



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-
GRADUAÇÃO PROGRAMA DE PÓS-
GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA
MESTRADO PROFISSIONAL EM REDE – PROFEI

KEILA GENTIL NEVES DE LIMA

**GUIA DE METODOLOGIAS
BILÍNGUES COM TECNOLOGIA
ASSISTIVA**



PONTA GROSSA, 2024



KEILA GENTIL NEVES DE LIMA

LINHA 2: INOVAÇÃO TECNOLÓGICA E
TECNOLOGIA ASSISTIVA

GUIA DE METODOLOGIAS BILÍNGUES COM TECNOLOGIA ASSISTIVA

Produto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva – Mestrado Profissional em Rede - PROFEI da Universidade Estadual de Ponta Grossa, como parte integrante da dissertação Educação Bilíngue e Tecnologia Assistiva: Análises das Práticas de Ensino de Libras e Português Fundamental I), para obtenção do título de Mestre em Educação Inclusiva. Orientador: Ariangelo Hauer Dias



Ficha catalográfica

L732

Lima, Keila Gentil Neves de

Guia de metodologias bilíngues e tecnologia assistiva [livro eletrônico]/

Keila Gentil Neves de Lima. Ponta Grossa, 2025.

42 f.; E-book - PDF.

Produto da Dissertação: Verbos em LIBRAS e língua portuguesa: o papel da tecnologia assistiva no ensino bilíngue e inclusivo (Mestrado em Educação - Área de Concentração: Educação), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Ariangelo Hauer Dias.

1. Ensino bilíngue. 2. Libras. 3. Tecnologia Assistiva. 4. Jogos digitais. 5. Educação inclusiva. I. Dias, Ariangelo Hauer. II. Universidade Estadual de Ponta

CDD: 370.115

Ficha catalográfica elaborada por Maria Luzia Fernandes Bertholino dos Santos- CRB9/986



GUIA DE METODOLOGIAS BILÍNGUES COM TECNOLOGIA ASSISTIVA



Keila Gentil Neves de Lima

Ariangelo Hauer Dias



Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI

GUIA DE METODOLOGIAS BILÍNGUES COM TECNOLOGIA ASSISTIVA

KEILA GENTIL NEVES DE LIMA

Mestranda

ARIANGELO HAUER DIAS

Orientador





“ Todos os brilhantes êxitos da pedagogia surda na esfera da teoria e na esfera da prática, até o momento, continuam sendo mais ou menos fragmentados e requerem sua incorporação a um sistema científico e inovador”.

Vigotski (2022, p. 185)





KEILA GENTIL NEVES DE LIMA

Mestranda do Programa de Pós Graduação em Educação Inclusiva- PROFEI, pela Universidade Estadual de Ponta Grossa- UEPG. Graduada em Pedagogia- Unopar (2015) e Letras Libras Bacharelado- Unioeste (2021) Especialização em Educação Especial com Ênfase no Intelectual e Educação Profissional -FAPI - Faculdade de Pinhais (2017- 2018)) Especialização em Libras - UNOPAR (2017) Especialização na Língua Inglesa na Educação Infantil - Unioeste (2018). Atualmente, exercendo a atividade profissional como professora da Rede Municipal de Ensino, pertencente ao quadro de professora permanente da Prefeitura de Joinville - Santa Catarina. Atuação no Ensino bilíngue para surdos da Educação Infantil e Professora da disciplina de Libras desde a Educação Infantil até o 5ºAno.

A imagem mostra a foto de uma mulher sorridente com cabelos castanho escuros e lisos, vestindo uma blusa verde. Ela está em um ambiente ao ar livre. Atrás dela, o ambiente de vegetação e várias árvores.

ARIANGELO HAUER DIAS

Graduação em Engenharia Civil pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (1986), graduação em Bacharelado Em Informática pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (1989), mestrado em Economia pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001) e doutorado em Automação Agrícola(Energia na Agricultura) pela Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho (2007). Professor assistente da Universidade Estadual de Ponta Grossa atuando na área de Engenharia da Computação, com ênfase em Software Básico, principalmente nos seguintes temas: inovação tecnológica, automação, sistema embarcados e lógica fuzzy. No âmbito administrativo da Universidade Estadual de Ponta Grossa responde pela PróReitoria de Assuntos Administrativos e ministra aulas para o curso de Engenharia de Computação. Na área acadêmica também faz parte do quadro de professores permanentes do Mestrado em Informática Aplicada da Universidade Estadual de Ponta Grossa.



A imagem mostra uma foto de um homem sorrindo. Pele clara, ele tem cabelos grisalhos e está usando uma camisa listrada, branca e azul. Atrás um ambiente ao ar livre e árvores.



SUMÁRIO



FICHA TÉCNICA.....	07
ORIENTAÇÃO.....	08
APRESENTAÇÃO.....	09
INTRODUÇÃO.....	10
EDUCAÇÃO BILÍNGUE... ..	11
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO.....	12
JOGOS EDUCATIVOS	12
COMO FAZER O PRIMEIRO ACESSO AO KAHOOT....	14
COMO ELABORAR O KAHOOT?.....	20
COMO LOCALIZAR O KAHOOT?.....	23
COMO COMPARTILHAR O KAHOOT.....	24
COMO VISUALIZAR O DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS	29
FEEDBACK DOS ALUNOS	32
QRCODE, VÍDEO PASSO A PASSO EM LÍNGUA DE SINAIS, ÁUDIO E DESCRIÇÃO DE IMAGENS.....	33
CRÉDITOS.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	36,37 e 38





Ficha Técnica



PROPOSTA:

Apresenta uma abordagem rica e detalhada sobre a temática do ensino bilíngue para surdos, com foco no uso da tecnologia assistiva. Ela demonstra um bom entendimento do objeto de estudo, ao destacar as particularidades do ensino de Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) e da Língua Portuguesa escrita para alunos surdos. A introdução reforça a importância da inclusão escolar e social do estudante surdo, mostrando como a interação com duas comunidades (de surdos e ouvintes) exige uma educação que vá além da simples transmissão de conteúdos.

PÚBLICO ALVO:

Alunos ouvintes do ensino fundamental I, turma do 4º ano A. Professores regente e professores auxiliares.

O conteúdo programático, possibilita adaptação e estratégias para turmas do 1º e 2º período até o 5º ano.

OBJETIVO GERAL

O objetivo do “Guia de Metodologias Bilíngue”, estão entrelaçadas com as necessidades de inovação tecnológica que auxiliem à docência na Educação Inclusiva e o Ensino Bilíngue, entre os professores de língua portuguesa com a disciplina de Libras, objetivando o desenvolvimento de estratégias de ensino da tecnologia assistiva e digital, a relevância de ferramenta como o KAHOOT e outras plataformas digitais para facilitar a inclusão e promover o engajamento dos alunos.

As abordagens desenvolvidas com criatividade e inovadora que transforma a forma como a língua de sinais é ensinada e aprendida, permitindo criar experiências educativas que são ao mesmo tempo eficazes e divertidas, ampliando o repertório da Língua Brasileira de Sinais. Ampliar e qualificar as metodologias de ensino bilíngue por meio da aplicação da tecnologia, com foco na aprendizagem dos verbos em Libras e na Língua Portuguesa escrita por alunos surdos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Investigar a evolução do ensino bilíngue no Brasil, à luz das políticas linguístico-educacionais voltadas à inclusão de alunos surdos;
- Analisar a compreensão dos alunos surdos sobre verbos isolados e em contexto na Libras;
 - Identificar estratégias didáticas para a classificação e uso de verbos em Libras;
- Estabelecer relações de equivalência entre estruturas verbais na Libras e na língua portuguesa escrita;
- Desenvolver e aplicar jogos digitais acessíveis como recurso didático no ensino bilíngue.





ORIENTAÇÕES:

Através do “ Guia de Metodologias Bilíngue”, garantir a inclusão dos alunos surdos e ouvintes, com estratégias e metodologias em ambiente digital em sala de aula. Onde o design inclusivo simples e intuitivos, adaptados e de fácil navegação aos alunos surdos, ouvintes. Os professores devem estar preparados para adaptar o uso do Kahoot! de acordo com suas necessidades individuais. O Kahoot também oferece uma variedade de jogos e atividades que podem ser adaptados para diferentes estilos de aprendizagem, permitindo que os estudantes encontrem a melhor forma de participar e aprender. Os elementos visuais permite reforçar a navegação mais intuitiva, onde a cor e os contrastes é acessível e facilita uma leitura clara e ao mesmo tempo, facilita a sinalização do vídeo em Língua Brasileira de Sinais.

O ambiente digital e educacional é de fácil acesso, onde os links disponível ajuda a criar um ambiente digital e educacional inclusivo, aprimorando o conhecimento a informação, onde as aulas mais interativa, o passo a passo o QR code disponível facilitador e acessível para o professor surdo.





Apresentação



É fundamental a construção de um recurso educacional que tenha um olhar holístico para a disciplina de libras, pensando nas relações humanas e a inclusão dos alunos durante as aulas.

Pensando e aprimorando o currículo bilíngue e adaptando a partir das suas necessidades, tornando mais acolhedora, justa e humana. Deste modo, os dados da pesquisa do mestrado levaram a construção deste recurso educacional como ferramenta e estratégia para a aulas de libras , voltado principalmente para as séries iniciais do ensino fundamental. Mas, são práticas vivenciais que foram aplicada na turma do 4º ano de ensino fundamental e poderá abrir horizontes onde a tecnologia assistiva, facilitou a abordagem apresentada e o professor podendo utilizar desde a educação infantil até as séries iniciais do ensino fundamental .Portanto, este recurso no primeiro capítulo baseado no referencial teórico pretende apontar as concepções teóricas sobre a escola bilíngue, conteúdo abordado para a criação dos jogos utilizando a plataforma Kahoot. Além de apresentar de forma breve o percurso metodológico utilizado para desenvolver este material e a prática de tutoria.





INTRODUÇÃO



Como exigência do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva, propõe-se como produto educacional resultante desta pesquisa, um Manual de “ GUIA DE METODOLOGIAS COM TECNOLOGIA ASSISTIVAS ”, orientações e reflexões do ensino bilíngue e inclusivo, a partir de um material explicativo, sobre a metodologias para o aluno surdo e ouvintes da disciplina de Língua Brasileira de Sinais , professores e profissional do AEE. Nesta perspectiva, o produto educacional criado, traz informações de um Guia e acessibilidade da plataforma Kahoot e como criar o conteúdo a qual o professor sua a aplicabilidade da plataforma e o funcionamento do aplicativo de Software desenvolvido, com orientações e formas de uso. A contextualização dentro da tecnologia assistiva das aulas da disciplina de Libras e o ensino bilíngue, onde o tema aborda nas escolas inclusiva e bilíngue, destacando os desafios enfrentados por esses estudantes e as necessidades específicas que precisam ser atendidas, desde a alfabetização, oportunizando uma experiência de aprendizado enriquecedor e inclusivo. A língua brasileira de sinais é uma forma importante de comunicação para alunos surdos e ouvintes, possibilitando a troca de informações tanto no contexto escolar quanto na vida cotidiana. O uso das estratégias abordadas nas aulas de Libras e da tecnologia assistiva, promove um ambiente de aprendizado mais inclusivo, permitindo que os alunos participem plenamente das atividades educacionais. O Design do Manual foi criado pela plataforma CANVA, que permite a criação de Layouts interativos que se destacam por sua capacidade de criar diversos tipos de publicações digitais interativas e acessíveis.

A acessibilidade do Manual envolveu a audiodescrição das imagens, vídeo em Libras, escrita da língua portuguesa e acesso do QRcode passo a passo da criação dos jogos em língua de sinais. Assim, possibilitam que todos os usuários da língua de sinais e aprendizes iniciais , possam acessar as orientações e que possibilitam posteriormente o acesso ao aplicativo. Para a construção efetiva do manual, foram realizadas junto ao Orientador revisões e testes, com o objetivo de verificar sua qualidade e funcionalidade. A revisão envolveu em complementar mais verbos e nas frases, alternar os pronomes, quanto o jogo individual preparou a turma no próximo desafios organizado ao vivo.





Educação Bilíngue

Quando falamos de ensino bilíngue, sabemos que não é apenas a questão da aprendizagem, mas da sua inclusão tanto na escola quanto no seu meio social, onde o surdo interage com duas comunidades: de surdo e de ouvintes, por isso a sua aprendizagem vai além do que visa a política pública inclusiva.

O ensino bilíngue possibilita o desenvolvimento cognitivo e a ampliação do vocabulário da criança surda. A aquisição da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) proporcionar à criança surda, acessar os conceitos da sua comunidade, e passar a utilizá-los como seus, construindo uma maneira de pensar, de agir e de ver o mundo. Já em relação à Língua Portuguesa, esta fomentará o aprofundamento das estruturas linguísticas, permitindo acesso maior à comunicação.

Um currículo que inclua a Libras como componente curricular exige novos ambientes de ensino e de aprendizagem, e requer, também, metodologias e práticas educativas mais adequadas às necessidades dos estudantes. Lembrando que a Libras é principalmente visual e é por este meio que o estudante surdo encontrará sentido e aprenderá toda a estrutura gramatical dessa forma de linguagem, fatores estes que precisam ser considerados no seu processo de ensino e aprendizagem.

A importância de ensinar a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) para alunos ouvintes nas escolas é ampla e tem impactos significativos no desenvolvimento pessoal, social e educacional, ademais a inclusão da LIBRAS no ambiente educacional atende à legislação brasileira, como a Lei nº 10.436/2002, que reconhece a LIBRAS como meio legal de comunicação e expressão da comunidade surda. Isso reforça a importância do ensino dessa língua nas escolas. Portanto, ensinar LIBRAS promove a inclusão dos alunos surdos ao proporcionar uma maneira eficaz de comunicação entre eles e seus colegas ouvintes, isso proporciona um ambiente mais inclusivo e contribui para a quebra de barreiras sociais.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conteúdo BNCC

9

**Pronome pessoal
e demonstrativo
(Quadros 2004)**

Diálogo; formação de frases;
apresentação pessoal;
interpretação de literatura.

**Verbos; tempo verbal,
direcional, espacial
(Quadros 2004)**

Dinâmica dos verbos isolados;
frases apresentadas em tempo verbal;
atividades impressas;
repertório, dos sinais ampliado e
uso do dicionário.

**Classificadores
(Pimenta, 2011)**

Poesia, literatura e música;
Tradução e o sistema anafórico;
Espaço visual;
Intensificador.

**Cultura surda,
aspecto linguístico da língua,
contato com o surdo.
Brito (1995) Stokoe (1960)**

Leis, decretos, conversação,
gravação de vídeo, interação
dos surdos nas aulas.



Kahoot é uma plataforma de aprendizagem interativa que permite aos professores criarem jogos educativos personalizados para seus alunos.

Com sua interface fácil de usar e recursos como música, imagens e vídeos, áudios o Kahoot torna o aprendizado divertido e envolvente.

Além disso, a plataforma possui um sistema de pontuação competitivo que incentiva os alunos a se esforçarem mais e a participarem ativamente das atividades.

Isso pode melhorar a motivação dos estudantes e criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo.

Proposta interdisciplinar com o Kahoot pode ser atrelados a todos disciplinas, tornando o uma ferramenta versátil para o ensino, individual como atividade proposta para revisão de conteúdo abordado em sala, mas com o tempo de cada aluno no conforto de sua casa ou atribuída em sala com tirar dúvidas junto com o professor.

Com sua funcionalidade e potencial educativo, o Kahoot pode ser uma ótima opção para tornar as aulas de língua brasileira de sinais mais interessantes e interativas. Potencializa a inclusão, onde proporciona a participação ativa de todos os alunos, independentemente de suas habilidades, necessidades ou maneiras de aprendizagem.



COMO FAZER O
PRIMEIRO ACESSO
AO APP

Kahoot!

ACESSE O SITE DO APP KAHOOT:

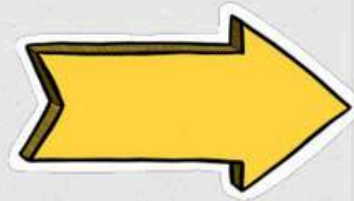
<https://kahoot.com/schools-u/>

CLIQUE

The screenshot shows the Kahoot! website homepage. At the top, there's a navigation bar with links: Notícia, Escola, Trabalhar, Casa, Academia, Contato de vendas, Explore o conteúdo, Toque, and Conecte-se. The main content area features several promotional banners:

- Bem vindo de volta!**: A purple banner with a photo of students in a classroom. Text: "Faça login novamente em sua conta ou explore nossas últimas notícias e dicas." with a "Conecte-se" button.
- O Kahoot! app agora suporta 7 idiomas!**: A white banner with a globe graphic. Text: "Aproveite o Kahoot! Experiência de app em alemão e italiano, além de francês, português brasileiro e norueguês, espanhol e inglês!" with a "Saber mais" link.
- Capacite sua escola ou distrito com Kahoot!**: A white banner with a photo of students. Text: "Conecte professores com um Kahoot! Licença de site EDU para colaboração que economiza tempo." with a "Saber mais" link.
- Novo: Exibir perguntas e respostas nos dispositivos dos jogadores em kahoots ao vivo**: A white banner with a photo of smartphones. Text: "Faça uma experiência de kahoot ao vivo mais inclusiva e acessível para todos os alunos!"

ESCOLHA A OPÇÃO
"CONTINUE WITH
GOOGLE"



Log in

Username or email

Password



Forgot password? [Reset your password](#)

Log In

or



Continue with Google



Continue with Microsoft



Continue with Apple

Don't have an account? [Sign up](#)

SELECIONE A SUA CONTA DO GOOGLE
QUE PRETENDE USAR PARA O ACESSO

Fazer login nas Contas do Google - Google Chrome

accounts.google.com/o/oauth2/v2/auth/oauthchooseaccount?client_i...

Fazer login com o Google

Escolha uma conta

para prosseguir para **Kahoot!**

 **Keila Gentil**
keila.nevesgen@gmail.com

 Usar outra conta

Consulte a [Política de Privacidade](#) e os [Termos de Serviço](#) do app Kahoot! antes de usá-lo.

Português (Brasil) Ajuda Privacidade Termos

Fazer login

Usuário ou e-mail
nevesgen@gmail.com

Senha? [Redefina sua senha](#)

Fazer login

ou

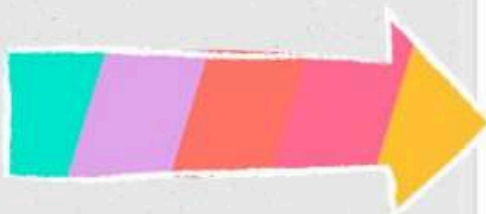
Continuar com o Google

Continuar com a Microsoft

Continuar com a Apple

Continuar com o Clever

APARECERÁ A
MENSAGEM DE ERRO EM
VERMELHO. CLIQUE EM
SIGN UP TO KAHOOT!



Log in

Username or email

Password



Forgot password? [Reset your password](#)

Log in

or



Continue with Google

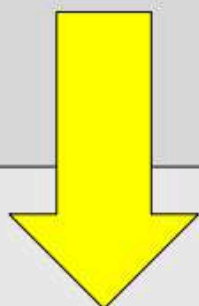
We could not find a Kahoot! account connected to this sign-on provider. [Sign up to Kahoot!](#)



Continue with Microsoft



Continue with Apple



NA NOVA TELA QUE ABRIRÁ, CLIQUE EM **TEACHER**

Choose your account type



Teacher



Student



Personal



Professional

Already have an account? [Log in](#)

Kahoot!

< Back

Describe your workplace

School

Higher education

School administration

Business

Other

CLIQUE AQUI

VOCÊ SERÁ NOVAMENTE DIRECIONADO A ESTA TELA. CLIQUE NOVAMENTE EM "CONTINUE WITH GOOGLE". ESTE PROCEDIMENTO SERÁ NECESSÁRIO APENAS NO PRIMEIRO ACESSO.

Create an account

Sign up with your email

Email

Password

Sign up

☒ I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!

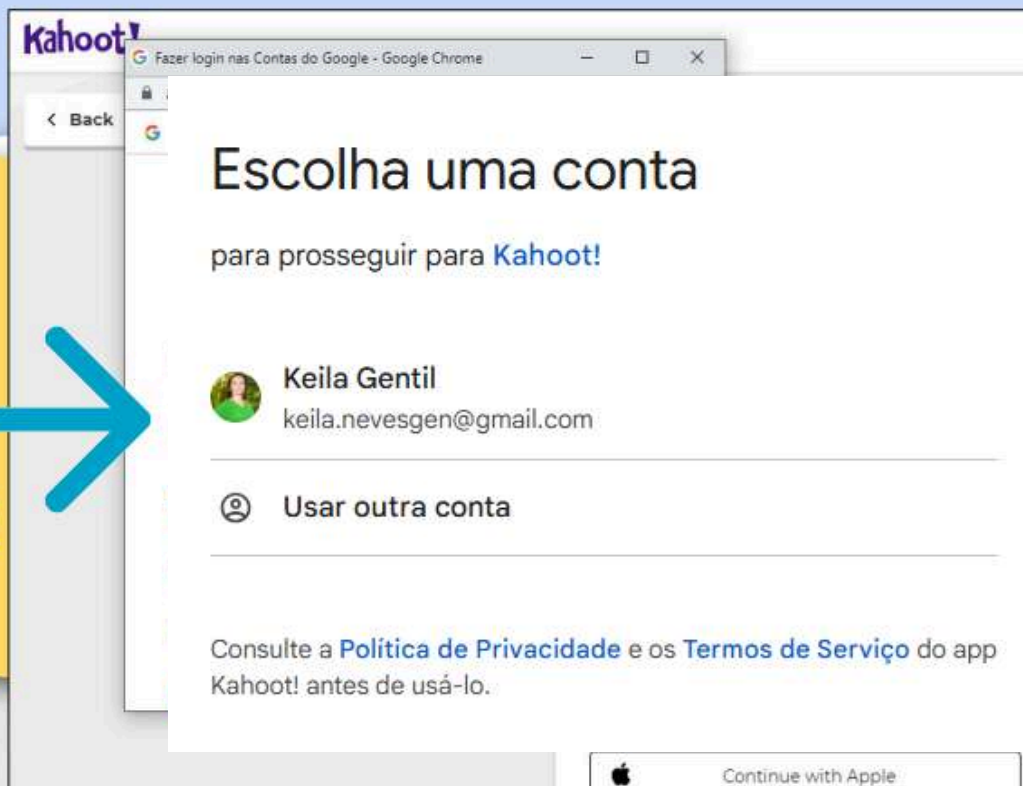
or

Continue with Google

Continue with Microsoft

Continue with Apple

SELECIONE
NOVAMENTE A
CONTA DO
GOOGLE
QUE PRETENDE
UTILIZAR



Kahoot!

Aumente o nível do Kahoot! Em qualquer ambiente de aprendizagem

Esteja você ensinando em sala de aula ou virtualmente, Kahoot! o ajudará a envolver os alunos, aumentar a participação e avaliar o aprendizado.

 Básico	 Pró	 Prêmio	 Premium + Aprendizagem de nível superior!
Use os recursos básicos para criar, jogar e hospedar jogos de aprendizagem baseados em questionários de múltipla escolha.	Dê aulas interativas com layouts de slides avançados, diversos tipos de perguntas e opções de imagem.	Personalize Kahoots com formatos de mídia adicionais, economize tempo com integrações e maximize o aprendizado em qualquer ambiente.	Torne-se o Kahoot! definitivo! E: ✓ Hospede jogos para toda a sua escola ✓ Colabore em grupos ilimitados ✓ Configure planos de aula com seus Kahoots ✓ Tenha acesso a mais Kahoot! aplicativos de aprendizagem Faça upgrade antes de 30 de Junho - 4 meses por nossa conta!
Livre	\$3 por professor / mês (cobrado anualmente)	\$6 por professor / mês (cobrado anualmente)	\$9 \$6 por professor / mês (cobrado anualmente)
Continue de graça	Compre Agora Comece o teste gratuito Duração do teste: 7 dias. Cancele a qualquer momento.	Compre Agora Comece o teste gratuito Duração do teste: 7 dias. Cancele a qualquer momento.	Compre Agora Comece o teste gratuito Duração do teste: 7 dias. Cancele a qualquer momento.

CLIQUE NO PLANO BÁSICO
PARA UTILIZAR A FORMA
GRATUITA DO KAHOOT

ESTA MESMA MENSAGEM PODERÁ
APARECER EM OUTROS MOMENTOS
EM QUE ACESSAR O APP.

O PRÓPRIO SISTEMA
SUGERE UM NOME DE
USUÁRIO. VOCÊ PODE
UTILIZAR ESTE OU
ALTERAR. OBS.: ISTO NÃO
É UMA SENHA

2

INSIRA SEU NOME

1

SELECIONE "BRAZIL"
(ESTÁ EM INGLÊS)

3

INSIRA NOME DA ESCOLA OU CMEI

4

Bem-vindo ao Kahoot!

Comece com alguns cliques

Nome (opcional)

Digite seu nome ...

Nome de usuário (Opcional)

6

Conecte-se com sua escola

País / Região

Digite seu país / região ...

Nome da escola

Digite o nome da escola ...

Talvez mais tarde

Salve e continue

5

AO
CONCLUIR
CLIQUE EM
SALVE E
CONTINUE

PRONTO!
AGORA VOCÊ JÁ PODE COMEÇAR
A CRIAR SEUS KAHOOTTS





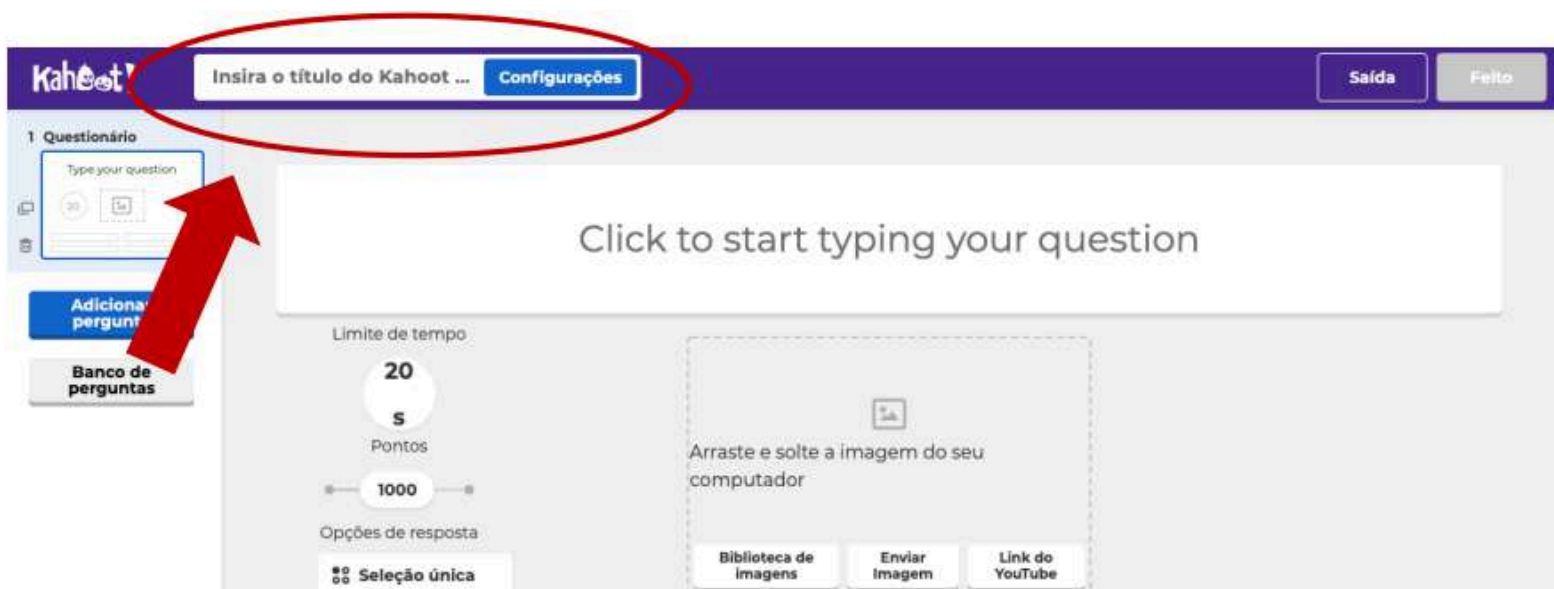
Para iniciar, clique aqui iniciar, clique em Login ou faça o seu cadastro.



Observação: Você pode pedir para o navegador fazer a tradução da página



Em CONFIGURAÇÕES é possível inserir um título, alterar o idioma, acrescentar uma imagem de capa e adicionar alguma orientação adicional.



Aqui digite a pergunta

1

2

3

4

Aqui você pode alterar o tempo que o aluno terá para responder, e a pontuação

AQUI VC PODE INSERIR IMAGEM OU VÍDEO

Observação: Não esqueça de marcar a alternativa correta

Anexar vídeo em Língua de sinais é necessário uma conta no youtube



Keila Gentil

@keilagentil81

3 inscritos • 20 vídeos

Saiba mais sobre este canal ...mais

Gerenciar vídeos



Para adicionar uma nova pergunta clique em ADICIONAR PERGUNTA, e escolha o tipo de pergunta.

1

Ao concluir, clique em FEITO.

TESTE

Yay! The kahoot is ready to be played

Agora você pode hospedar, compartilhar e jogar.

Aqui estão mais algumas sugestões:

- Teste este kahoot >
- Jogue agora >
- Compartilhe com outras pessoas >

Voltar à editar Feito

Você pode testar, jogar ou compartilhar. Ou pode clicar em FEITO e escolher a



Para localizar seus KAHOOTTS, clica em biblioteca

Kahoot!

Pesquisar conteúdos públicos

Fazer up... Criar

Comemore as conquistas coletivas e o aprendizado inclusivo!

Vamos começar >

Biblioteca

Economize tempo e crie kahoots com o gerador de IA

Sincronize com o Google Slides e aumente o engajamento

Use modelos para criar kahoots de forma descomplicada

Ensine frações de um jeito inédito e divertido

Seus kahoots

Revisão - das...

7 perguntas keilanevesge 2 jogos

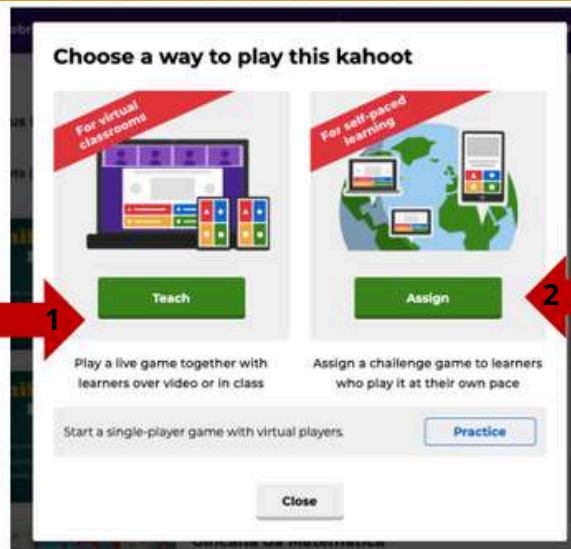
Duplicata de...

8 perguntas keilanevesgen 1 jogos



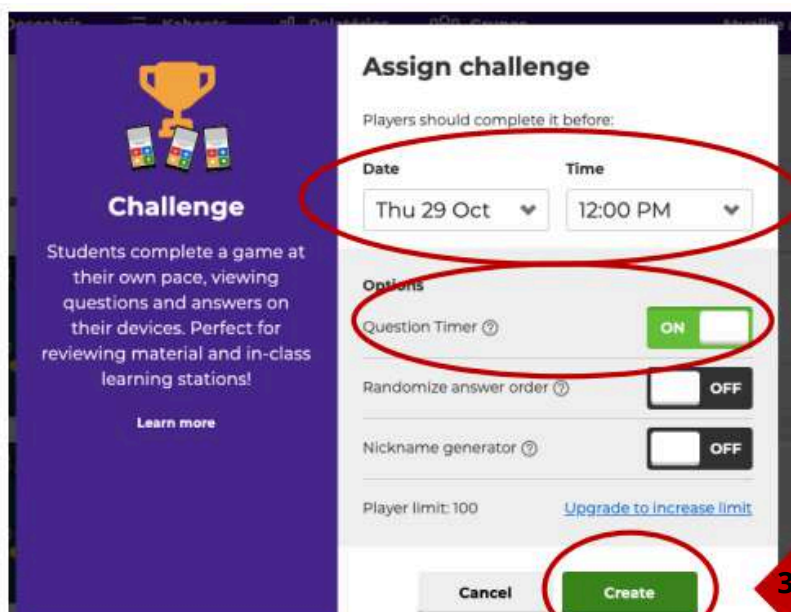
Os alunos tem duas opções de formato a ser jogado

No TEACH, os alunos precisam
Transitar entre duas telas.
Em uma tela ele visualizará
As perguntas e alternativas.
E na outra tela ele visualizará
Apenas os ícones das alternativas
(é nesta tela que o alunos
responderá.)



No ASSIGN, será gerado um link
que poderá ser compartilhado
com os alunos em tempo real, ou
postar m algum ambiente para
ser respondido posteriormente.

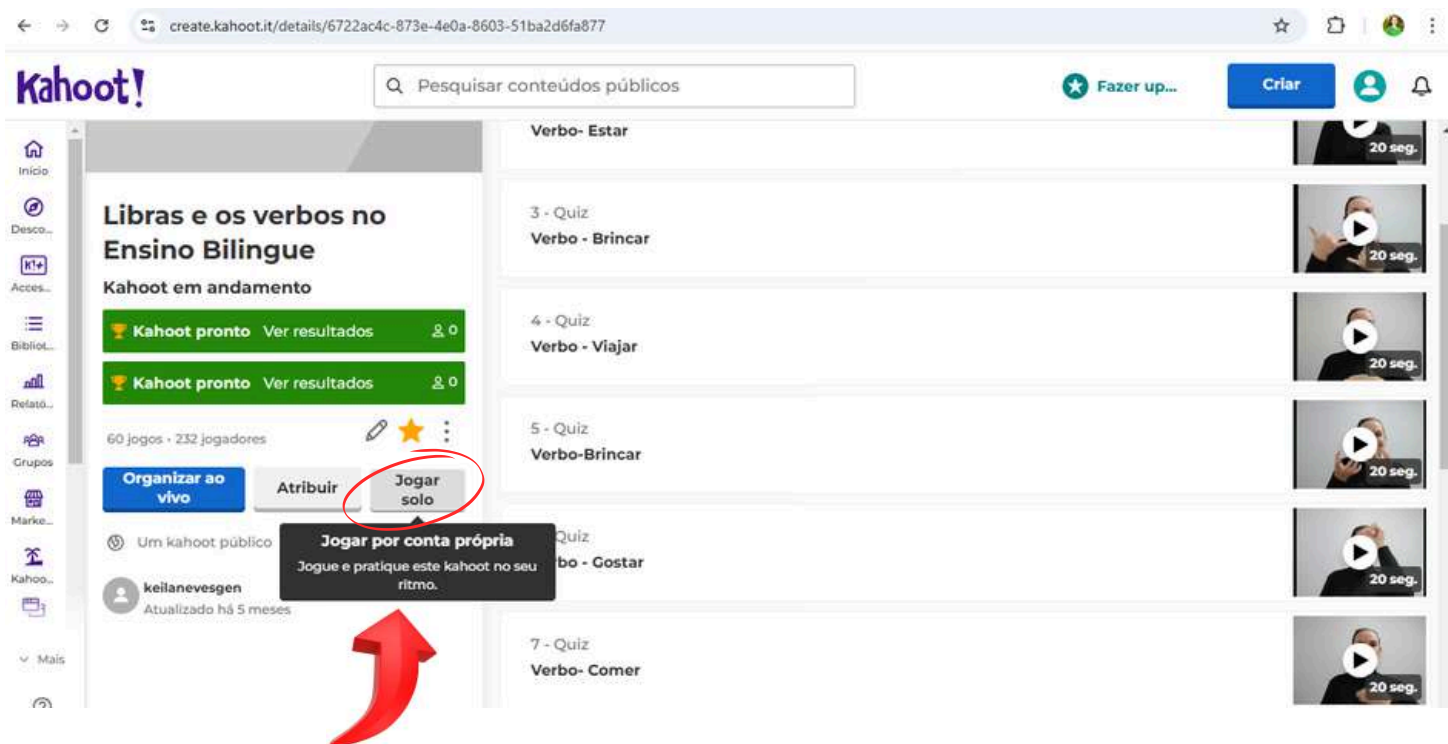
Em ASSIGN, você tem a opção de definir até quando o jogo ficará disponível
e também deixar as questões sem temporizador.
Assim que fizer as configurações necessárias, clique em CREATE



Definir data

Eliminar temporizador

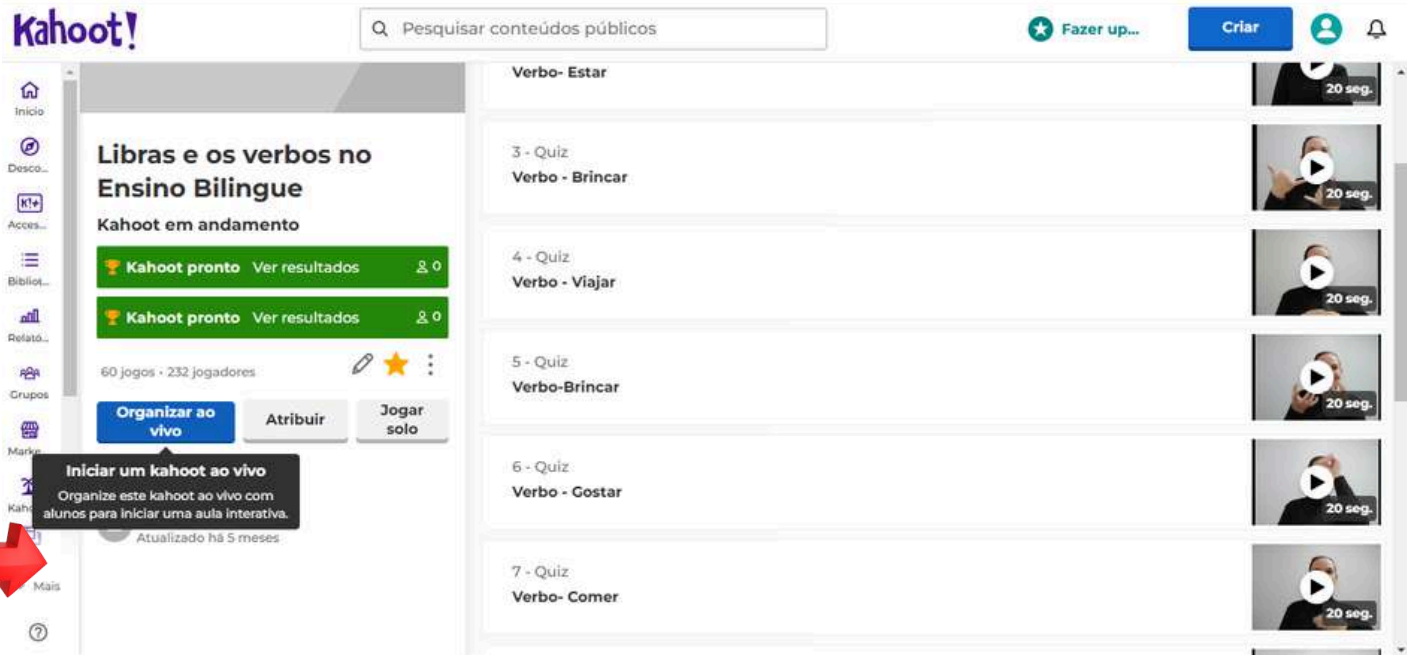
Para compartilhar o jogo solo com os alunos, clica em jogar solo



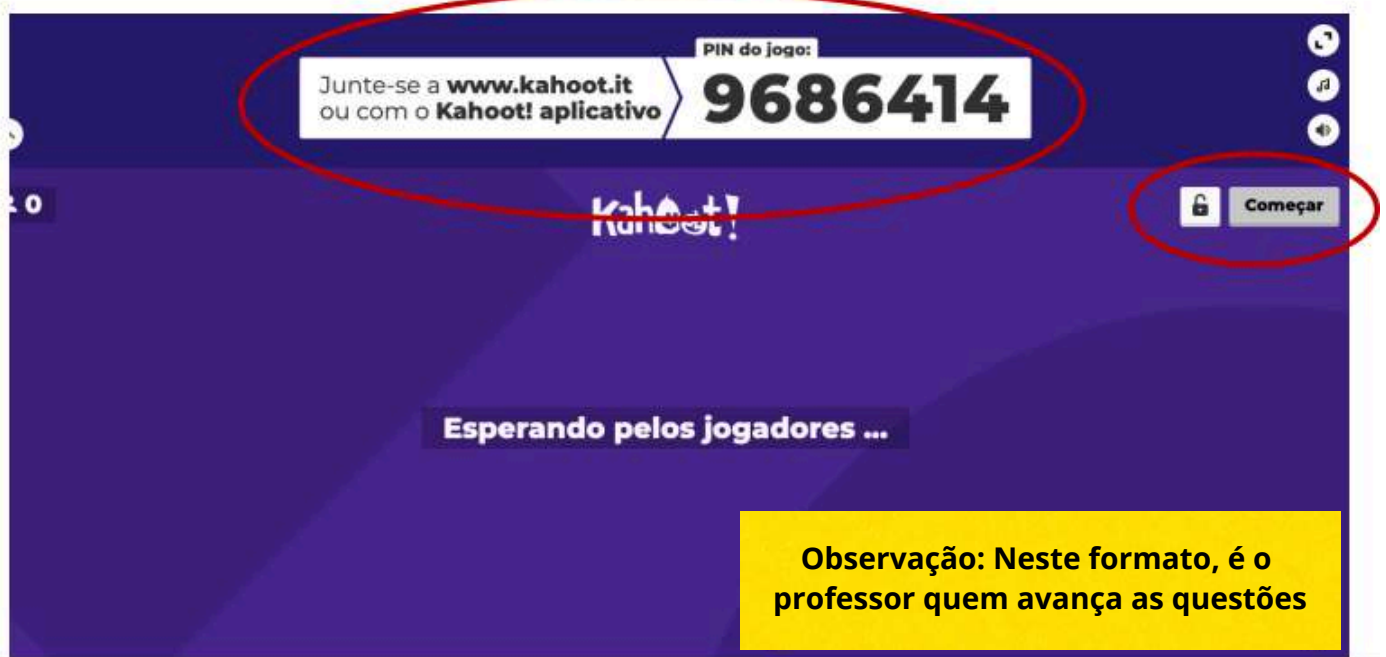
Seleciona o link e anexa no drive, e-mail, celular dos alunos



Para jogar ao vivo o aluno deverá acessar, KAHOOT.IT e o professor clica em organizar ao vivo, o PIN do jogo é gerado.



Assim que os alunos conseguirem acessar, o professor poderá **COMEÇAR** o jogo.



Os alunos digita
o PIN do jogo

Kahoot!

1

PIN do jogo

Inserir

Os alunos digita
o NOME ou
APELLIDO

Kahoot!

2

Apelido

Ok, vamos lá!

O aluno pode editar o seu PERFIL com a escolha do personagem.
Todos os alunos na organização ao vivo aparece na tela do professor.

EDITAR
1



Anna

Pronto! Está vendo seu apelido na tela?

2

kahoot.it/instructions

Personagem

Acessório



Pronto

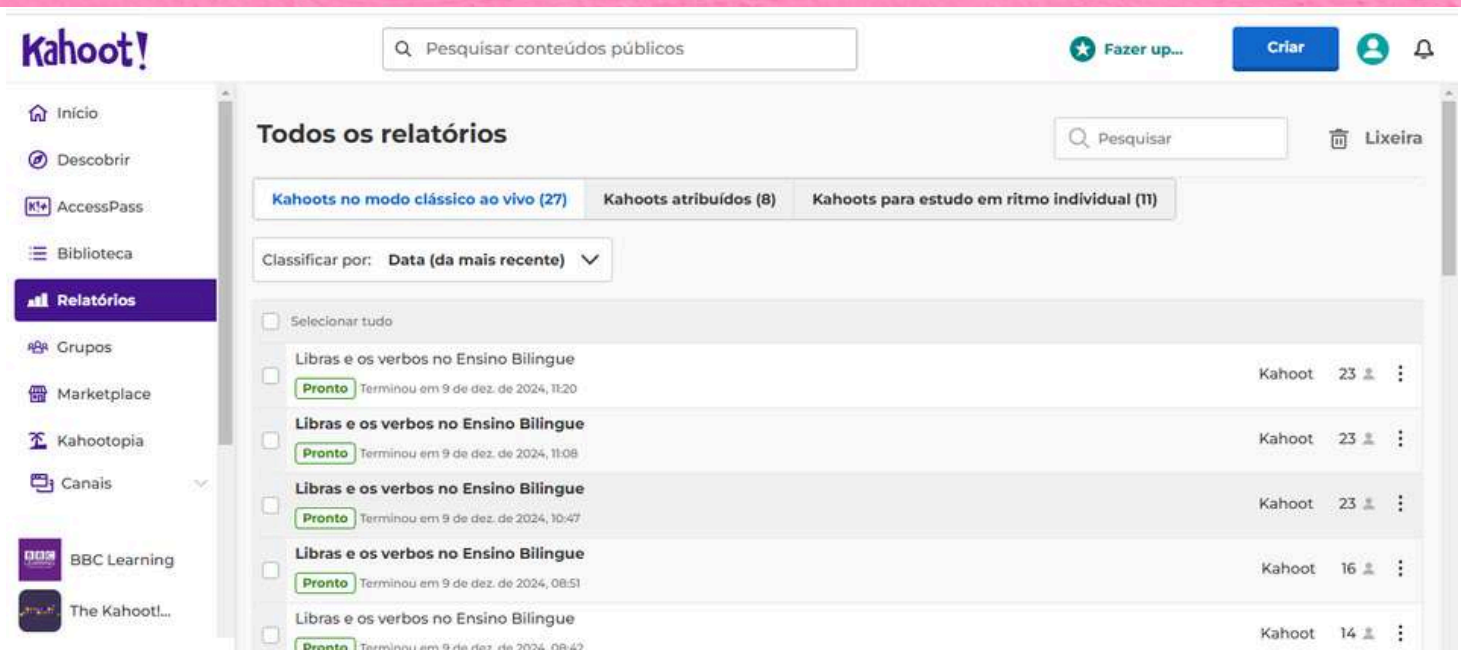




Para visualizar o desenvolvimento dos alunos, clique em RELATÓRIOS



Clique no relatório que quer visualizar



Clique em JOGADORES

Relatório

Libras e os verbos no Ensino Bilingue

Resumo

Jogadores (29)

Perguntas (12)

Feedback

55%
correto

Muito bem!

Jogue novamente e deixe o mesmo grupo melhorar a pontuação ou veja se novos jogadores podem superar esse resultado.

Jogar de novo

Jogadores

29

Perguntas

12

Tempo

12 min

Ao vivo

12 de set. de 2024, 07:57

Organizado por keilanevesgen

Ver pódio

Compartilhar pódio

Dica valiosa: aumente o engajamento do jogador compartilhando o pódio.

Relatórios avançados

Você pode visualizar o ranking, o percentual de acertos e a pontuação. Para maiores detalhes, clique sobre o nome do aluno.

Relatório

Libras e os verbos no Ensino Bilingue

Resumo

Jogadores (29)

Perguntas (12)

Feedback

Todos (29)

Ajuda necessária (9)

Não concluiu (10)

Pesquisar

Apelido	Classificação	Respostas corretas	Não respondido	Pontuação final
gustavo	1	100%	—	11 338
miguel :)	2	92%	—	9714
wendy	3	92%	—	9567
Ashley	4	100%	—	9478
maria luiza	5	100%	—	9256

Você pode visualizar as perguntas com o percentual de acertos e a quantidade de erros de cada questão. Para maiores detalhes, clique perguntas

Kahoot! Pesquisar conteúdos públicos

Fazer up... Criar

Organizado por keilanevesgen

Resumo Jogadores (29) **Perguntas (12)** Feedback

Visualização expandida Visualização compacta

Todos (12) Perguntas difíceis (1)

Pesquisar

Pergunta	Tipo	Correto/Incorreto
1 Verbo -Estar	Quiz	59%
	☐ Eu estou muito feliz hoje.	✓ 17
	☐ Ela está feliz hoje.	✗ 3
	☐ Elas duas estão muito feliz hoje.	✗ 0
	☐ Nós estamos muito feliz hoje.	✗ 2
	☐ Nenhuma resposta.	✗ 7
2 Verbo- Estar	Quiz	48%

Visualizar a quantidade de perguntas difíceis, com a quantidade de erros e acertos dos alunos. Para maiores detalhes, clique perguntas e perguntas difíceis

Kahoot! Pesquisar conteúdos públicos

Fazer up... Criar

12 de set. de 2024, 07:57

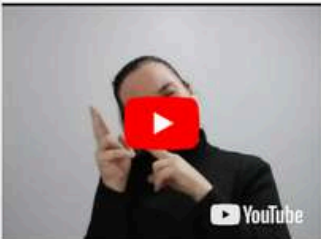
Organizado por keilanevesgen

Resumo Jogadores (29) **Perguntas (12)** Feedback

Visualização expandida Visualização compacta

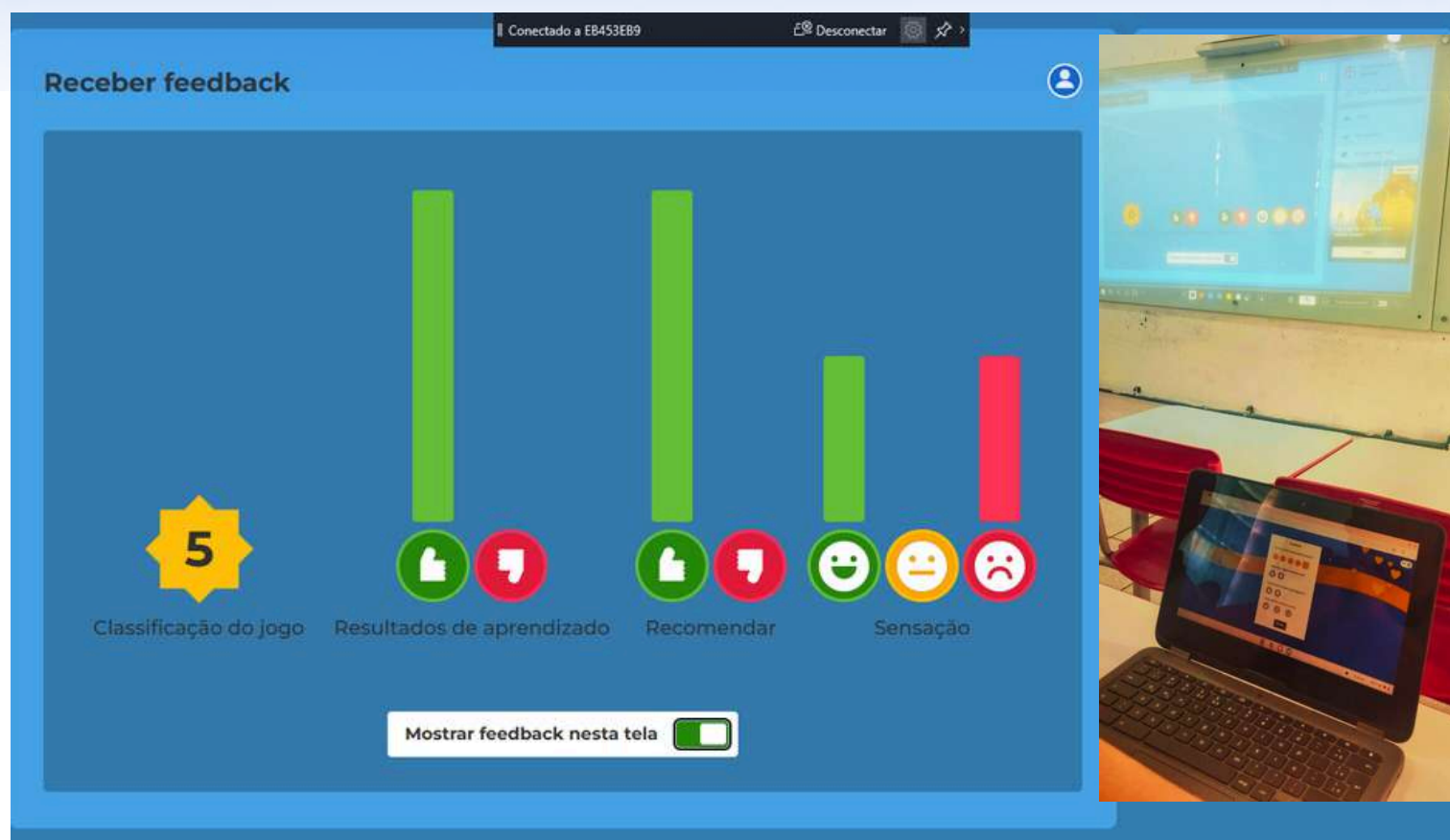
Todos (12) Perguntas difíceis (1)

Pesquisar

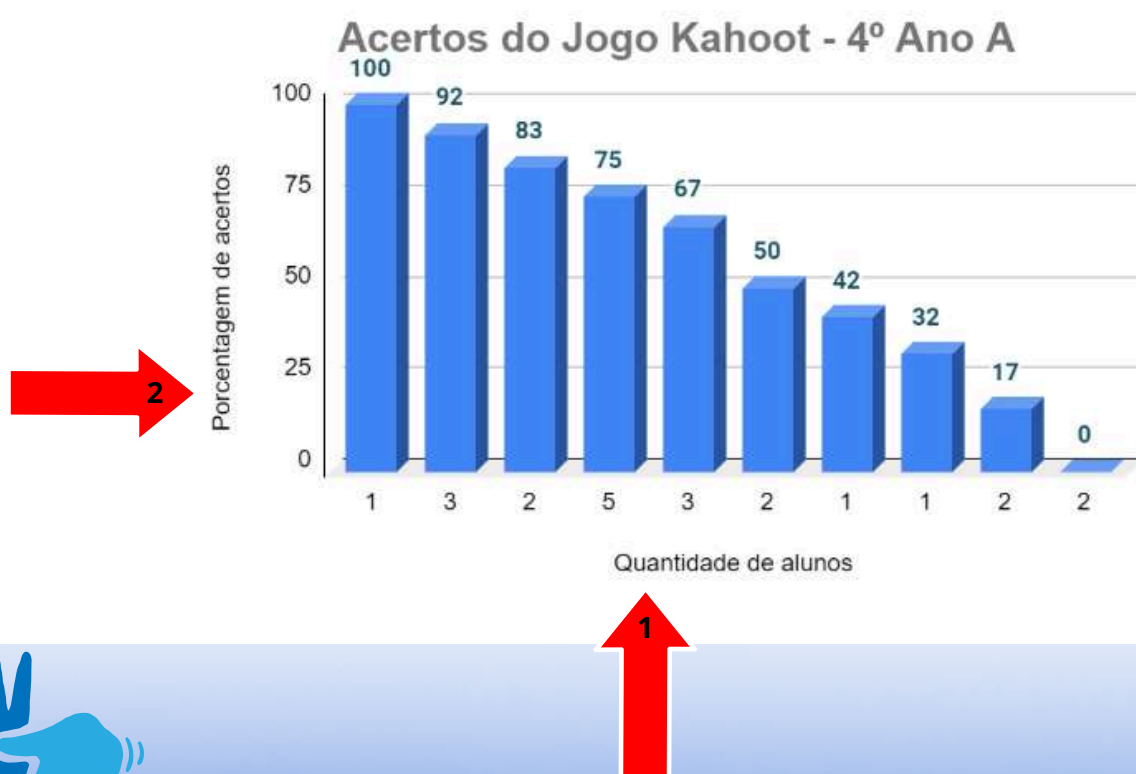
Pergunta	Tipo	Correto/Incorreto
11 Verbo- Dormir	Quiz	31%
	☐ Você gosta de dormir com barulho ?	✗ 4
	☐ Você consegue dormir com barulho?	✓ 9
	☐ Minha amiga gosta de dormir com barulho.	✗ 4
	☐ Ela não gosta de dormir com barulho.	✗ 6
	☐ Nenhuma resposta	✗ 6



Feedback dos alunos



Os dados abaixo representam a quantidade de aluno e porcentagem de acertos





Acessa o QR CODE e visualiza o vídeo do passo a passo em Língua Brasileira de Sinais, áudio e descrição de imagens.





créditos



CRÉDITOS DAS ILUSTRAÇÕES

Prof. Keila Gentil Neves de Lima

CRÉDITOS ILUSTRAÇÕES DA CAPA

Canva (2024) <https://www.canva.com>

CRÉDITOS ILUSTRAÇÕES

Canva (2024) <https://www.canva.com>

CRÉDITOS ARTE VISUAL

Canva (2024) <https://www.canva.com>

CRÉDITOS E-BOOK DIGITAL (PANFLETO)

Canva (2024) <https://www.canva.com>

CRÉDITOS VÍDEOS

Youtube (2024) <https://www.youtube.com>

CRÉDITOS QR CODE

<https://qr.io/>

CRÉDITOS SOFTWARE PARA A CRIAÇÃO DOS JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

<https://kahoot.com/>

CRÉDITOS LINKS DOS JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS/INDIVIDUAL

<https://kahoot.it/solo/?quizId=6722ac4c-873e-4e0a-8603-51ba2d6fa877>

CRÉDITOS LINKS DOS JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS/SOLO

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=6722ac4c-873e-4e0a-8603-51ba2d6fa877>





CONSIDERAÇÕES FINAIS



Objetivo deste GUIA DE METODOLOGIAS BILÍNGUES COM TECNOLOGIA ASSISTIVA, propor estratégias pedagógicas para serem trabalhadas com os alunos das séries iniciais do ensino fundamental nas aulas de Libras, nos diversos conteúdos estruturantes, em especial nas unidades da Língua Brasileira de Sinais (pronomes, verbos, aspecto linguístico da língua, classificadores.

O material engloba um GUIA DE METODOLOGIAS BILÍNGUES COM TECNOLOGIA ASSISTIVA com as suas aplicações para a educação bilíngue numa perspectiva inclusiva.

Durante a pesquisa, percebeu-se como fundamental o uso da tecnologia aprimora o desenvolvimento dos alunos e prepara o professor na adaptação dos conteúdo a qual é abordado em sala de aula. Neste sentido, as concepções teóricas apresentadas levam ao entendimento do profissional de educação bilíngue e de um ambiente inclusivo. Assim, o conteúdo programático abordado e , aplicados no contexto para uma educação bilíngue , proporcionam um ambiente Inclusão de imagens e vídeos, opção de ler as perguntas em voz alta tornando o jogo mais acessível, possibilidade de personalização de ritmo de aprendizagem e revisão de conteúdo. Permitindo que os participantes joguem em seu próprio tempo e evitem a sensação de pressão ou ansiedade, inclusão de perguntas e respostas rápidas para ajudar os participantes a manter o foco e a atenção, uso de pontuação e classificação para incentivar a competitividade e motivar os participantes a prestarem atenção e se esforçarem para obter uma boa pontuação.

A criação de um recurso educacional com a tecnologia assistiva, fortalece as práticas pedagógicas que contribua para a inclusão e acessibilidade, dos docentes de língua portuguesa, e com os professores surdos, alunos ouvintes e surdos , pois atualmente há uma escassez de material voltado para este fim e necessita preencher as lacunas no âmbito da formação de docentes e práticas pedagógicas. Portanto, este material potencializou a aprendizagem e contribuição para a formação integral dos educandos, em frente a inclusão social e desenvolvimento de interação dos alunos surdos e ouvintes. Podendo servir como um guia nas demais organizações escolares bilíngue que busquem práticas inclusivas e incluindo a tecnologia como facilitadora e abordagens da disciplina de libras.





BIBLIOGRAFIA



BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. - São Paulo: Edições 70, 2011.

BIBER, D.; CONRAD, S.; REPPEN, R. **Corpus linguistics**: Investigating language structure and use. Cambridge University Press, Cambridge, 1998.

BRASIL. Lei nº 10.436, 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. **Diário Oficial República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 10 JAN. 2002.

BRASIL, MEC. Política nacional de educação especial na perspectiva da educação inclusiva. **Inclusão: Revista da educação especial**, v. 4, n. 1, p. 7-17, 2008.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (versão final). 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm
Acesso em: 20 jun. 2014.

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 art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Brasília, DF: **Presidência da República**, 2005. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em: 21 dez. 2021.

Brasil. **Lei nº 4024 de 20 de dezembro de 1961**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l4024.htm Acesso em: 06 ago. 2024.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LDB nº 5.692, de 11 de agosto de 1971. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5692.htm. Acesso em: 12 ago. 2024.

BRASIL. **Lei nº 10.436 de 24 de abril de 2002** institui a Língua Brasileira de Sinais. Brasília, DF, 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm. Acesso em: 06 ago. 2024.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2015. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 05 de abr. 2023.





BRASIL. Lei nº 14.191, de 03 de agosto de 2021. Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Brasília, DF: **Presidência da República**, 2021. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2021/lei-14191-3-agosto-2021-791630-normapl.html>. Acesso em: 1 set. 2024

BRASIL. **Lei nº 9394/96**- Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Educação Inclusiva, 1996. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn2.pdf. Acesso em: 20 de Dez. de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Nota Técnica nº 04, de 23 de janeiro de 2014. Orientações quanto a documentos comprobatórios do cadastro de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/ superdotação no Censo Escolar. **MEC/SECADI/DPEE**. Brasília, DF, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Especial. Saberes e práticas da inclusão: Desenvolvendo competências para o atendimento às necessidades educacionais especiais de alunos surdos. Brasília: **MEC/SEESP**, 2006. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/par/192-secretarias-112877938/seesp-esducacao-especial->

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Decreto nº 3.298**, de 20 de dezembro de 1999.

Brasil. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Especial. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica**. Secretaria de Educação Especial - MEC/ SEESP, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. Portal de ajudas técnicas para a educação: equipamento e material pedagógico para a educação, capacitação e recreação para a pessoa com deficiência física - recursos pedagógicos adaptados. Brasília: **MEC/SEESP**, 2006.

BRASIL. Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Diário Oficial da União Brasília, DF: MEC: CNE: CEB, 5 de outubro de 2009.

CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. Novo Deit-LIBRAS – Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue. São Paulo, Edusp: 2010.

CASTRO MENEZES, Adriane Melo; CHIELLA, Vânia Elizabeth. Políticas Públicas, A Bncc e o Currículo Na Escola Bilíngue De Surdos. Momento-Diálogos em Educação, v. 31, n. 02, p. 69-92, 2022.





BRASIL. Resolução nº 4, de 2 de outubro de 2009. Institui Diretrizes Operacionais para o Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. **Diário Oficial da União Brasília**, DF: MEC: CNE: CEB, 5 de outubro de 2009.

CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. **Novo Deit-LIBRAS** – Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilíngue. São Paulo, Edusp: 2010.

CASTRO MENEZES, Adriane Melo; CHIELLA, Vânia Elizabeth. Políticas Públicas, A Bncc e o Currículo Na Escola Bilíngue De Surdos. **Momento-Diálogos em Educação**, v. 31, n. 02, p. 69-92, 2022.

COBO, Cristóbal; RIVAS, Axel (Ed.). **O novo panorama da política educacional digital: dos sistemas educacionais às plataformas** . Taylor & Francis, 2023.

DE LIMA, Agatha Carvalho. **O Currículo Bilíngue Da Cidade De São Paulo**: Princípios Éticos, Políticos E Pedagógicos. Faculdade de Educação, 2018. p. 96.

FERNANDES, S. **Educação bilíngue para surdos**: desafios à inclusão. Departamento de Educação. 2006.

FERNANDES, S. **Educação bilíngue para surdos**: identidades, diferenças, contradições e mistérios. Curitiba, 2003, Tese (Doutorado em Letras), Universidade Federal do Paraná.

FERREIRA BRITO, L. **Por uma gramática de língua de sinais** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

KAHOOT. **Libras e os verbos no Ensino Bilíngue**. 2024. Disponível em: <https://kahoot.it/solo/?quizId=6722ac4c-873e-4e0a-8603-51ba2d6fa877> Acesso em: 20 set. 2024.

KENSKI, V. **Verbete Cultura Digital**. Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e Educação a Distância e de educação a distância, 2018.





MANTOAN, M. T. E. **Inclusão escolar** – O que é? Por quê? Como fazer? São Paulo: Summus, 2015.

PIMENTA, N.; QUADROS, R. M. de. **Curso de LIBRAS 1** . Rio de Janeiro: LSB Vídeo, 2006

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição. Editora Feevale, 2013.

QUADROS, R. M. de; SCHMIEDT, M. LP. **Ideias para ensinar português para alunos surdos**. Brasília: Mec/SEESP, 2006. Disponível em: <<http://www.librasgerais.com.br/materiais-inclusivos/downloads/ideias-ensinar-portugues-alunos-surdos.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2024.

QUADROS, RM de. Gramática da língua de sinais brasileira: os diferentes tipos de verbos e suas repercussões na sintaxe. **Revista da ANPOLL**, v. 16, p. 289, 2004.

RICHITELI, A. A. **Políticas para a inclusão digital**: Práticas e possibilidades na escola pública. 2017. 160f. Dissertação (Mestrado em Educação) -Universidade Federal do Triângulo Mineiro, 2017.

SAUSSURE, F. de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 1987.

STROBEL, K. L. **As Imagens do outro sobre a Cultura Surda**. Florianópolis, Ed. Da UFSC, 2008.

TICs & EaD em Foco, **São Luís**, v. 8, n. 2, maio./ago., 2022.

VIGOTSKI, L. **Fundamentos de Defectologia**: Tomo cinco. 2 ed. EDUNIOESTE: Cascavel-PR, 2022.

WIKIPÉDIA. **Kahoot!**. 2024. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>>. Acesso em: 09 set. 2024.





OBRIGADA



E-MAIL
Keila.nevesgen@gmail.com



TELEFONE
45 99985-0287

