



TRADUÇÃO DE TUTORIAIS DE JOGOS DE TABULEIRO E ROLE-PLAYING GAME (RPG) EM LIBRAS: CONTRIBUIÇÕES PARA ACESSIBILIDADE LINGUÍSTICA DOS SURDOS AOS JOGOS CONTEMPORÂNEOS.

AUTORES

Edimara Lucia Rupolo, Pedro Henrique Januário Da Silva, Bianca Antônio Gomes, Daniela Satomi Saito, Myrian Lorraine Pimenta Da Silva,

RESUMO

A compreensão das regras de jogo é uma barreira para o surdo devido ao uso do português. Este projeto busca analisar o impacto de tutoriais e gameplays acessíveis em LIBRAS sobre jogos de tabuleiro e RPG, junto aos surdos. O estudo realizará revisão bibliográfica, criação de tutoriais em Libras, análise dos tutoriais bilíngues na compreensão das regras pelos surdos. Espera-se promover acessibilidade linguística e o incentivo à participação dos surdos nos eventos de jogos de mesa.

PALAVRAS-CHAVE

jogos de tabuleiro; Libras; tradução; acessibilidade; Role-Playing Game (RPG)

GRANDE ÁREA

CIÊNCIAS HUMANAS (70000000)

ÁREA

EDUCAÇÃO (70800006)

INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

O jogo de tabuleiro se encontra no campo da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Propicia aos estudantes pensar sobre os conteúdos de forma significativa e envolvente. É emergente discussões sobre a acessibilidade dos jogos de tabuleiro.

No contexto da educação de surdos, é importante considerar que os surdos se utilizam do português como segunda língua (L2), podendo ter dificuldades de interpretar um texto. Se os tutoriais de jogos por muitas vezes são difíceis para os ouvintes, entende-se que para os surdos é maior. Os surdos possuem uma diferença em relação à sua modalidade de comunicação marcada pela visualidade e o uso da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Tais diferenças implicam em barreiras de interação e comunicação nos mais variados contextos, principalmente no que refere a língua portuguesa em sua modalidade escrita. Ressalta-se que, nos vídeos em LIBRAS, é necessário considerar a apresentação visual do conteúdo e o enquadramento da janela de interpretação.

O problema é como os tutoriais em LIBRAS dos jogos de tabuleiro podem contribuir com a acessibilidade dos surdos aos jogos?

Como hipótese, pressupõe-se que os tutoriais e gameplay em LIBRAS além de promover a acessibilidade linguística, sirvam de suporte para uma melhor experiência de jogo para os surdos.

Assim, o projeto almeja analisar o impacto e as potencialidades do uso de tutoriais acessíveis em LIBRAS para jogos de tabuleiro e jogos de Role-Playing Game (RPG) para os alunos surdos.

METODOLOGIA

Este projeto encontra-se na fase inicial de desenvolvimento. As três primeiras etapas estão em andamento.

O projeto está dividido em seis (6) etapas, a saber:

1. Pesquisas bibliográficas.
2. Seleção dos jogos da pesquisa.
3. Desenvolvimento dos tutoriais acessíveis em LIBRAS.
4. Avaliação dos tutoriais e gameplay. Esta avaliação será organizada da seguinte forma: Divisão dos participantes da pesquisa em dois grupos. O primeiro grupo jogará jogos apenas lendo as instruções escritas do jogo presentes no manual. O segundo grupo antes de jogar irá assistir os tutoriais acessíveis; Os dois grupos jogarão os mesmos jogos e serão observados pela equipe executora, durante o ato de jogar: as dificuldades no entendimento das regras, o alcance ou não do objetivo do jogo, o andamento do jogo, a interação entre os jogadores e se conseguiram finalizar o jogo.
5. Análise dos dados e avaliação dos resultados.
6. Criação do banco de dados com os materiais desenvolvidos, disponibilizados ao público em geral.

RESULTADOS

O presente projeto está em desenvolvimento. Na etapa de levantamento inicial foram realizadas consultas em sites de busca com as seguintes palavras-chave: tutorial, jogos de tabuleiro; LIBRAS; surdos; boardgame. Os resultados encontrados concentraram-se, em sua maioria, em jogos tradicionais e de mecânica simples, que utilizam sinais e configurações manuais e imagens — como dominó, jogo da memória e ludo. O único tutorial em LIBRAS encontrado foi para o jogo de Xadrez. Evidenciando uma lacuna na

oferta de conteúdos em vídeos para outras possibilidades de jogo.

De acordo com Lima et al (2022), os jogos podem ser classificados em três categorias principais:

tradicionais: Xadrez, Trilha, Ludo, Dama, Gamão, etc.

modernos: Monopoly, Jogo da Vida, War, Detetive, etc.

contemporâneos: Carcassonne, Ticket to Ride, Azul, Pandemic, etc.

O Clube de Jogos Tabuleiristas possui um acervo voltado para os jogos contemporâneos. Nos eventos promovidos pelo Clube, os surdos demonstraram interesse em aprender esses jogos.

Inicialmente foram selecionados para tradução os seguintes títulos: Azul, Bandido, Carcassonne, Dobble Connect, Ticket to Ride e Sagrada. Os critérios utilizados para a seleção dos jogos foram: visualidade, independência de idioma, regras simples e curtas.

Até o momento foi traduzido para vídeo o jogo Bandido. A escolha foi pela, visualidade, possuir poucas regras, baixa complexidade, facilidade de transporte e baixo valor para aquisição.

Este vídeo está organizado da seguinte maneira: Manual e regras em Libras. Apresentação de uma partida resumida (gameplay).

Os referenciais audiovisuais utilizados para nortear a produção dos tutoriais bilíngues foram: Romir Play House (2025), Duque Board Game (2025); Astronomia Bilíngue - GEAB (2025).

No processo de tradução será considerado a especificidade de cada jogo.

Espera-se ampliar o repertório da comunidade surda para um universo novo, que são os jogos de tabuleiro modernos e contemporâneos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto reafirma o potencial dos jogos na educação. Estes jogos são capazes de promover aprendizagens significativas, estimular a socialização, desenvolver competências cognitivas, emocionais e sociais. Os surdos que conhecem jogos de tabuleiro provavelmente tiveram a mediação por familiares, intérpretes ou pelo domínio do português. As regras muitas vezes deixam dúvidas. O uso de tutoriais em LIBRAS servem de apoio para melhorar a aprendizagem e a experiência do jogo. Os resultados preliminares apontam para a relevância da acessibilidade linguística e visual como fator determinante para a participação plena dos surdos no universo dos jogos de tabuleiro modernos, evidenciando o potencial transformador dessa iniciativa tanto no campo educacional quanto no sociocultural. Ao proporcionar a participação plena dos surdos no universo dos jogos de tabuleiro, reafirma-se também o compromisso com uma educação, inclusiva e transformadora.

LINK DO VÍDEO

<https://youtu.be/ldqbeSJ2pro>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUQUE BOARD GAMES. Disponível em <<https://www.youtube.com/@duqueboardgames>>. Acesso em 06/11/2025.

LIMA, Laise; NERI, Felipe, BASTOS, Luciano; PICCOLO, Paula; CARVALHO, Arnaldo (org). Jogos de tabuleiro na educação. São Paulo, SP. DEVIR. 2022.

PROJETO ASTRONOMIA BILÍNGUE - GEAB. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCTSqk1_G5zgHiqgRAjj4DsA> Acesso em 06/11/2025.

ROMIR PLAY HOUSE. Disponível em <<https://www.youtube.com/c/RomirPlayHouse>>. Acesso em 06/11/2025.

AGRADECIMENTOS

A equipe do projeto agradece ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC, pelo apoio recebido, viabilizando a execução das atividades do projeto de pesquisa.