**SERIOUS GAMES E SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DAS FUNÇÕES COGNITIVAS DE CRIANÇAS SURDAS.**

Isadora de Matos Morais; Káriston Eger dos Santos; Tânia Marcia Pereira da Silva Fujii.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Ponta Porã - MS

[isadora.morais1797@gmail.com](mailto:isadora.morais1797@gmail.com), [kariston.santos@ifms.edu.br](mailto:kariston.santos@ifms.edu.br), [tania.fujii@ifms.edu.br](mailto:tania.fujii@ifms.edu.br)

Área/Subárea: Educação/ Inclusão Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** surdez, jogos, cognitivo.

**Introdução**

A surdez é a perda parcial ou total de audição em determinadas frequências por conta de doenças congênitas ou adquiridas, o que dificulta a compreensão da fala por meio da audição. De acordo com o MEC (2006), verifica-se a existência de vários tipos de pessoas com surdez, de acordo com os diferentes graus de perda de audição. São considerados parcialmente surdos, pessoas com surdez leve e surdez moderada, e pessoas com surdez severa e surdez profunda, são considerados surdos.

Segundo o censo demográfico feito pelo IBGE em 2010, no Brasil existem mais de 10,7 milhões de pessoas surdas, e de acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), em 2021, existem 1,5 bilhões de pessoas com algum grau de deficiência auditiva no mundo . Esta condição atinge 54% de homens e 46% de mulheres. E apenas 9% dessas pessoas nasceram com esta condição, os outros 91% adquiriram ao longo do tempo.

Baseado nesses dados, percebemos que uma grande parte da população é surda ou tem alguma deficiência auditiva, e segundo Valentini e Bisol (2011), esse fator pode afetar bastante o aprendizado da língua portuguesa para pessoas surdas. Damos ao fato que a língua de sinais é visual e espacial e a língua portuguesa é auditiva e oral, o que determina que os canais de recepção e de emissão são diferentes. Essa diferença revela que o aprendizado pelos surdos não segue os mesmos caminhos e processos que pela pessoa ouvinte.

Jogos têm sido usados cada vez mais no processo de aprendizagem infantil, quando uma criança brinca, ela assimila o mundo de sua maneira, desta maneira a criança vai ganhando aprendizado enquanto faz algo que gosta. Para Macedo (2007) os jogos na aprendizagem tem uma grande importância, "[...] a importância da dimensão lúdica nos processos de aprendizagem escolar como uma das condições para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e, quem sabe, para uma recuperação do sentido original da escola" (p. 09).

Com isso temos a hipótese de que os *Serious Games* com propósito educativo podem contribuir no processo de desenvolvimento de crianças surdas, principalmente no aprendizado destas crianças e em suas funções cognitivas, sendo assim sua percepção, atenção, memória, linguagem e funções executivas.

Com base nessa hipótese o objetivo deste trabalho é demonstrar como os *Serious Games* podem dar um grande apoio no desenvolvimento de crianças surdas, e melhorando o desempenho escolar das mesmas.

**Metodologia**

Para a elaboração do projeto proposto, a pesquisa científica será uma revisão de literatura, realizada com base em estudos já feitos sobre o tema. Segundo Andrade (2010), a pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas.

Para o melhor domínio do tema será feita a leitura de artigos científicos, livros e páginas de web site, sempre buscando fontes confiáveis. Na primeira etapa da pesquisa, o objetivo será entender como o aprendizado de crianças surdas funciona. Na segunda etapa, devemos entender o porquê o desenvolvimento das funções cognitivas em crianças surdas é mais complicado. Na terceira etapa, compreenderemos o que são *Serious Games*, e sua importância no ensino-aprendizagem, principalmente de crianças. E por último, será fundido os conceitos, transparecendo como os *Serious Games* ajudam no desenvolvimento cognitivo de crianças surdas.

**Resultados e Análise**

Com o desenvolvimento do projeto, esperamos expor os resultados sobre a importância dos jogos no processo de desenvolvimento das funções cognitivas de crianças surdas. O processo de desenvolvimento do projeto ainda não foi iniciado. Mas esperamos apresentar os fatos com clareza, trazendo dados e resultados desempenhados anteriormente.

**Considerações Finais**

O projeto terá como finalidade demonstrar como os *Serious Games* podem ajudar no desenvolvimento cognitivo de crianças surdas, e também contribuir no processo de ensino-aprendizagem destas crianças.

**Agradecimentos**

Agradeço primeiramente a minha família, que sempre me apoiou em tudo, principalmente em meus sonhos. Agradeço também às minhas amigas, que sempre acreditaram no meu potencial. E por último agradeço aos meus orientadores e professores, que estão sempre ao meu lado.

**Referências**

MACEDO, L. **Ensaios Pedagógicos: como construir uma escola para todos?** Porto Alegre: Artmed, 2007.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA . **Censo Demográfico de 2010**. Rio de Janeiro: IBGE, 2010.

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

MEC - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. **Saberes e práticas da inclusão**. Brasilia, BSB: MEC, 2006.

QUADROS, R. M., Schmiedt, M. L. P. **Idéias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: MEC, SEESP, 2006.

OMS - ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Relatório Mundial da Audição**. Genebra: OMS, 2021.

Valentini, C. B. & Bisol, C. A. **Surdez: O desafio da leitura e da escrita. Objeto de Aprendizagem Incluir**. UCS/FAPERGS, 2011.