

COMPUTAÇÃO CRIATIVA NO ENSINO DE PROGRAMAÇÃO PARA SURDOS: PROMOVENDO A FLUÊNCIA COMPUTACIONAL NO PROJETO DE EXTENSÃO INFOLIBRAS

Alex Silva Souza¹; Etienne Vaz de Lima².

1. Graduando em Licenciatura em Computação, Universidade Federal Rural da Amazônia, campus Capitão Poço, e-mail: alexsouza@dicente.ufra.edu.br; 2. Orientadora, professora na Universidade Federal Rural da Amazônia, campus Capitão Poço, e-mail: etiene.lima@ufra.edu.br.

RESUMO: A inclusão de pessoas surdas no ensino de programação exige estratégias inovadoras. A Computação Criativa (CC) emerge como uma abordagem promissora que favorece o ensino de programação de forma lúdica e intuitiva enfatizando a criação e o desenvolvimento da Fluência Computacional (FC), uma habilidade que envolve a capacidade de se expressar criativamente por meio de tecnologias digitais. Diante desse cenário, problematiza-se: Quais estratégias pedagógicas podem ser implementadas para facilitar o ensino de programação para alunos surdos visando a promoção da fluência computacional? Este estudo tem o objetivo de descrever as experiências vivenciadas durante uma oficina de computação criativa, destinada a alunos surdos. A oficina em questão, é uma ação do projeto de extensão Infolibras, vinculado ao curso de Licenciatura em Computação da Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), campus de Capitão Poço, que teve como objetivo o ensino de programação básica para surdos por meio da plataforma de programação em blocos, scratch. O método utilizado consistiu em um estudo de caso, centrado em uma única participante, baseado em abordagem qualitativa. Os procedimentos de coleta de dados ocorreram a partir de observação participante e gravação da oficina, tendo como instrumentos diários de Observação e câmeras de celular. A metodologia de ensino concentrou-se em uma pedagogia visual que envolveu as seguintes etapas: apresentação de jogos, animações e histórias no scratch; o ensino de sinais do contexto da programação; imagens de mulheres programando; conceito de algoritmos por meio de atividade desplugada; apresentação do ambiente scratch e dos principais blocos de comando; atividade desplugada; e criação de projetos simples. A análise dos dados coletados revelou que a participante demonstrou um significativo desenvolvimento da Fluência Computacional. Os resultados indicaram que a aluna demonstrou compreensão de conceitos fundamentais de programação, como estruturas de controle e variáveis por meio da criação de dois projetos simples, como um programa que pergunta a idade e diz se o usuário é maior ou menor de idade e outro de um personagem dançando sem parar. Além disso, a utilização de uma pedagogia visual, com a incorporação de sinais da Libras e exemplos práticos, mostrou-se fundamental para a compreensão dos conceitos e para a motivação da participante. Os resultados deste estudo sugerem que a abordagem pedagógica utilizada, baseada na Computação Criativa, é promissora para promover a inclusão digital de alunos surdos e o desenvolvimento da Fluência Computacional. No entanto, são necessárias mais pesquisas com um número maior de participantes para generalizar os resultados e aprofundar o conhecimento sobre o tema.

PALAVRAS-CHAVE: computação; pensamento computacional; educação de surdos.