

# **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, 1<sup>a</sup> edição, de 26/10/2020 a 29/10/2020  
ISBN dos Anais: 978-65-86861-25-9

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

## **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 consequentemente 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.

<sup>1</sup> MUST University, walmi.fernandes@hotmail.com

<sup>2</sup> Universidade de Vassouras, anrafelmcc@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade de Vassouras, matheusdeoliveira135@gmail.com

<sup>4</sup> Universidade de Vassouras, alice\_pagliarelli@hotmail.com

<sup>5</sup> Universidade de Vassouras, gabriellagarccia@gmail.com