essência, 1ª edição, de 26/10/2020 a 29/10/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-25-9

PEREIRA; Walmir Fernandes ¹, PEREIRA; Anrafel Fernandes ², OLIVEIRA; Matheus de ³, PAGLIARELLI; Alice Araujo da Silva ⁴, ABREU; Gabriela Garcia de ⁵

RESUMO

Introdução Quando falamos sobre saúde em ambientes educacionais, estamos falando em criar ambientes propícios para coordenar e implementar uma vida saudável desde a infância, integrando crianças, famílias e a comunidade. A Língua Brasileira de Sinais, também conhecida como LIBRAS, facilita a comunicação e inclusão social de pessoas surdas na sociedade e conseqüentemente colabora para o desenvolvimento de ambientes mais inclusivos e saudáveis. Todavia, embora seja considerada fundamental, há pouco reconhecimento e não possui a devida importância de uso para o dia a dia, sendo na maioria das vezes negligenciada por terceiros como opção de aprendizado para os surdos desde a infância e pouco incentivado o ensino de LIBRAS para as crianças ouvintes. **Metodologia/ Objetivo** Diante disso, pela falta de incentivo ao ensino de LIBRAS, foi criado um jogo de tabuleiro educativo para o ensino do seu respectivo alfabeto. O objetivo deste jogo é o de promover o aprendizado de LIBRAS, contribuir para a inclusão social de crianças surdas e, possibilitar também, que crianças ouvintes aprendam o idioma e se comuniquem com esses indivíduos. O método utilizado para o funcionamento do jogo, foi a junção do digital com o físico, ou seja, o jogo possui um aplicativo móvel que auxilia a criança a jogar a trilha educativa, através de um QR Code, o qual mostra as dicas do jogo e gera um número aleatório de 1 a 6 que substitui o dado tradicionalmente usado em jogos desse tipo. **Resultados** Os primeiros resultados foram positivos, visto que crianças que ainda não tinham tido uma oportunidade de ter contato com a língua de sinais, em pouco tempo de jogo conseguiram aprender o alfabeto e soletrar nomes e palavras de maneira eficiente. Além disso, o público infantil se encantou com o tabuleiro e mostrou evidente interesse em aprender mais sobre a LIBRAS. Logo, a proposta de jogos lúdicos com o tema para o público infantil, se mostrou uma ferramenta muito importante para a valorização do ensino de LIBRAS.

PALAVRAS-CHAVE: LIBRAS. Jogos Educativos. Ensino e Aprendizagem.

¹ MUST University, walmi.fernandes@hotmail.com

² Universidade de Vassouras, anrafelmcc@gmail.com

³ Universidade de Vassouras, matheusdeoliveira135@gmail.com

⁴ Universidade de Vassouras, alice_pagliarelli@hotmail.com

⁵ Universidade de Vassouras, gabriellagarccia@gmail.com