



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Vol. 18, Núm. 3, novembro, 2025, pág. 454-474

**O vídeo game como instrumento da prática da autonomia e de
implementação de desafios do surdo**

**Video games as a tool for practicing autonomy and addressing challenges
for the deaf**

**Les jeux vidéo comme outil pour développer l'autonomie et relever les défis
rencontrés par les personnes sourdes.**

Harrison Tavares de Andrade¹

Lilianne Araújo da Silva²

Adriano Brito Feitoza³

Resumo

A surdez, historicamente vista como deficiência a ser corrigida, é redefinida pela comunidade surda como diferença humana, base da identidade cultural e linguística singular. O objetivo deste estudo é compreender a experiência de um homem surdo e a possibilidade da comunicação entre pares a partir da utilização do videogame como instrumento mediador. É uma pesquisa sob o viés qualitativo, contexto narrativo de vivência e o olhar sobre a experiência em si mesma. É apresentado o experienciar da aprendizagem e da comunicação construída no decorrer da relação de jogo, possibilitando crescimento, motivando a enfrentar os desafios impostos por cada fase dos jogos. Conclui-se que, os videogames, tradicionalmente vistos como meros entretenimentos, transformaram-se em poderosas ferramentas de comunicação, socialização e afirmação cultural para a comunidade surda.

¹ Graduando em Licenciatura Letras Libras na Faculdade de Letras da Universidade Federal do Amazonas. E-mail: harrison.andrade@ufam.edu.br Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-7319-5669>

² Pós-graduada em Psicologia Educacional. Graduada em Licenciatura Letras Libras pela Faculdade de Letras da Universidade Federal do Amazonas. É Técnica Administrativa em Educação como Tradutora e Intérprete de Libras. Docente de Libras pela Secretaria do Estado de Educação, Desporto e Qualidade de Vida – SEDUC/AM. E-mail: araujoliliane@ufam.edu.br Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-9307-0812>

³ Mestre em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal do Amazonas (IFAM). Pós-graduado em Libras (UNIASSELVI). Pós-graduado em Tradução e Interpretação de Libras (UNIFAP). Pós-graduado em Docência do Ensino Superior (UNIASSELVI). Pós-graduado em Tutoria e Gestão em EAD (UNIASSELVI). Graduado em Licenciatura em Letras língua Portuguesa (UNIASSELVI). Graduado em Licenciatura em Letras Libras (UNIASSELVI). Docente voluntário de Libras (UFAM). Técnico Administrativo em Educação como Tradutor e Intérprete de Libras (UFAM). Tradutor e Intérprete de Libras (INTERPRES). E-mail: adrianobritofeitoza1986@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0989-8692>



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 - 1441 (Versão digital)

Palavras-chave: Surdez; vídeo game; Língua Brasileira de Sinais; Autonomia; Grupalidade

Abstract

Deafness, historically seen as a disability to be corrected, is redefined by the deaf community as a human difference, forming the basis of a unique cultural and linguistic identity. The objective of this study is to understand the experience of a deaf man and the possibility of peer communication through the use of video games as a mediating tool. This is a qualitative research, with a narrative context of lived experience and a focus on the experience itself. The study presents the experience of learning and communication built during the course of the gaming relationship, allowing for growth and motivating the individual to face the challenges imposed by each game level. It is concluded that video games, traditionally seen as mere entertainment, have become powerful tools for communication, socialization, and cultural affirmation for the deaf community.

Keywords: Deafness; video game; Brazilian Sign Language; Autonomy; Group dynamics

Résumé

La surdité, historiquement considérée comme un handicap à corriger, est redéfinie par la communauté des sourds comme une différence humaine, base d'une identité culturelle et linguistique singulière. L'objectif de cette étude est de comprendre l'expérience d'un homme sourd et la possibilité de communication entre pairs à travers l'utilisation du jeu vidéo comme outil médiateur. Il s'agit d'une recherche avec une approche qualitative, dans un contexte narratif d'expérience vécue et un regard porté sur l'expérience elle-même. Elle présente l'expérimentation de l'apprentissage et de la communication construite au cours de la relation de jeu, permettant la croissance et motivant à affronter les défis imposés par chaque niveau des jeux. Il en ressort que les jeux vidéo, traditionnellement considérés comme de simples divertissements, se sont transformés en puissants outils de communication, de socialisation et d'affirmation culturelle pour la communauté des sourds.

Mots-clés : Surdit  ; jeu vid o ; langue des signes br silienne ; autonomie ; dynamique de groupe



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Os videogames, outrora vistos meramente como forma de entretenimento, emergem na contemporaneidade como poderosas ferramentas tecnológicas com significativo potencial pedagógico, social e psicológico. Para as pessoas surdas, cuja experiência no mundo é fundamentalmente visual e espacial (Emmorey, 2002), os jogos eletrônicos oferecem um ambiente singularmente acessível e propício para o desenvolvimento de competências e da autonomia. Diferentemente de muitos espaços sociais estruturados em torno da língua oral, os videogames, em sua maioria, operam primordialmente por meio de estímulos visuais, feedback tátil e lógica espacial, minimizando as barreiras comunicacionais tradicionalmente impostas às comunidades surdas (Kourakli et al., 2017).

Neste contexto, este texto introdutório propõe-se a explorar como os videogames podem ser instrumentalizados para fomentar a autonomia da pessoa surda. Parte-se do pressuposto de que a autonomia não se restringe à independência física, mas engloba a capacidade de autodeterminação, tomada de decisão, resolução de problemas e participação social plena (Ryan & Deci, 2018). Os ambientes lúdicos digitais, ao apresentarem desafios progressivos, sistemas de recompensa claros e a possibilidade de experimentação sem medo de falhas do mundo real, constituem um campo fértil para o exercício e o fortalecimento dessas capacidades.

A estruturação visual dos mundos virtuais, a necessidade de interpretar pistas contextuais e a lógica inerente à jogabilidade ressoam com os processos cognitivos frequentemente fortalecidos na experiência surda (Hall, 2017). Além disso, os jogos online multiplayer podem servir como plataformas para a construção de comunidades e a prática da Língua de Sinais em ambientes virtuais, promovendo autonomia social e comunicativa (Middleton, 2019). Portanto, este artigo vem lançar bases para discussão aprofundada, através de relato de experiência, sobre como a linguagem universal dos jogos pode ser catalisador para a emancipação e o empoderamento da pessoa surda, convidando à reflexão que transcende a esfera do lazer e adentra os domínios do desenvolvimento humano e da inclusão sociodigital.



1. A Pessoa Surda

Por séculos, a pessoa surda foi predominantemente vista sob uma ótica clínica e patologizante, na qual a surdez era entendida como doença, falta, condição a ser remediada ou curada (Skliar, 1999). Esse "modelo médico" possuía como foco exclusivamente a perda auditiva, ignorando as dimensões sociais, culturais e linguísticas da experiência surda.

No entanto, a partir da segunda metade do século XX, movimento liderado pela própria comunidade surda promoveu a mudança de paradigma. A surdez passou a ser compreendida não como deficiência, mas como diferença que constitui a base de uma minoria linguística e cultural (Ladd, 2003).

1.1 Do Modelo Médico ao Modelo Sociocultural: Redefinindo a Pessoa Surda

O modelo médico-patológico enxerga a surdez como desvio da normalidade, priorizando intervenções como o uso de aparelhos auditivos e implantes cocleares, além de terapias de reabilitação da fala (oralismo). Para Sacks (2010) embora tais tecnologias possam ser ferramentas úteis para alguns, essa perspectiva frequentemente desconsidera a identidade e a agência da pessoa surda, impondo a normativa ouvinte.



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Em contrapartida, o modelo sociocultural ou modelo cultural da surdez defende que a pessoa surda pertence a uma comunidade com sua própria língua, história, tradições e valores. Nesse contexto, conforme pressupõe Strobel (2008) a "Surdez" (com 'S' maiúsculo) refere-se à condição cultural, enquanto "surdez" (com 's' minúsculo) descreve a condição audiológica. A identidade surda é formada e fortalecida dentro dessa comunidade, através do compartilhamento de experiências e, sobretudo, do uso de uma Língua de Sinais.

1.2. A Língua de Sinais como Pilar da Cultura Surda

A Língua de Sinais não é uma versão gestual da língua oral de um país. Trata-se de uma língua natural, completa e complexa, com estrutura gramatical, sintática e semântica próprias (Quadros & Karnopp, 2004). No Brasil, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) foi reconhecida como meio legal de comunicação e expressão pela Lei nº 10.436/2002 e regulamentada pelo Decreto nº 5.626/2005.

Para a comunidade surda, a Libras é muito mais que um instrumento de comunicação; é a língua do coração, a ferramenta primordial para o pensamento, a construção de conhecimento e a transmissão cultural (Gesser, 2009). A aquisição precoce de uma língua de sinais é crucial para o pleno desenvolvimento cognitivo, social e emocional da criança surda (Lillo-Martin & Henner, 2021).

1.3 Educação de Surdos: Do Oralismo ao Bilinguismo

A história da educação de surdos é marcada pela disputa entre duas correntes principais: o oralismo e o bilinguismo.

· *Oralismo*: Método que prioriza o ensino da língua oral e a leitura labial, suprimindo o uso de línguas de sinais. Esse método, hegemônico por décadas, é criticado por negar à criança surda o acesso à língua natural e completa, podendo levar a atrasos no desenvolvimento e a dificuldades de socialização (Ladd, 2003).



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

· *Bilinguismo*: Paradigma educacional que reconhece a Língua de Sinais como a primeira língua (L1) do aluno surdo e a língua oficial do país como segunda língua (L2), na modalidade escrita. Nesse modelo, o ensino é realizado em espaços onde a Língua de Sinais é a língua de instrução, como nas escolas bilíngues ou em classes bilíngues, preferencialmente por professores surdos (Quadros, 1997). O bilinguismo respeita a identidade surda e garante que a criança tenha acesso irrestrito ao currículo escolar.

1.4 Inclusão Social, Acessibilidade e Tecnologia

A inclusão da pessoa surda na sociedade vai além da esfera educacional. Ela requer a quebra de barreiras atitudinais, comunicacionais e tecnológicas. Para isso, devemos considerar:

· *Acessibilidade Comunicacional*: A presença de intérpretes de Libras em ambientes como escolas, universidades, hospitais e repartições públicas é essencial. Legendas em vídeos, conteúdos digitais acessíveis e sinalização visual também são fundamentais.

· *Tecnologias Assistivas*: Aparelhos de amplificação sonora e implantes cocleares são tecnologias que podem auxiliar na percepção de sons. No entanto, é importante ressaltar que elas não "curam" a surdez e não substituem a necessidade de uma Língua de Sinais para o desenvolvimento pleno da identidade cultural surda (Mauldin, 2016). Outras tecnologias, como softwares de comunicação e aplicativos para tradução, também têm um papel importante.

· *Políticas Públicas*: A legislação, como a Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015), é um avanço crucial para garantir os direitos das pessoas surdas e promover sua participação social em igualdade de condições.



2. Os videogames como ferramentas de comunicação e inclusão social para pessoas surdas

A indústria dos videogames evoluiu de uma mídia de nicho para um dos setores de entretenimento mais lucrativos e influentes globalmente. Paralelamente, seu papel social expandiu-se, tornando-se um espaço de construção de comunidades, aprendizado e interação. Para a comunidade surda, composta por milhões de indivíduos que utilizam principalmente a Língua de Sinais (no Brasil, a Libras) para se comunicar, os games representam mais do que diversão: são ambientes onde barreiras auditivas podem ser transpostas, permitindo novas formas de conexão e expressão. Este artigo investiga como os videogames facilitam a comunicação entre pessoas surdas e entre surdos e ouvintes, analisando tanto os recursos técnicos de acessibilidade quanto os fenômenos sociais emergentes nesses espaços.

2.1 A Superação de Barreiras: Recursos de Acessibilidade em Games

A demanda por inclusão digital tem pressionado desenvolvedoras a implementarem recursos de acessibilidade robustos. Para jogadores surdos, essas features são essenciais não apenas para jogar, mas para se comunicar e participar plenamente da experiência. Conforme destacado por Costa e Schlünzen (2019), a acessibilidade digital deve ser compreendida como um princípio de design que beneficia a todos os usuários.

- *Legendas e Indicadores Visuais*: A inclusão de legendas personalizáveis (Closed Captions) tornou-se um padrão mínimo. Jogos de ponta, como *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) e a série *Forza Horizon* (Playground Games), elevaram esse patamar, oferecendo:
- *Legendagem Direcional*: Indica a direção de onde um som importante (como passos ou um alerta) se origina.
- *Identificação do Falante*: O nome do personagem que está falando é explicitado.



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 - 1441 (Versão digital)

- *Descrição de Sons Ambientais*: Sons não-dialógicos cruciais para a jogabilidade, como o zumbido de uma máquina ou o rosnado de um inimigo, são descritos textualmente.
- *Feedback Visual e Tátil*: A ausência de pistas auditivas é compensada por estímulos visuais (como ícones piscando na tela) e vibrações do controle, que transmitem informações sobre eventos no jogo. Santos e Alves (2019) argumentam que em MMORPGs, a customização da interface de usuário é um recurso de acessibilidade crítica para jogadores surdos.
- *Customização de Cores e Interfaces (UI)*: A possibilidade de alterar cores de interfaces e legendas para pessoas com daltonismo também beneficia jogadores surdos, garantindo melhor contraste e legibilidade.

2.2 Os Videogames como Espaços de Socialização e Construção de Comunidade

Os mundos virtuais e os modos multiplayer online funcionam como "praças públicas digitais" onde a comunicação visual e textual prevalece. Esta dinâmica assemelha-se ao conceito de cibercultura proposto por Lévy (1999), que enfatiza a construção de comunidades e inteligência coletiva no espaço digital.

- *A Ascensão do Texto e dos Emotes*: Em jogos massivos como Final Fantasy XIV (Square Enix) ou World of Warcraft (Blizzard), a comunicação por chat de texto é a espinha dorsal da interação. "Emotes" - gestos e animações pré-definidas executadas pelos personagens - tornaram-se uma linguagem universal, transcendendo barreiras linguísticas e auditivas.
- *Plataformas de Streaming e Criação de Conteúdo*: Plataformas como YouTube e Twitch são fundamentais. Criadores de conteúdo surdos, como o brasileiro "SquidVini", produzem análises e gameplays acessíveis, utilizando Libras e legendas, criando um espaço de representatividade e educando o público ouvinte.
- *Clãs e Guildas Inclusivas*: Surgem comunidades (clãs/guildas) dentro dos jogos especificamente para surdos ou que adotam o texto como forma principal de



comunicação, fomentando um senso de pertencimento e apoio mútuo, como observado no estudo de Quadros (2021).

2.3 Potencial Pedagógico e de Prática Linguística

Os jogos podem ser ferramentas auxiliares no desenvolvimento de habilidades linguísticas. Guarinello (2013) investigou a influência do uso de videogames na comunicação de sujeitos surdos, constatando que o ambiente lúdico e motivador dos games pode estimular a interação e a aquisição de vocabulário.

- *Aquisição de Vocabulário em Língua Portuguesa:* Para surdos oralizados ou em processo de alfabetização na língua oral, jogos com densos enredos textuais (RPGs) podem ser um ambiente imersivo e motivador para a leitura.
- *Simulação de Interações Sociais:* Jogos que simulam vida real, como The Sims (Maxis), permitem experimentar e compreender nuances de interações sociais de forma segura e controlada.

2.4 Desafios e Limitações apesar dos avanços, desafios persistem.

- *Acessibilidade como Pós-pensamento:* Muitos jogos, especialmente indies com orçamento limitado, ainda lançam sem legendas ou com recursos de acessibilidade insuficientes.
- *Comunicação em Tempo Real:* Em jogos competitivos que exigem comunicação vocal instantânea (como Counter-Strike ou Valorant), jogadores surdos podem ficar em desvantagem. Ferramentas de ping (sinais visuais no mapa) e chats de texto rápidos são soluções parciais, mas a lacuna ainda existe, um ponto crítico levantado por Quadros (2021).
- *Representatividade na Narrativa:* Personagens surdos com profundidade narrativa ainda são raros na indústria, perdendo-se a oportunidade de normalizar a surdez e explorar suas perspectivas únicas.

Materiais e Método



Delineamento do estudo: é um estudo realizado sob o viés qualitativo de pesquisa que, segundo Pereira & Castro (2019) se caracteriza por compreender as temáticas a partir de crenças, valores, sentido e significados atribuídos pelo participante da pesquisa.

Método: Foi utilizada a metodologia do relato de experiência que visa descrever, analisar e refletir sobre vivências práticas em contextos específicos, neste caso, jogos digitais e a comunicação entre pessoas surdas, possibilitando a construção do conhecimento a partir da prática profissional ou pessoal. Diferentemente dos métodos mais rigorosos de investigação, o relato de experiência valoriza o aspecto narrativo e subjetivo, permitindo compreender fenômenos a partir da perspectiva dos envolvidos e das situações vivenciadas (Minayo, 2017).

Este tipo de narrativa permite que os sujeitos expressem suas interpretações da realidade, promovendo uma reflexão crítica sobre práticas cotidianas e suas implicações textuais.

Relato de experiência

Onde a experiência inicia: Eu comecei a jogar, observando as pessoas entrando no jogo e, nisso, percebi o quão o jogo era desafiador. Assim, comecei a jogar com um amigo que mora em São Paulo.

O jogo em questão foi o GTA 5. Uma de suas características observadas é que uma das opções é “sem morte” e a outra, que chama a atenção, a relacionada com a dificuldade estilo profissional no decorrer do jogo.

Percebi intensa movimentação dos personagens; os avisos nas laterais da página; a parte de trás que deveria ser evitada pelos jogadores. Questões que fui observando visualmente, tal como o mapa – que, diga-se de passagem, eu odeio – para me basear, saber onde estou, como está a dinâmica do jogo.

E, tem ali, personagens que me chamam a atenção; uma parte do jogo que é mais fácil, mais tranquila e a gente joga com a posse das armas específicas,



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

enfrentando os vários desafios que surgem, alguns mais fáceis que outros, aliás, como a maioria dos jogos. E, vamos seguindo!

Os níveis vão se sucedendo e, com isso, vamos continuando ali. Formam-se parcerias de jogo, adentram pessoas que são jogadores muito bons. E, dessa forma, vamos aprendendo, na interação com os outros que também são surdos e que, nas ligações de vídeo entre os membros do grupo, vão interagindo, comunicando.

Auxílio é cada vez mais importante. A cada mudança de nível, em alguns momentos que considero escuro, sem sabermos para onde ir; outros momentos em que fica mais claro; o período sem morte dos personagens, onde nenhum jogador morre. Entretanto, apesar disso, os outros jogadores oferecem riscos e conseguem nos prejudicar, e que considero difícil de lidar. Entretanto, as parcerias funcionam e a comunicação se faz entre os membros, tendo como pano de fundo, o jogo.

Dada essa dinamicidade, é fundamental manter a persistência para poder alcançar ali os melhores lugares no jogo. Depois dessa fase, eu saí do grupo, comecei a me virar sozinho, a jogar sozinho, lembrei do que haviam me ensinado. Fiquei muito grato por tudo que me mostraram sobre o jogo, como era o percurso do jogo, fui aprendendo e fui caminhando sozinho. Atingi, desse modo, uma segunda parte do jogo, o Destiny 2, que comecei a jogar com outro amigo.

Eis que, nesse ínterim, conheço um homem do Ceará. Começamos a jogar juntos. Conversamos, colocamos o capacete, a roupa para iniciarmos a partida. Percebi que era mais experiente no jogo do que eu, já havia alcançado várias fases. E eu, no início de todo o jogo. E, assim, ele foi me auxiliando e isso me fez compreender a dinâmica do jogo. A interação, a comunicação que o jogo de vídeo game proporcionava.

E eu o acompanhei, percebi que ele jogava, tinha ali 30 desafios, então foi algo bem complexo para mim, tinha a parte dos robôs também. Então, tinha a parte



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

de um cristal que a gente tinha que pegar, em realidade, um total de 30 cristais. E então, foi algo bem difícil para mim, conseguir aprender.

E aí, era paga a liberação para subir de nível. Fiquei muito feliz, foi um desafio. Mas, eu gostei disso. Gostei de me vir desafiado. Então, conseguimos nova roupa; uma nova forma de me vestir. Consegui, comprei com o pagamento que havia conquistado no próprio jogo.

E aí, eu vi a experiência do meu colega também. Ele me ajudou bastante para eu passar dessas fases. Contudo, depois de um tempo ele saiu, fiquei sozinho. Daí, pensei: acho que consigo passar dessas próximas fases, sozinho mesmo. E assim, fui conseguindo mais avanço no jogo. Então, chegou momento em que deveria pagar para passar de fase, utilizando o saldo que houvera conseguido no jogo. E eu tinha, a ajuda de meu amigo foi fundamental, nossas conversas e ensinamentos a partir da dinâmica do jogo, foram imprescindíveis para que tivesse saldo e, dessa forma, seguir adiante. Sou muito grato pela disponibilidade dele em me ajudar. E, foi nossa comunicação que me permitiu aprender, me permitiu seguir em frente.

E o tempo corre, célere e progressivamente...

Comecei a jogar o Call of Duty. Até hoje continuo jogando. Gosto da movimentação no cenário. Às vezes eu tô sozinho, não sei o que fazer e eu fico pensando elaborando uma forma de passar ali pelas fases (Fig.1).

Às vezes tem explosões ali, tem lutas. Enfim, mas aí eu continuo jogando, vejo ali como é que faz, como é que eu passo pelas fases, percebo pontos positivos que no jogo.

Hoje, já entendi como é que se joga. Sei como é que é dinâmica do jogo. Existem outras pessoas surdas que jogam comigo. Surdos de minha cidade, Manaus. Um total de 5 surdos e que formamos um grupo. Necessário informar que



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

encontramos e indicamos outros surdos. Formamos a equipe e iniciamos o trabalho no jogo, em conjunto, a parceria no jogo é estabelecida.

Há muitas trocas ali entre os surdos que jogam. Formamos o nosso time e ficamos jogando. E, às vezes, um de nós é o campeão. Conseguimos vencer. E a gente vai jogando, passando de fase. Mas não é fácil, é bem difícil maioria das vezes.

E o jogo tem uma parte com característica de nível profissional. E conforme vamos jogando e nos comunicando - sim, nos comunicamos - vamos aperfeiçoando as nossas práticas, com o objetivo de conseguir o nível profissional.

Algumas partes do jogo a gente não entende. Mas, nos propomos a compreender e seguir adiante. É quando as reuniões entre os membros do grupo correm. E, dessa forma, a gente vai tentando entender.

Na dinâmica do jogo, às vezes um jogador morre, acontece isso com um personagem. E, a partir da comunicação que ocorre ou ocorreu, conseguimos recuperar, pois manter esse personagem com sua arma é muito melhor. E nessa recuperação, a arma é melhor do que aquela de antes. A partir daí, conseguimos um desempenho melhor durante o jogo. Nessa trajetória de desafios, comunicação entre os membros para análise dos próximos passos, vamos conquistando mais espaço. E, com isso, vamos aprendendo a nomenclatura específica de cada equipamento que vai servir no nosso jogo. São diferentes ângulos da arma, por exemplo.

E assim, vamos seguindo. Discutimos e nos propomos, enquanto grupo, a buscar quais os tipos de armas que consideramos melhores para subsidiar o nosso jogo. Comparamos a qualidade, verificando se não está tudo igual às armas que tínhamos; a qualidade do material e, para isso, discute-se e optamos, na prática, pelo melhor modelo para o tiro em longa distância, por exemplo. E, após nos



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 - 1441 (Versão digital)

comunicarmos no grupo, vamos praticando até encontrar a que o grupo considere perfeita.

A meu ver, os membros do grupo gostam bastante. Percebemos que essa prática é muito interessante para fundamentar nosso jogo. Lembro que eu também já joguei o terceiro modo do jogo, que é sobre zumbis. Jogamos e sentimos dificuldade. Chamei um amigo para jogar comigo. Conversamos, interagimos muito sobre a dinâmica do jogo, sobre cada fase. Temos, por exemplo, um momento em que adquirimos equipamentos de ouro que colocamos em nossa mochila e guardamos para utilizar, ou seja, tem esses equipamentos que, aos poucos, a gente vai liberando, conforme vamos passando de fase, liberamos os equipamentos de ouro. Então, passamos de fase.

Lembrando que, como já temos equipamentos, não precisamos equipar mais. E tudo isso, é discutido, é conversado entre nós. Por exemplo, quanto aos equipamentos lendários, eles já estão completos e já temos esses equipamentos no nosso conjunto, em nossas mochilas.

Percebi que esses jogos de zumbis possuem vários níveis, do 1 ao 5 aproximadamente. E, assim, vamos entendendo o contexto por completo, fazendo um jogo de forma igual.

Às vezes eu vou sozinho. Consigo. Outras vezes, também estou em grupo. Sendo que, em alguns momentos, o grupo segue outra direção.

E hoje, às vezes, vou sozinho. Vou passando, seguindo adiante, vendo muitas vezes, personagens morrendo em minha trajetória de jogo. Então, tenho que correr para a pasta das fases e, assim, conseguir ter êxito, vencendo inimigos do jogo.

Por outro lado, a solidariedade, a parceria, o companheirismo é algo presente quando se joga. Eu ajudo os meus amigos, dou dicas e eles me ensinam



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

sobre como passar de cada fase. Reciprocidade, comunicação, interatividade digital.

Temos de enfrentar fases difíceis, em ambientes bastante diversos e diversificados. Há aqueles em que, por exemplo, fenômenos da natureza se fazem presentes, como a eletricidade, o que transforma o nível de dificuldade a ser enfrentado. Contudo, algo ocorre. Ao atingirmos o final da fase, comentamos entre nós que, talvez, a dificuldade inicialmente considerada, não fosse tão difícil assim, ou seja, tenho uma parte difícil, mas depois foi ficando mais fácil. E, sou grato a cada um daqueles que me auxiliaram a sair dessa fase.

O que compreendi de tudo isso? Que sozinho não conseguiria, ou seja, fui percebendo que, sozinho não é possível. Preciso deles. Preciso do outro para caminhar comigo. Não sou autossuficiente, por mais que, em algumas vezes, queira sê-lo. Contudo, ao mesmo tempo, houve momentos em que joguei só e consegui vencer. E isso tudo ocorreu porque expressei minhas dificuldades e obtive todas as orientações que os colegas me passaram, e assim, concluí. O que me deixou feliz. Deixei o grupo seguir adiante. São quatro surdos que continuam jogando, comunicando, expressando suas dificuldades, jogando, perdendo, vencendo.

O jogo em que agora estou inserido, tem sido diferente, pois me desafia sobremaneira, dado seu grau de dificuldade. Parece que o nível de dificuldade foi aumentando. Precisamos ter mais saldo ali, mais dinheiro para fazer compras dentro do jogo.

E eu não sabia como jogar muito bem nessa segunda fase. Mas, fui completando, fui vendo o que faltava.

Lembro de uma fase de jogo que nos guia. Existia um local em que abríamos uma espécie de armário, onde existia óleo; tinha uma garrafa que, ao ser lançada gerava fogo.



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Apagamos o fogo, mas deixamos outros personagens fora. Pegamos tudo o que tínhamos de pegar, recolhemos junto a nossos materiais. Em seguida, fomos enfrentar outras pessoas e o mapa da fase foi nos mostrando quais as partes mais seguras para caminhar. Lembrando, mais uma vez que jogar interagindo, comunicando, torna a jornada mais interessante. Estava sozinho, mas fora do jogo havia um grupo me subsidiando, alertando, ajudando-me a caminhar.

É nessa interação que, em alguns momentos pode não ser jogando a mesma fase do jogo, propicia o avanço nos níveis do jogo, nas fases pertinentes. E assim, fui ultrapassando. Vieram novas fases. E segui percorrendo cada momento que se apresentava. Foi uma parte difícil, mas normalmente tranquilo. Então, essa etapa passou.

Depois eu comecei a jogar o rabo, um jogo no computador em que a gente tem poucas roupas, poucas opções, a gente começa sem muitos recursos. Não tem roupa de grife, roupa chique. Precisamos de crédito para esse material, mesmo sendo roupas simples.

Então, adquiri a calça, camisa, roupa VIP (há um momento em que a gente compra roupas VIPs para nós jogadores).

Continuo usando essas roupas. Adentrei outro ambiente, com mais de 9 tipo de roupas. Perguntei dicas para continuar no jogo. E alguém me ajudou a adquirir as roupas, me forneceu as roupas e, assim, permaneci naquela fase. O interessante é que as roupas são adquiridas em vários pontos do mundo, do Brasil à Suíça, o que faz variar os valores.

Então, agradei muito ali a quem me ajudou e agradei por esse diálogo, por essa orientação. E eu, estava ali com os surdos, jogando, percebendo como era a dinâmica, fui dialogando com eles por via chamada de vídeo. Foi muito bom.



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq
ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Tenho esse momento essa experiência. Não acredito que seja apenas isso. Provavelmente talvez em breve tenha outras experiências para contar aqui para vocês.

Discussão

Estudos realizados por pesquisadores brasileiros como Silva et al. (2014) indicam que jogos digitais promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas visuais fundamentais para pessoas surdas, tais como: memória visual, percepção espacial e processamento de informações.

Além disso, a gamificação tem sido apontada como um recurso eficaz no processo de aprendizagem para estudantes surdos, melhorando significativamente a compreensão, escrita e leitura, assim como a interação. Segundo Heidegger (2013) somos seres-no-mundo-com-o-outro, independente a quaisquer condições nas quais estamos imersos. Assim, a relação que mantínhamos durante os jogos, possibilitava o diálogo através da Língua de Sinais, propiciando aprendizagem acerca do novo (gamificação em si mesma) e até de nossas competências e habilidades em conseguirmos enfrentar as vicissitudes próprias do jogo. Como dizem Castro & Meira (2025) somos pessoas de relação, em relação, na relação, constituindo-nos, com isso e através disso, em aprendizes da experiência nominada vida.

Costa & Nunes (2023), afirmam que ainda que os jogos digitais ofereçam benefícios, muitos dos modelos existentes focarem apenas na representação básica do vocabulário e do alfabeto manual, sem considerar a cultura surda e o contexto comunicacional amplo. Corroborando com essa aceção, Almeida et al. (2023) asseveram que outro desafio é, sem sombra de dúvida, a escassez de jogo que adotem o design participativo, envolvendo diretamente adolescentes surdos no



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

processo de criação, o que certamente garantiria maior adequação às necessidades comunicativas e culturais.

Castro (2024) revela que um dos aspectos basilares de toda a evolução do ser humano é, sem dúvida, o leque de possibilidades que facultam a aprendizagem. Principalmente no que tange às relações que são construídas e constituídas na interação entre os participantes de um grupo. Esse fenômeno é de pronto observado em meu relato, tendo em vista que, a partir do eixo comunicacional que foi efetivado entre nós, pessoas surdas, compreendi que a aprendizagem foi realizada de modo pleno, eficaz, a partir da configuração relacional estabelecida pelo grupo. Me senti mais seguro para aprender com o outro que me acompanha nesses momentos.

Convém salientar que esse movimento relacional característico deste grupo de pessoas surdas que utilizam jogos virtuais, é o que Castro & Meira (2025) nominam como grupalidade.

Considerações finais

Trabalhar com esta temática, possibilitou-se reconhecer alguns pontos que tornaram-se presentes em minha vida. O primeiro, em decorrência da grupalidade implementada em nossos encontros, facultou o hábito de reunir. Assinalo, ainda, que apesar dos impedimentos cotidianos tão característicos na vida de um surdo, percebe-se a divisão entre a vida lá fora e a vida no momento do jogo.

Aspectos que valem a pena ressaltar, diz respeito a que a grupalidade possibilitou maior comunicação, conseguimos nos perceber capazes de enfrentar as situações até então consideradas difíceis do jogo e, sem dúvida, é muito presente a percepção de desafio e conquista que acompanham cada movimento do grupo, tendo em vista que, o companheirismo e a parceria nos impulsionam a atingir os objetivos propostos para cada partida, promovendo, dessa forma, autonomia aos membros do grupo no que tange a decisões que precisamos tomar, dentro e fora do jogo.



Revista AMazônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Reunir pessoas surdas para compor a equipe é sobremaneira importante, pois nos faz mergulhar na Língua de Sinais e, concomitantemente, compreendermos as dimensões de capacidade e habilidade que aí se fazem presentes. E isso me leva à reflexão de que usar vídeo game com crianças, adolescentes e jovens surdos pode resultar em amplitude de aprendizagens.

Referências (APA 7ª edição)

- Almeida, M.R. et al., (2023) Game design participativo com adolescentes surdos: um estudo sobre comunicação e inclusão. *Revista Brasileira de Tecnologias Assistivas*, 16 (2), 78-92.
- Brasil. (2002) Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras.
- Brasil (2015). Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão de Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).
- Castro, E. H. B., & Meira, J. C. (2025). Psicologia, fenomenologia e o ser-amazônida: meu território é corpo, meu corpo é território. *AMazônica*, 18(2).
- Castro, E. H. B. (2024). A prática da psicologia fenomenológica no Amazonas: Inserção no plantão psicológico em escolas públicas. *AMazônica*, 18(2).
- Costa, T.S. & Nunes, P.V. (2023) Jogos digitais para estudantes surdos: limitações e desafios pedagógicos. *Educação e Diversidade*, 10 (1), 45-62
- Emmorey, K. (2002). *Language, cognition, and the brain: Insights from sign language research*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- Hall, M. L. (2017). The contributions of visual and motor experience in sign language acquisition. Em M. Marschark & P. E. Spencer (Eds.), *The Oxford handbook of deaf studies in language* (pp. 125–140). Oxford University Press.
- Kourakli, M., Altanis, I., Retalis, S., Boloudakis, M., Zbainos, D., & Antonopoulou, K. (2017). Towards the improvement of the cognitive, motoric and academic skills of students with special educational needs using Kinect learning games. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 11, 28–39. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2016.10.009>
- Ladd, P. (2003) *Understanding Deaf Culture: In Search of Deafhood*. Multilingual Matters.



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Lillo-Martin, D., & Henner, J. (2021). Acquisition of Signs Languages. *Annual Review of Linguistics*, 7, 395-419

Mauldin, L. (2016). *Made to hear: cochlear implants and raising deaf children*. University Minnesota Press

Middleton, A. (2019). Gaming and the virtual deaf community. Em A. P. D. MacDonald (Ed.), *Digital Diversity: Being Human in the Information Age* (pp. 89-104). Routledge.

Minayo, M.C. de S. (2017) O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde . 14ª ed., Hucitec

Pereira, A.C. & Rocha, F.L. (2023) Jogos digitais, acessibilidade e identidade surda: avanços e possibilidades. *Revista Humanae*, 19 (3), 112-130.

Quadros, R.M. (1997). Educação de surdos: a aquisição da linguagem. Artes Médicas

Quadros, R.M., & Karnopp, L.B. (2004). Língua de Sinais Brasileira: Estudos linguísticos. Artmed

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2018). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications.

Silva, R.M. et al., (2014) Games: um start na educação de surdos. *Anais do Congresso Nacional de Educação*, 7 (1) 121-133.

Strobel, K. (2008). *As imagens do outro sobre a cultura surda*. Editora UFSC.

Submetido: 10/11/2025

Aprovado: 26/11/2025

Publicado: 30/11/2025

Autores

Harrison Tavares de Andrade

Graduando em Licenciatura Letras Libras na Faculdade de Letras da Universidade Federal do Amazonas. E-mail: harrison.andrade@ufam.edu.br Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-7319-5669>



Revista AMAzônica, LAPESAM/GMPEPPE/UFAM/CNPq- GPPFE/UFAM/CNPq

ISSN 1983-3415 (versão impressa) - eISSN 2558 – 1441 (Versão digital)

Lilianne Araújo da Silva

Pós-graduada em Psicologia Educacional (UNIASSELVI). Graduada em Licenciatura Letras Libras pela Faculdade de Letras da Universidade Federal do Amazonas. É Técnica Administrativa em Educação como Tradutora e Intérprete de Libras. Docente de Libras pela Secretaria do Estado de Educação, Desporto e Qualidade de Vida – SEDUC/AM. E-mail: araujoliliane@ufam.edu.br Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-9307-0812>

Adriano Brito Feitoza

Mestre em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal do Amazonas (IFAM). Pós-graduado em Libras (UNIASSELVI). Pós-graduado em Tradução e Interpretação de Libras (UNIFAP). Pós-graduado em Docência do Ensino Superior (UNIASSELVI). Pós-graduado em Tutoria e Gestão em EAD (UNIASSELVI). Graduação em Licenciatura em Letras língua Portuguesa (UNIASSELVI). Graduação em Licenciatura em Letras Libras (UNIASSELVI). Docente voluntário de Libras (UFAM). Técnico Administrativo em Educação como Tradutor e Intérprete de Libras (UFAM). Tradutor e Intérprete de Libras (INTERPRES). E-mail: adrianobritofeitoza1986@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0989-8692>