

APÊNDICE A – PROJETO DE CURSO APRESENTADO À PLATAFORMA ESKADA

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
NÚCLEO DE TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO - UEMANET

GAMIFICAÇÃO E INCLUSÃO DE ESTUDANTES SURDOS

São Luís

2022

SUMÁRIO

1 IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	4
2 IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR.....	4
3 JUSTIFICATIVA	4
4 OBJETIVOS	4
4.1 Geral.....	4
4.2 Específicos.....	4
5 EMENTA.....	5
6 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	5
7 CORPO DOCENTE	5
8 O CURSO CONTARÁ COM OS SEGUINTE RECURSOS:.....	6
9 PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS E METODOLÓGICOS.....	6
10 AVALIAÇÃO.....	8
11 CERTIFICAÇÃO.....	8
BIBLIOGRAFIA.....	8

Prof. Dr. Gustavo Pereira da Costa
REITOR

Prof. Dr. Walter Canales Sant'ana
VICE-REITOR

Prof^a. Dra. Zafira da Silva de Almeida
PRÓ-REITORA DE GRADUAÇÃO

Prof. Dr. Antônio Roberto Coelho Serra
PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO E ADMINISTRAÇÃO

Prof^a. Dra. Rita Maria de Seabra Nogueira
PRÓ-REITORA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

Prof. Dr. Paulo Henrique Aragão Catunda
PRÓ-REITOR DE EXTENSÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS

Prof. Dr. José Rômulo Travassos da Silva
PRÓ-REITOR DE GESTÃO DE PESSOAS

Prof^a. Dra. Fabíola de Oliveira Aguiar
PRÓ-REITORA DE INFRAESTRUTURA

Prof.^a Dra. Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra
**COORDENADORA DO NÚCLEO DE TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO -
UEMANET**

1 IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

Nome do Curso: GAMIFICAÇÃO NO ENSINO INCLUSIVO DE ESTUDANTES SURDOS

Área de concentração:

Nível: (X) Básico () Intermediário () Avançado

Carga Horária: 30h

Número de Vagas: Aberto ao público em geral

Formato: *On-line*

Cadastro na plataforma dos Cursos Abertos da UEMA (MOOC) <https://eskadauema.com/>

2 IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR

Nome: LÍLIAN DE SOUSA SENA

E-mail: liliandisousa@hotmail.com

Telefone:

Titulação: Especialista / Mestranda em Educação Inclusiva

Endereço do Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3712355223234046>

3 JUSTIFICATIVA

A gamificação consiste uma estratégia que se apropria de mecânicas e dinâmicas presente em jogos como forma de enganjar e desenvolver o aprendizado nas diversas áreas, oportunizando o autoconhecimento e o fortalecimento emocional, visto que é uma estratégia lúdica de aprendizagem, “se ocupa, então, de analisar os elementos presentes no design de jogo, que fazem-no ser divertido, e adaptar esses elementos a situações que normalmente não são consideradas jogos.” (SCHLEMMER, 2014, p. 77).

Pelo exposto, observa-se que a gamificação, como estratégia pedagógica, possibilita que o ensino e a aprendizagem aconteçam de forma dinâmica, prazerosa e motivadora. O engajamento promovido pela gamificação contribui para o desenvolvimento da colaboração, da cooperação e do respeito mútuo entre estudantes e professores, além da criatividade que corrobora para que a aprendizagem de conteúdos escolares seja significativa.

Nesse sentido, buscando o respeito às peculiaridades dos estudantes, trabalhar sob a perspectiva inclusiva requer que a comunidade escolar reflita sobre a práxis educativa e adote posturas que estimulem a participação e aprendizagem de todos os alunos, sejam eles surdos ou ouvintes, com respeito seu contexto socioeconômico, geográfico e cultural.

É importante, porém, lembrar que a formação escolar de surdos ainda é regida pelos parâmetros do ouvintismo, fato que necessita ser repensado, pois a educação precisa atender a todos, respeitando as características e formas de aprendizagem. A educação dos surdos sempre esteve preocupada com as habilidades linguísticas, reflexo da concepção da linguagem como espelho da mente. (ALBRES, 2005). Tal pensamento com a linguagem ainda perdura, interferindo na forma de abordagem das outras áreas do conhecimento e comprometendo o desempenho acadêmico por representações equivocadas.

Assim, o curso de Gamificação e Inclusão de Estudantes Surdos apresenta a profissionais da educação e comunidade em geral um formato metodológico, que propõe a apropriação de elementos de jogos a Gamificação, a fim de potencializar os processos de ensino e de aprendizagem de alunos surdos, na perspectiva inclusiva.

4 OBJETIVOS

4.1 Geral

Este curso tem como objetivo geral compreender como a Gamificação, enquanto estratégia pedagógica, pode potencializar a inclusão escolar de estudantes surdos e o desenvolvimento de processos de ensino e aprendizagem nas múltiplas disciplinas escolares.

4.2 Específicos

- Conceituar Gamificação;
- Identificar os elementos da Gamificação em situações de aprendizagem escolar;
- Compreender a contribuição da ludicidade e dos processos interativos para a aprendizagem e inclusão de estudantes surdos;
- Listar as conquistas legais relativas à educação escolarizada de surdos no Brasil;
- Descrever os aspectos culturais surdos;
- Definir a pedagogia visual;
- Categorizar estratégias de gamificação e inclusão de estudantes surdos de acordo com as diferentes áreas do conhecimento.

5 EMENTA

EMENTA DO CURSO
• Educação escolarizada de Surdos ASPECTOS LEGAIS DA EDUCAÇÃO DE SURDOS CULTURA SURDA PEDAGOGIA VISUAL RESUMO REFERÊNCIAS • Gamificação, Interação e aprendizagem CONCEITUANDO GAMIFICAÇÃO INTERAÇÃO EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM APRENDIZAGEM LÚDICA RESUMO REFERÊNCIAS • Gamificação e inclusão de estudantes Surdos. GAMIFICAÇÃO EM DIÁLOGO COM A BNCC APRENDIZAGEM INVENTIVA ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS INCLUSIVAS COM ESTUDANTES SURDOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA RESUMO REFERÊNCIAS

6 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

MÓDULO	MATRIZ CURRICULAR	CARGA HORÁRIA
I	Educação escolarizada de Surdos	10
	Subtotal	
II	Gamificação, Interação e aprendizagem	10
	Subtotal	
III	Gamificação e inclusão de estudantes Surdos	10
	Subtotal	
CARGA HORÁRIA TOTAL		30

7 CORPO DOCENTE

MÓDULO I - Tema			
	CH	PROFESSOR RESPONSÁVEL	
		NOME	TITULAÇÃO
Educação escolarizada de Surdos		Lílian de Sousa Sena	Especialização
		Kelly Lemos	Especialização

MÓDULO II - Tema			
Gamificação, Interação e Aprendizagem		Lílian de Sousa Sena Ilka Márcia R. de Souza Serra	Especialização Pós-Doutora em Tecnologias Digitais Especialização
MÓDULO III- Tema			
Gamificação e inclusão de estudantes Surdos		Lílian de Sousa Sena Ilka Márcia R. de Souza Serra	Especialização Pós-Doutora em Tecnologias Digitais
CARGA HORÁRIA TOTAL			30

8 O CURSO CONTA RÁ COM OS SEGUINTE S RECURSOS:

	SIM	NÃO
VIDEOAULA	X	
SLIDES DE CONTEÚDO	X	

PODCAST		X
E-BOOK	X	
ATIVIDADES	X	
OUTROS	Acessibilidade em Língua de Sinais, legendas e áudiodescrição das imagens no e-book.	

9 PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS E METODOLÓGICOS

O curso “Gamificação e Inclusão de Estudantes Surdos” apresenta-se como uma proposta formativa em que o cursista é estimulado a concluir as três etapas (unidades), sempre recebendo *feedback* sobre o desempenho. Seu conteúdo está distribuído em múltiplos objetos de aprendizagem disponibilizados ao estudante da seguinte forma:

- **e-Book:** composto por conteúdos sobre a temática exposta nos vídeos e complementados com sugestões de vídeos (links) e textos adicionais, além de áudiodescrição das imagens para os cursistas que fazem uso de leitores de tela.
- **Vídeos:** aulas gravadas e editadas, divididas em blocos temáticos. No decorrer dos vídeos explicativos, há intérprete de LSB.
- **Atividades:** Ao fim de cada unidade, o cursista responderá a questões sobre o conteúdo trabalhado, como forma de verificação da aprendizagem.

Os conteúdos, a serem estudados de forma livre pelo cursista, estão disponíveis em múltiplas mídias, conforme explicado anteriormente. Os conteúdos explanados no e-Book/Slides de conteúdo e nas videoaulas serão divididos em módulos, existindo a obrigatoriedade em seguir uma trilha no Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA.

O curso terá a produção de videoaula, com duração média de 3 a 5 minutos, que será complementada por outros materiais adicionais: e-Book, slide de apresentação e atividades. O e-Book, especificamente, será de uso subsidiário em relação aos vídeos. Toda a produção de conteúdo será supervisionada por equipe pedagógica e pela orientadora Prof^ª Dr^ª Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra. As aulas foram gravadas nos estúdios da UEMANET, mas há filmagens

externas em duas situações: na entrevista com a professora especialista Kelly Lemos e nos depoimentos dos estudantes surdos que participaram da pesquisa de dissertação que originou este produto educacional.

10 AVALIAÇÃO

O curso prioriza a autoavaliação pelo participante, uma vez que oportuniza o esforço de aprendizagem autônoma. A partir dos estudos desenvolvidos no ambiente, o cursista poderá realizar as atividades propostas.

No que tange ao processo avaliativo, o participante terá o seu progresso avaliado durante todo o curso. Ao final de cada módulo, haverá uma atividade avaliativa, sendo necessário completar cada etapa, para que possa prosseguir com o curso. Por fim, na conclusão de todos os módulos, o cursista emitirá o seu certificado.

11 CERTIFICAÇÃO

O processo de certificação dar-se-á pelo registro do progresso do cursista, no que tange ao acesso a todos os materiais disponibilizados, bem como à resolução das atividades. Acessar os conteúdos disponíveis no AVA e responder todas as atividades propostas dará automaticamente ao participante o direito à certificação.

Sendo assim, o cursista poderá emitir um certificado *on-line* de conclusão de curso pela Universidade Estadual do Maranhão. O certificado será disponibilizado em *link* específico na página final do curso. Assim, o participante poderá imprimir o documento, conforme sua conveniência.

BIBLIOGRAFIA

ALBRES, Neiva de Aquino. **A educação de alunos surdos no Brasil do final da década de 1970 a 2005**: análise dos documentos referenciadores. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2005.

BRASIL. Decreto-lei nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 23 de dez. 2005. Seção 1, p. 30. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm Acesso em: 20/10/2021.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, 25 de abril de 2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm Acesso em: 20/10/2021.

BRASIL. Lei nº 12.319, de 1º de setembro de 2010. Diário Oficial da União - Seção 1 - 2/9/2010, Página 1. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112319.htm Acesso em: 20/10/2021.

BRASIL. Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021. Diário Oficial da União, Seção 1. 04/08/2021. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20192022/2021/Lei/L14191.htm Acesso em: 20/10/2021.

CAMPELLO, Ana Regina e Souza. **Pedagogia Visual na Educação dos Surdos-Mudos**. Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

GESSER, Audrei. **O ouvinte e a surdez: sobre ensinar e aprender a Libras**. 1. ed. - São Paulo: Parábola, 2012.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003, p. 11-23.

LIMA, Márcia Raika e Silva. **Alunos da educação especial incluídos na escola de educação básica: significações de professores**. 1ª ed., Curitiba, Appris, 2020.

MANTOAN, M. T. E. Inclusão, diferença e deficiência: sentidos, deslocamentos, proposições. **Revista Inclusão Social**, Brasília, v.10, n. 2, p.37-46, 2017.

MARTINS, João Carlos Diniz; PIMENTEL, Fernando Sílvia Cavalcante. Ensino híbrido e multimodalidade em contextos educacionais gamificados. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v.17, n.2, p. 646-672, abr./jun. 2019.

MARANHÃO. Secretaria de Estado da Educação. Estrutura Curricular: para rede estadual de ensino médio. São Luis, 2016. <https://www.educacao.ma.gov.br/files/2016/12/ESTRUTURA-CURRICULAR-COM-ELETIVAS-APROVADA-PELO-CEE-10.16.pdf>

MASETTO, Marcos. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In. MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BERHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13ª ed., Campinas: Papirus. 2007.

MOREIRA, J. António. Reconfigurando Ecossistemas Digitais de Aprendizagens com Tecnologias Audiovisuais. **Em Rede - Revista de Educação a Distância**, vol. 5, n.º 1, 5-15, 2018. disponível em: https://aunirede.org.br/revista_2.4.8-2/index.php/emrede/article/view/305. Acesso em 20 out. 2021.

OLIVEIRA, Claudete Lopes da Silva de. **Gamificação: uma proposta contemporânea para auxiliar o ensino da Eletrostática no Ensino Médio**. Dissertação (Mestrado em Física) - Programa de Pós- graduação em Física, Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2019.

QUADROS, Ronice Müller de. **Situando as diferenças implicadas na educação de surdos: inclusão/exclusão**. Ponto de Vista, Florianópolis, n.05, p. 81-111, 2003.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos lingüísticos**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

QUADROS, Ronice Müller de. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SCHLEMMER, Eliane. Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: Design e cognição em discussão. **Revista FAEEBA - Educação e contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n.42, p.73-89, jul./dez. 2014.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Máximo; SERRA, Ilka. Márcia Ribeiro de Sousa. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, e76120, 2020a.

VILHALVA, Shirley. **A pedagogia surda**. Rio de Janeiro: Arara Azul, 2002.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE B – PROSPECTO ENTREGUE AOS PROFESSORES, DURANTE ENCONTRO PRESENCIAL

**Universidade Estadual do Maranhão
Programa de Pós-Graduação
Mestrado Profissional em Educação
Inclusiva – PROFEI**



ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS GAMIFICADAS E INCLUSIVAS

Lílian de Sousa Sena

Conceituando Gamificação



A gamificação consiste num processo baseado na mecânica e dinâmica de jogos para estimular e desenvolver o aprendizado nas diversas áreas, oportunizando o autoconhecimento e o fortalecimento emocional, visto que é uma estratégia lúdica de aprendizagem.

Ocupa-se, então, de analisar os elementos constituintes de jogos - tais como avatares, fases, prêmios, entre outros - que o tornam divertidos, e faz uma adaptação para situações que não são jogos (SCHLEMMER, 2014). Assim, entende-se que gamificação não consiste na utilização de jogos, mas de elementos de jogos em situações diversas.



Elementos Componentes de Jogos

Dinâmica	Condições – Emoções – Narrativa – Progressão – Relacionamento.
Mecânica	Desafios – Cooperação e competição – <i>Feedback</i> – Aquisição de recursos – Recompensas – Estados de vitória.
Componentes	Realizações – Avatares – Coleções – Desbloqueio de conteúdos – Doação – Placar – Níveis – Pontos – Investigação – Gráfico social – Bens virtuais.

**Timon
2022**

Fonte: Adaptado de Flora Alves (2015)

APRENDIZAGEM INVENTIVA



A aprendizagem, segundo Kastrup (2001, p. 18) “começa quando não reconhecemos, mas, ao contrário, estranhamos, problematizamos”. O termo “Aprendizagem Inventiva”, adotado pela autora, vem dos seus estudos no âmbito da psicologia cognitiva, mas que pode ser utilizado em pesquisas sobre educação, visto que os espaços escolares são naturalmente reconhecidos como espaços de aprender.

A escola se configura como campo fértil para as construções cognitivas. Entretanto, estas construções são, em sua maioria, associadas a processos de apreensão dos conteúdos, exemplo disso são as avaliações escolares padronizadas, nas quais se espera que os alunos reproduzam os conteúdos que lhes foram repassados em sala de aula, como demonstrativo da aprendizagem. Neste processo, há espaço para demonstração da criatividade que não é necessariamente inventividade.

A invenção não se trata, porém da negação de conceitos, mas de materializar o pensamento sobre um fenômeno ou problema, criando seu próprio estilo, numa invenção simultânea de si e do ambiente em que vive.

Conhecendo e respeitando a realidade dos alunos e da escola, é possível inventar estratégias de ensino e de aprendizagem gamificadas com ou sem recursos tecnológicos. Criatividade, inventividade e vontade são os componentes de todo aquele que trabalha com educação.

Se existem novas formas de viver, sentir e pensar, é preciso que se pense também nas novas formas de ensinar e, sobretudo de aprender. (José Antônio Moreira)

REFERÊNCIAS

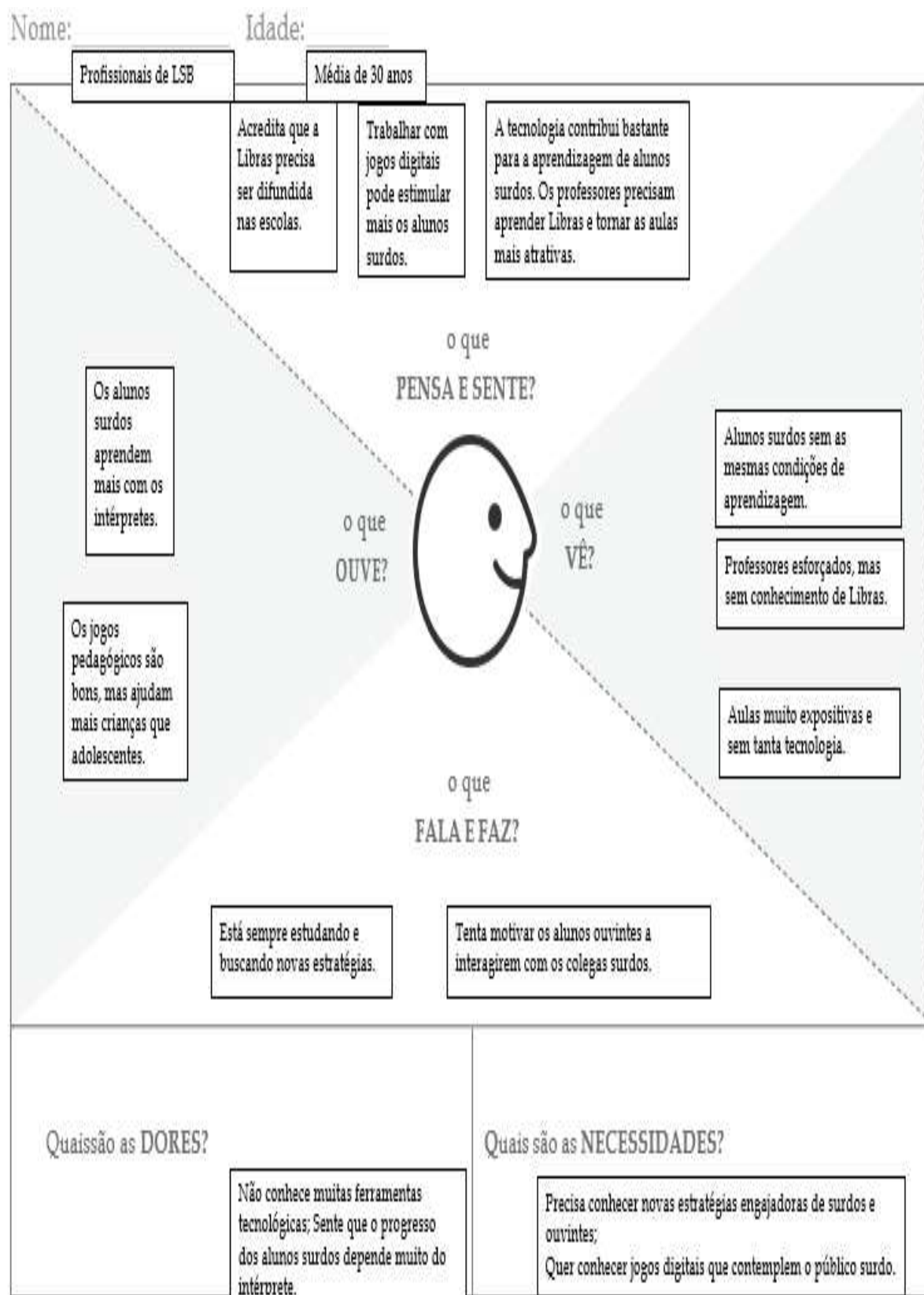
- ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2.ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- KASTRUP, Virgínia. **Aprendizagem, Arte e Invenção**. Psicologia em Estudo. Maringá, PR: jan/jun. 2001, n. 1 p. 17-27. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/NTNFsBzXts5GHp4Zk8sBbyF/?lang=pt&format=pdf> Acesso em: 7 dez. 2021
- SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: Design e cognição em discussão**. Revista FAEEBA - Educação e contemporaneidade, Salvador, v.23, n.42, p.73-89, jul./dez. 2014.

APÊNDICE C – MAPA DA EMPATIA DOS PROFESSORES

Nome: _____ Idade: _____

Professores		Média de 40 anos	
É difícil ministrar aulas para surdos sem dominar Libras.		Está aprendendo a ser um professor inclusivo.	
O professor precisa se capacitar.		o que PENSA E SENTE?	
O professor precisa se atualizar sobre tecnologia.		Equipe pedagógica buscando aprender Libras.	
As aulas precisam ser motivadoras.		Muitas possibilidades pedagógicas com tecnologia.	
		Alunos surdos com vontade de aprender.	
o que OUBE?		o que VÊ?	
o que FALA E FAZ?			
Está estudando Libras no curso ofertado pela escola.		Ministra suas aulas da melhor forma que sabe.	
Quais são as DORES?		Quais são as NECESSIDADES?	
Não conhece muitos recursos tecnológicos e não utiliza jogos com finalidade pedagógica pois não os conhece.		Quer interagir melhor com os estudantes surdos; quer aprender mais sobre os recursos tecnológicos e aprender sobre Gamificação.	

APÊNDICE D – MAPA DA EMPATIA DOS PROFISSIONAIS DE LSB



APÊNDICE E – TERMO DE COMPROMISSO DE UTILIZAÇÃO DE DADOS – TCUD

Eu, ILKA MÁRCIA RIBEIRO DE SOUZA SERRA e LÍLIAN DE SOUSA SENA abaixo assinados, pesquisadoras envolvidas no projeto de título: “GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA: processo de inventividade professor e o aluno surdo”, nos comprometemos a manter a confidencialidade sobre os dados coletados nos arquivos (prontuários) do _____, bem como a privacidade de seus conteúdos, como preconizam os Documentos Internacionais e a Resolução CNS nº 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde. Informamos que os dados a serem coletados dizem respeito a entrevistas sobre as vivências de docentes e intérpretes de Libras com o uso das tecnologias digitais na educação, suas percepções acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino aprendizagem, as experiências com o uso da gamificação em sala de aula com intencionalidade pedagógica e sobre as estratégias inclusivas voltadas aos estudantes surdos. Ocorridos entre as datas de março de 2020 e setembro de 2021.

Timon-Maranhão, ____ de _____ de 20____

Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra -

Lílian de Sousa Sena –

Observação Importante:

TODOS OS PESQUISADORES QUE TERÃO ACESSO AOS DOCUMENTOS DO ARQUIVO DEVERÃO TER O SEU NOME e RG INFORMADO E TAMBÉM DEVERÃO ASSINAR ESTE TERMO. SERÁ VEDADO O ACESSO AOS DOCUMENTOS A PESSOAS CUJO NOME E ASSINATURA NÃO CONSTAREM NESTE DOCUMENTO

APÊNDICE F - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

O(A) senhor(a) está sendo convidado(a) a participar como voluntário(a) do estudo intitulado “GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA: processo de inventividade professor e o aluno surdo”, que será realizada no Centro Educa Mais Anna Bernardes, cujo pesquisador responsável é a Sr^a Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra, Professora permanente do Programa Pós Graduação em Recursos Aquático e Pesca - PPGRAP e Programa Profissional de Pós Graduação em Educação Inclusiva – PROFEI, Coordenadora Geral do Núcleo de Tecnologias para Educação da Universidade Estadual do Maranhão - UEMANET.

O estudo se destina a desenvolver um curso *on-line* gratuito, com duração de 30h, ambientado em plataforma digital a ser definida com a Orientadora, sobre estratégias gamificadas potencialmente significativas para o processo de ensino e aprendizagem nas múltiplas disciplinas que compõem o Ensino Médio, contemplando a inclusão de estudantes surdos.

A relevância deste estudo reside em apresentar junto à equipe pedagógica multidisciplinar e comunidade escolar um formato metodológico, através da dinâmica de *games*, a fim de potencializar o ensino e aprendizagem por parte de alunos surdos e ouvintes do Ensino Médio nas escolas de Timon (MA), acompanhando a evolução tecnológica, analisando o impacto percebido nos processos cognitivos, através da internet e as relações sociolinguísticas advindas desse contexto, bem como auxiliar o professor com um recurso metodológico educacional lúdico, que é a Gamificação.

Os resultados que se deseja alcançar são que o aspecto lúdico deste modelo de aprendizagem favoreça o engajamento educacional, a construção de laços afetuosos e o posicionamento crítico-reflexivo sobre diferentes realidades, otimizando os resultados no processo de ensino e aprendizagem, na perspectiva da inclusão.

A contribuição do participante do estudo dar-se-á pelas entrevistas voluntárias que versarão sobre suas vivências com o uso das tecnologias digitais na educação, suas percepções acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino aprendizagem, as experiências com o uso da gamificação em sala de aula com intencionalidade pedagógica e sobre as estratégias inclusivas voltadas aos estudantes surdos.

Os riscos ao participante é, porventura, alguma situação embaraçosa ou constrangedora relativa a alguma declaração sobre sua prática pedagógica que incida em fornecimento incompleto de informação ou até mesmo desistência em participar do estudo. As pesquisadoras adotarão postura respeitosa e empática para evitar possíveis riscos, deixando o(a) entrevistado(a) à vontade para fazer seus relatos.

O benefício pessoal e coletivo advindo da pesquisa consiste em oferecer oportunidade para que se tracem estratégias de intervenção pedagógica que podem contribuir para melhorar a inclusão e o engajamento educacional de estudantes surdos. Mais especificamente, a relevância acadêmica e social deste trabalho reside na possibilidade de, sem pretensão de oferecer receitas, provocar reflexões e apontar encaminhamentos para adoção de uma prática voltada para o uso da gamificação nas demandas cotidianas, o que favorecerá aos sujeitos da pesquisa melhoria no seu desempenho escolar e profissional. Além de tudo isso, o estudo não acarretará nenhuma despesa para o sujeito participante.

Importa ressaltar que os participantes serão informados sobre cada uma das etapas do estudo e, a qualquer momento, o participante poderá se recusar a continuar participando do estudo e retirar o seu consentimento, sem que isso lhe traga qualquer penalidade ou prejuízo.

As informações conseguidas através da participação do sujeito não permitirão a sua identificação, exceto aos responsáveis pelo estudo, e a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto ou em publicações de artigos ou eventos científicos, resguardando a identidade pessoal do colaborador;

O(a) participante poderá ser ressarcido(a) por qualquer despesa que venha a ter com a sua participação e, também, indenizado por todos os danos que venha a sofrer pela mesma razão. Finalmente, tendo o(a) participante compreendido perfeitamente tudo o que lhe foi informado sobre a sua participação no mencionado estudo e, estando consciente dos seus direitos, das suas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a sua participação implica, o(a) mesmo(a) concorda em dela participar e, para tanto DÁ O SEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO O(A) MESMO TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

CIENTE E DE ACORDO,

Participante voluntário

Contatos:

ATENÇÃO: Para informar ocorrências irregulares ou danosas, dirija-se ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), pertencente ao Centro de Estudos Superiores de Caxias. Rua Quininha Pires, nº 746, Centro. Anexo Saúde. Caxias-MA. Telefone: (99) 3521-3938.

Timon-Maranhão, _____ de _____ de _____

Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra

Pesquisadora Responsável

Lílian de Sousa Sena

Pesquisadora Participante

APÊNDICE G – DECLARAÇÃO DO PESQUISADOR

TIMBRE DA INSTITUIÇÃO EM QUE SERÁ REALIZADA A PESQUISA

DECLARAÇÃO DO PESQUISADOR

Ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual do Maranhão

Eu, ILKA MÁRCIA RIBEIRO DE SOUZA SERRA, pesquisadora responsável da pesquisa intitulada “GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA: processo de inventividade professor e o aluno surdo”, tendo como pesquisador participante LÍLIAN DE SOUSA SENA, declaro que:

- Assumimos o compromisso de cumprir os Termos da Resolução nº 466/12, do CNS.
- Os materiais e os dados obtidos ao final da pesquisa serão arquivados sob a responsabilidade de Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra da área de Ensino da Universidade Estadual do Maranhão-UEMA, que também será responsável pelo descarte dos materiais e dados, caso os mesmos não sejam estocados ao final da pesquisa.
- Não há qualquer acordo restritivo à divulgação pública dos resultados;
- Os resultados da pesquisa serão tornados públicos através de publicações em periódicos científicos e/ou em encontros científicos, quer sejam favoráveis ou não, respeitando-se sempre a privacidade e os direitos individuais dos participantes da pesquisa;
- O CEP/UEMA será comunicado da suspensão ou do encerramento da pesquisa por meio de relatório circunstanciado apresentado anualmente ou na ocasião da suspensão ou do encerramento da pesquisa com a devida justificativa;
- O CEP/UEMA será imediatamente comunicado se ocorrerem efeitos adversos resultantes desta pesquisa com o participante da pesquisa;
- Esta pesquisa ainda não foi realizada.

Timon – Maranhão, _____ de _____ de _____.

Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra - CPF:

Lílian de Sousa Sena - CPF:

APÊNDICE H - DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO**TIMBRE DA INSTITUIÇÃO EM QUE SERÁ REALIZADA A PESQUISA****DECLARAÇÃO de AUTORIZAÇÃO da INSTITUIÇÃO**

Timon – Maranhão, / /2021

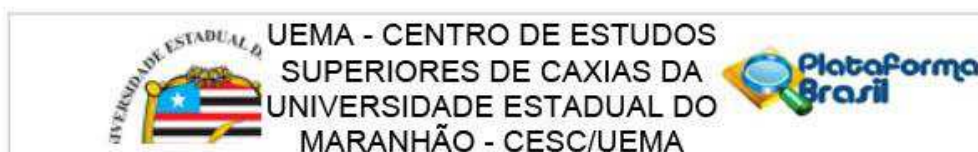
Eu, _____ declaro, a fim de viabilizar a execução do projeto de pesquisa intitulado **GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA: processo de inventividade professor e o aluno surdo**, sob a responsabilidade das pesquisadoras Ilka Márcia Ribeiro de Souza Serra e Lílian de Sousa Sena, que o _____, localizado na _____, conforme Resolução CNS/MS 466/12, assume a responsabilidade de fazer cumprir os Termos da Resolução nº 466/12, do Conselho Nacional de Saúde, do Ministério da Saúde e demais resoluções complementares à mesma (240/97, 251/97, 292/99, 303/2000, 304/2000, 340/2004, 346/2005 e 347/2005), viabilizando a produção de dados da pesquisa citada, para que se cumpram os objetivos do projeto apresentado.

Esperamos, outrossim, que os resultados produzidos possam ser informados a esta instituição por meio de Relatório anual enviado ao CEP ou por outros meios de praxe (especificar o meio caso deseje – palestra, folder e demais).

De acordo e ciente,

Assinatura do Gestor

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA: processo de inventividade professor e o aluno surdo

Pesquisador: ILKA MARCIA RIBEIRO DE SOUZA SERRA

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 51793121.6.0000.5554

Instituição Proponente: Centro de Educação, Ciências Exatas e Naturais

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.013.953

Apresentação do Projeto:

O projeto de pesquisa cujo título GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA INCLUSIVA: processo de inventividade professor e o aluno surdo, nº de CAAE 51793121.6.0000.5554 e Pesquisador(a) responsável ILKA MARCIA RIBEIRO DE SOUZA SERRA. Trata-se de um estudo pesquisa de campo, de caráter exploratório, com uma abordagem qualitativa e com realização de entrevistas focalizadas com professores e intérpretes de estudantes surdos.

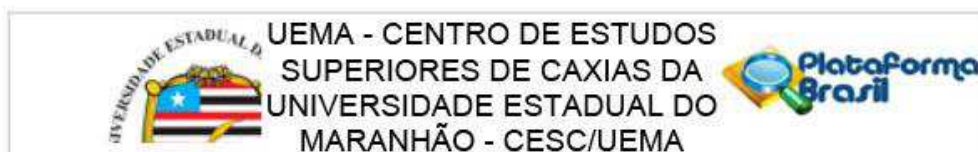
O cenário da realização desse estudo será composto pela escola da rede estadual, o Centro Educa Mais Anna Bernardes, localizada na cidade de Timon, no estado do Maranhão

Os participantes desta pesquisa serão professores e intérpretes.

Os critérios de inclusão da pesquisa são: a) Pertencerem ao quadro de funcionários efetivos da rede estadual; b) Atuarem diretamente nas turmas em que estão matriculados os estudantes surdos; c) Ministrarem aulas do conteúdo curricular para o qual seja habilitado; d) De ambos os sexos; e) Não estejam cumprindo regime de redução de carga horária para fins de aposentadoria.

Os critérios de exclusão: a) Não pertencerem ao quadro de funcionários efetivos da rede

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 743
 Bairro: Centro CEP: 70.255-010
 UF: MA Município: CAXIAS
 Telefone: (99)3251-3938 Fax: (99)3251-3938 E-mail: cepe@cesc.uema.br



Continuação do Parecer: 5.013.953

estadual;b) Não atuem diretamente nas turmas em que estão matriculados os estudantes surdos;c) Não ministrarem aulas do conteúdo curricular para o qual seja habilitado;d) Estejam em processo de aposentadoria.

Como instrumento de coleta de dados e procedimentos técnicos, serão realizadas entrevistas focalizadas com professores e intérpretes de Libras que atuam com estudantes surdos matriculados no Ensino Médio nas escolas de Timon (MA) nas múltiplas disciplinas. As tratativas para a coleta de dados serão realizadas via plataformas digitais e presencialmente na escola, conforme o entrevistado preferir, respeitando os protocolos de segurança contra a Covid-19, recomendados pelos órgãos de saúde. Ressalta-se que todos os procedimentos éticos serão adotados durante o processo investigativo (Termos de Anuência Institucional e Termos de Consentimento Livre e Esclarecido).

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:

Desenvolver um curso online gratuito, com duração de 30h, ambientado em plataforma digital utilizando a ferramenta Moodle da Universidade

Estadual do Maranhão - UEMA, sobre estratégias gamificadas potencialmente significativas para o processo de ensino e aprendizagem nas múltiplas disciplinas que compõem o Ensino Médio, contemplando a inclusão de estudantes surdos.

Objetivo Secundário:

Identificar processos tecnológicos utilizados por professores e intérpretes no ensino de surdos nas escolas de Timon (MA), nas múltiplas

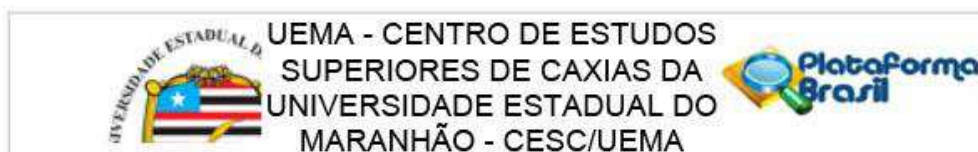
disciplinas; Conhecer as possibilidades pedagógicas das tecnologias digitais, aliadas à Gamificação, para melhorar o ensino e aprendizagem;

Explorar as potencialidades dos estudantes, utilizando a Gamificação como recurso educacional inclusivo; Desenvolver, com professores e alunos,

jogos e estratégias pedagógicas que motivem alunos surdos e ouvintes para a aprendizagem; Produzir um curso online de estratégias gamificadas

multidisciplinares para formação continuada de professores e intérpretes de alunos surdos.

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 743
 Bairro: Centro CEP: 70.255-010
 UF: MA Município: CAXIAS
 Telefone: (99)3251-3938 Fax: (99)3251-3938 E-mail: cepe@cesc.uema.br



Continuação do Parecer: 5.013.953

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

A pesquisa será realizada presencialmente na escola lócus. A coleta de dados, por meio de entrevistas acontecerá virtualmente, utilizando-se preferencialmente a plataforma Zoom, e de maneira presencial, conforme o entrevistado preferir. Importa ressaltar que os momentos presenciais seguirão os protocolos de segurança sanitária contra a Covid-19 recomendados pelos Órgãos de Saúde. Os participantes serão informados sobre o horário, temática e duração do encontro para que defina melhor a dinâmica para sua participação. Desse modo, o único risco previsto é alguma situação de desconforto ou constrangimento que será contornado por meio do diálogo respeitoso e empático que a pesquisadora manterá.

Benefícios:

Grande benefício pessoal e coletivo advindo da pesquisa que oferecerá oportunidade para que se tracem estratégias de intervenção pedagógica que podem contribuir para melhorar a inclusão e o engajamento educacional de estudantes surdos. Mais especificamente, a relevância acadêmica e social deste trabalho reside na possibilidade de, sem pretensão de oferecer receitas, provocar reflexões e apontar encaminhamentos para adoção de uma prática voltada para o uso da gamificação nas demandas cotidianas, o que favorecerá aos sujeitos da pesquisa melhoria no seu desempenho escolar e profissional. Além de tudo isso, o estudo não acarretará nenhuma despesa para o sujeito participante.

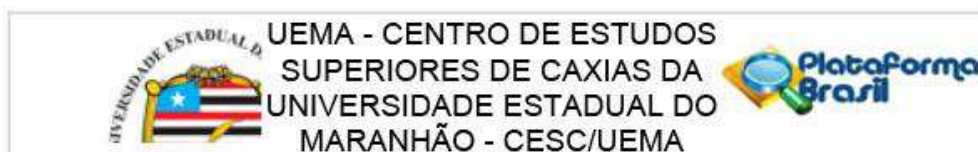
Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa é relevante e apresenta interesse público e o(a) pesquisador(a) responsável tem experiências adequadas para a realização do projeto, como atestado pelo currículo Lattes apresentado. A metodologia é consistente e descreve os procedimentos para realização da coleta e análise dos dados. O protocolo de pesquisa não apresenta conflitos éticos estabelecidos na Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os Termos de Apresentação obrigatória tais como Termos de Consentimento e/ou Assentimento, Ofício de Encaminhamento ao CEP, Autorização Institucional, Utilização de Dados, bem como os Riscos e Benefícios da pesquisa estão claramente expostos e coerentes com a natureza e formato da pesquisa em questão.

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 743
 Bairro: Centro CEP: 70.255-010
 UF: MA Município: CAXIAS
 Telefone: (99)3251-3938 Fax: (99)3251-3938 E-mail: cepe@cesc.uema.br



Continuação do Parecer: 5.013.953

Recomendações:

Sem recomendações.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

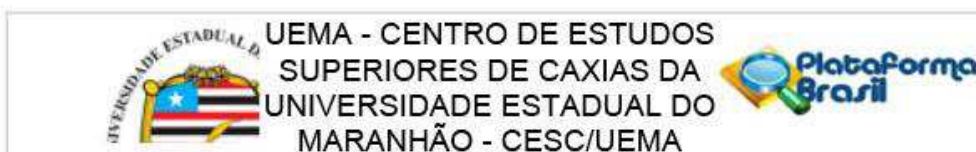
O projeto de pesquisa está APROVADO e pronto para iniciar a coleta de dados e as demais etapas referentes ao mesmo.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1821846.pdf	10/09/2021 14:35:09		Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA.pdf	10/09/2021 14:33:45	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF010.pdf	10/09/2021 14:26:56	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF09.pdf	10/09/2021 14:26:22	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF08.pdf	10/09/2021 14:25:59	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF07.pdf	10/09/2021 14:25:33	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF05.pdf	10/09/2021 14:25:06	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF06.pdf	10/09/2021 14:24:33	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de	TCLE_PROF003.pdf	10/09/2021 14:24:11	Lilian de Sousa Sena	Aceito

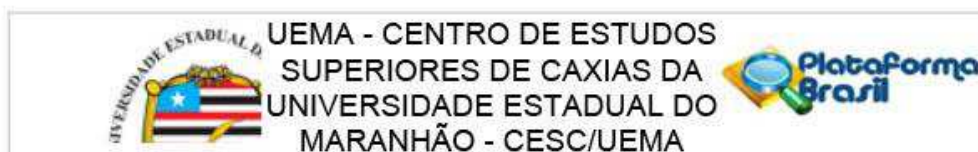
Endereço: Rua Quinhinha Pires, 743
 Bairro: Centro CEP: 70.255-010
 UF: MA Município: CAXIAS
 Telefone: (99)3251-3938 Fax: (99)3251-3938 E-mail: cepe@cesc.uema.br



Continuação do Parecer: 5.013.953

Ausência	TCLE_PROF003.pdf	10/09/2021 14:24:11	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF04.pdf	10/09/2021 14:23:35	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF002.pdf	10/09/2021 14:23:06	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROF001.pdf	10/09/2021 14:22:38	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_INTERPRETE04.pdf	10/09/2021 14:22:15	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_INTERPRETE03.pdf	10/09/2021 14:21:56	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCL_INTERPRETE02.pdf	10/09/2021 14:21:36	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_INTERPRETE01.pdf	10/09/2021 14:21:20	Lilian de Sousa Sena	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEDIRECAO.pdf	10/09/2021 14:19:58	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Outros	ISENCAO_DE_CONFLITO_DE_INTERESSE.pdf	10/09/2021 14:14:57	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Outros	SOLICITACAO_DECLINIO.pdf	10/09/2021 14:13:05	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETO.pdf	10/09/2021 14:09:13	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	DECLARACAO_INSTITUICAO.pdf	10/09/2021 14:07:30	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Outros	TCUD.pdf	10/09/2021 14:06:30	Lilian de Sousa Sena	Aceito

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 743
 Bairro: Centro CEP: 70.255-010
 UF: MA Município: CAXIAS
 Telefone: (99)3251-3938 Fax: (99)3251-3938 E-mail: cepe@cesc.uema.br



Continuação do Parecer: 5.013.953

Solicitação Assinada pelo Pesquisador Responsável	OFICIO.pdf	10/09/2021 14:03:16	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Orçamento	ORCAMENTO.pdf	10/09/2021 13:57:15	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Declaração de Pesquisadores	DECLARACAOPESQUISADOR.pdf	10/09/2021 13:55:58	Lilian de Sousa Sena	Aceito
Folha de Rosto	FOLHA_DE_ROSTO.pdf	10/09/2021 13:51:02	Lilian de Sousa Sena	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

CAXIAS, 02 de Outubro de 2021

Assinado por:
FRANCIDALMA SOARES SOUSA CARVALHO FILHA
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Quinhinha Pires, 743
Bairro: Centro CEP: 70.255-010
UF: MA Município: CAXIAS
Telefone: (99)3251-3938 Fax: (99)3251-3938 E-mail: cepe@cesc.uema.br



Emitido em 14/12/2022

HOMOLOGAÇÃO DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO Nº 65/2022 - PROFEI (11.14.44.45)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 14/12/2022 13:10)

JOÃO AUGUSTO RAMOS E SILVA

TITULAR

5937

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sis.sig.uema.br/documentos/> informando seu número:
65, ano: **2022**, tipo: **HOMOLOGAÇÃO DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**, data de emissão: **14/12/2022** e o
código de verificação: **5ed8d23dee**

