

## **LIBRÁRIO PARA APRENDIZAGEM DE LIBRAS: Como o Design pode tornar a sociedade mais inclusiva**

*LIBRÁRIO FOR LIBRAS LEARNING: How Design can make society more inclusive*

CASTRO, Flávia; Doutoranda em Design; Universidade do Estado de Minas Gerais

eudisseflavia@hotmail.com

MENEZES, Gabriel; Graduando em Design; Universidade do Estado de Minas Gerais

gabrielbarrosmenezes@hotmail.com

ENGLER, Rita; PhD em Design; Universidade do Estado de Minas Gerais

rita.engler@gmail.com

### **Resumo**

No contexto da inclusão social, o *Librário* propõe a integração de linguagens e expressão por meio do Design para introduzir a aprendizagem da língua Libras. O *Librário*, um jogo de cartas que surgiu em 2014, busca promover o ensino lúdico da Libras, tanto em formato impresso quanto digital. Este estudo investiga o *Librário* como uma ferramenta de inclusão para surdos, com o objetivo de aprimorá-lo por meio de atividades híbridas que favoreçam o aprendizado de Libras via Design. A metodologia adotada é qualitativa, combinando pesquisa-ação e observação do participante. Exploram-se estratégias da educação contemporânea, incluindo o Design Thinking e o Design For Change. Resultados enfocam recursos humanos que atendem surdos e destacam a relevância da imagem na comunicação entre surdos e ouvintes. A pesquisa almeja tornar a aprendizagem de Libras uma pauta abrangente e impactante, gerando um futuro mais inclusivo.

**Palavras Chave:** Design; Educação; Libras; Inclusão.

### **Abstract**

*In the context of social inclusion, the Librário proposes the integration of languages and expression through Design to facilitate the learning of the Libras language. Librário, a card game that emerged in 2014, aims to promote the playful teaching of Libras, both in print and digital formats. This study investigates Librário as an inclusion tool for the deaf, with the goal of enhancing it through hybrid activities that support Libras learning via Design. The adopted methodology is qualitative, combining action research and participant observation. Strategies from contemporary education, including Design Thinking and Design For Change, are explored. Results focus on human resources that cater to the deaf and highlight the importance of images in communication between the deaf and hearing individuals. The research aims to make the learning of Libras a comprehensive and impactful agenda, creating a more inclusive future.*

*Keywords: Design; Education; Libras; Inclusion*

## 1 Contexto: Design para aprendizagem de Libras

"Design é sempre Educação"  
Enzo Mari (1970)

Entende-se o Design em sua dimensão ampla, como imagético, cerne da visualidade intrínseca da comunicação. Enzo Mari (1970), quando diz "design é sempre educação", destaca a importância do design como uma ferramenta de comunicação e aprendizado. Ao considerar o impacto do design em produtos, ambientes e experiências, podemos reconhecer que o design tem o poder de educar, informar e influenciar as pessoas. Essa visão amplia o papel do design para além da estética, enfatizando sua capacidade de transmitir mensagens, facilitar interações e moldar comportamentos. Ressalta a dimensão educativa inerente ao design e sua capacidade de promover a compreensão e a experiência significativa.

“O humanismo projetual seria o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos” (Bonsiepe, 2011, p.21). Percebe-se que o design e a educação são campos que, quando integrados, potencializam a inovação e o desenvolvimento de habilidades críticas para a resolução de problemas. A união dessas áreas permite a criação de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, criativos e centrados no aluno.

O Librário emerge como um projeto humanístico: um artefato, produto e serviço em design, sendo ele uma combinação entre Design, Educação e a Língua Brasileira de Sinais (Libras) em prol da inclusão. Esse projeto é uma resposta às lacunas na educação e inclusão de surdos, proporcionando uma jornada imersiva no universo da Libras de maneira simples. Nascido de um projeto de pesquisa, ensino e extensão dentro da Universidade do Estado de Minas Gerais – Escola de Design, ele se tornou uma ferramenta de auxílio na aprendizagem de Libras, com uma utilização ampla entre os usuários (Castro, 2019).

O Librário é um jogo de cartas que associa sinais de Libras a imagens e palavras. Seu objetivo é promover a interação entre surdos e ouvintes no contexto escolar e social, visando à quebra de barreiras na comunicação. Por meio dessa abordagem lúdica e divertida, é possível introduzir as Libras de forma eficaz.

Com 10 anos de evolução, esse projeto se materializa em formatos impressos e digitais, buscando estimular a curiosidade dos ouvintes a aprender a língua visual-motora dos surdos. O Librário é dinâmico, uma produção contínua que mescla mídias e atividades, como jogos e oficinas. Ele promove diálogos e conexões entre a comunidade surda, sinalizante ou não, e a ouvinte, representando um movimento em curso (Castro, 2019). A inclusão dos surdos é o principal objetivo, pois permite aos ouvintes a descoberta da língua de sinais, facilitando a comunicação e evidenciando as necessidades especiais deste grupo de pessoas.

A pesquisa exploratória do Librário estende-se para além do jogo, examinando como ele pode ser alinhado às políticas públicas, as práticas pedagógicas e às culturas urbanas. Avaliado como uma tecnologia social e operando como uma plataforma para discussões sobre acessibilidade, direitos sociais e responsabilidade coletiva, busca-se investigar seu impacto nas práticas inclusivas. Como intervenção artística, leva os sinais da Libras para espaços públicos através de lambe-lambes e através do próprio jogo. Essas ações chamam a atenção para temas frequentemente ignorados, estimulando discussões inclusivas e democratizando o espaço nas cidades. O Librário transcende

barreiras físicas e linguísticas, tornando-se um catalisador de diálogos e conscientização (Castro, 2019).

Em síntese, o *Librário* é um projeto que evoluiu para se tornar uma ferramenta de assistência e introdução na aprendizagem de Libras. Sua função é facilitar e incentivar o aprendizado de Libras. Seu objetivo é promover a inclusão dos surdos e difundir a língua.

A proposta dessa pesquisa é investigar o "Design para Aprendizagem de Libras", explorando seu potencial para transformar práticas educacionais e promover uma educação mais acessível e eficaz na acessibilidade. Este trabalho está inserido na linha de pesquisa de Cultura, Gestão e Processos em Design, contextualizando-se tanto no âmbito temporal, face à contemporaneidade, quanto no espaço, considerando as demandas educacionais atuais.

As línguas de sinais desempenham um papel fundamental na comunicação e expressão cultural de comunidades surdas. Cada país desenvolve sua própria língua de sinais, refletindo as nuances e características únicas de sua cultura surda. No contexto brasileiro, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é reconhecida como a língua oficial, possui uma gramática própria e é utilizada por milhões de pessoas no Brasil. A Libras não é apenas um meio de comunicação, mas também uma expressão rica da identidade surda, incorporando expressões faciais e movimentos corporais para transmitir significado de maneira objetiva e culturalmente enraizada.

A diversidade cultural, étnica, social e de gênero é um elemento fundamental a ser considerado no processo de construção de uma educação inclusiva. AMATO (2022) lembra da frase de Vernā Myers, VP de Inclusão na Netflix que diz: "Diversidade é convidar para a festa, inclusão é chamar para dançar". Diversidade é quando você tem um lugar na mesa. Inclusão é quando você pode falar. Pertencimento é quando você é compreendido, essa reflexão sintetiza os três pilares que sustentam um ambiente educacional verdadeiramente acolhedor e promotor de equidade:

**Diversidade:** Representa a presença de diferentes grupos de pessoas, com suas variadas origens, experiências e perspectivas. É fundamental garantir que todos tenham um lugar na mesa, assegurando a representação de diferentes vozes e saberes.

**Inclusão:** Vai além da mera presença, criando um ambiente onde todos se sintam confortáveis para participar e contribuir ativamente. Isso significa criar oportunidades para que todas as vozes sejam ouvidas e valorizadas, promovendo o diálogo intercultural e o respeito às diferenças.

**Pertencimento:** É o sentimento de ser valorizado e respeitado dentro do grupo. Quando os indivíduos se sentem pertencentes, eles se sentem seguros para compartilhar suas ideias e experiências, sem medo de julgamento ou marginalização.

A comunicação, como uma ferramenta essencial na integração e socialização, desempenha um papel fundamental na expressão de desejos, anseios, dificuldades e opiniões. Reconhecendo sua importância, a comunicação é consagrada como um direito na Declaração Universal de Direitos Humanos, que assegura a todo ser humano o direito de transmitir informações e ideias sem fronteiras. Diante disso, a comunicação entre surdos e ouvintes emerge como um direito fundamental e crucial para promover a inclusão e a participação ativa na sociedade. "Percebo que muitas pessoas têm dificuldades de entender a realidade e a cultura surda. Precisamos ajudar os que ainda não entendem que nós temos uma cultura diferente. Trata-se de uma questão intercultural. Surdos devem respeitar a cultura dos ouvintes e vice-versa. Essa troca é muito importante e respeitosa" (Strobel, s.d.).

No Brasil, a comunidade surda, composta por indivíduos com diversos níveis de surdez, representa mais de dez milhões de pessoas, das quais 2,7 milhões são consideradas totalmente surdas, de acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Além disso, a Organização Mundial da Saúde estima que até 2050, o número global de pessoas surdas possa chegar a 900 milhões. No entanto, essas pessoas enfrentam ao longo da vida obstáculos que limitam seu pleno desenvolvimento social, destacando-se a significativa dificuldade de comunicação com aqueles ao seu redor.

Assim, diante do crescente número de indivíduos surdos e da importância crucial da comunicação para a integração social, torna-se ainda mais evidente a necessidade de soluções, para superar esses desafios e promover uma sociedade mais inclusiva e igualitária. No artigo "Diferenças e linguagens: a visibilidade dos ganhos Surdos na atualidade", de Quadros e Rodrigues (2015), são oferecidos insights valiosos sobre o impacto da carência na comunicação na vida cotidiana. Ademais, ele aborda como a falta de comunicação adequada pode afetar a socialização, qualidade de vida e oportunidades de emprego para os surdos.

O Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) reuniu alguns dos principais dados sobre os estudantes surdos da educação básica. As estatísticas foram coletadas no Censo Escolar 2022, última edição da pesquisa. Dos 47,3 milhões de alunos da educação básica, 61.594 possuem alguma deficiência relacionada à surdez, contemplando a diversidade dentro da comunidade surda, surdos, deficientes auditivos e surdocegos.

Do total de alunos da educação básica, aproximadamente 1,5 milhão possuem alguma deficiência e estão matriculados em turmas de educação especial. Destes, 154.809 estudantes (aproximadamente 10,3%) estão matriculados em classes exclusivas para deficientes, enquanto 1.372.986 estudantes (aproximadamente 89,7%) estão matriculados em classes comuns, que reúnem estudantes com e sem deficiência.

Observa-se, portanto, que a proporção de estudantes surdos é ínfima em relação ao número total de estudantes da educação especial. Diante desse contexto, levanta-se a seguinte questão: onde estão os estudantes surdos no contexto da educação?

## 2 Princípios do Librário

Define-se “princípios” como “um conjunto de normas ou padrões de conduta a serem seguidos por uma pessoa ou instituição” (PRINCÍPIOS, 2024). O projeto, sendo um jogo com ampla atuação, desenvolveu alguns princípios para guiar suas atividades e ações, respeitando sua história e seu futuro.

**Acessível e Inclusivo:** O Librário promove uma abordagem anti-capacitista ao desafiar estereótipos, promover a valorização da diversidade, adaptar sua comunicação e incentivar a igualdade de oportunidades. Contribui também para desconstruir preconceitos relacionados à surdez por meio da sensibilização e da representatividade positiva. O projeto tem o desejo de atingir diversos nichos na sociedade. Ele quer incluir as pessoas em um ambiente em que elas possam interagir, independente do gênero, classe social, cor, religião, sexualidade etc.

**Honesto:** O projeto deseja que todos aqueles que queiram aprender Libras entendam o produto e o serviço de forma transparente. Ele precisa passar a mensagem de forma clara e fácil,

sem insistir em ideias que não se alinham ao seu propósito, que é assistir na aprendizagem da Língua de Sinais.

**Atemporal:** O jogo de cartas busca materiais e métodos sustentáveis, além de criar uma experiência coletiva na sociedade. Ele quer que futuras gerações possam se conectar com o jogo da mesma forma que as anteriores, respeitando o contexto histórico.

O Guia Prático para Multiplicadores do Librário é um exemplo de diretriz que oferece instruções claras e práticas para a implementação do projeto em diversos ambientes escolares, garantindo a ampliação da tecnologia social. Como uma tecnologia social, ele é facilmente apropriado e ressignificado por outros grupos e contextos. As oficinas são realizadas em diferentes instituições de ensino, tanto formais quanto informais, bem como em contextos culturais e empresariais, abrangendo crianças e adultos. Dessa forma, o Librário se estende à comunidade em geral e é integrado em cursos de formação continuada de professores, promovendo a formação de multiplicadores que podem utilizar essa ferramenta em suas escolas.

### 3 Sistematização Das Diretrizes

A formação dos professores, aptos a multiplicarem o Librário como ferramenta pedagógica, surge como um dos desafios prementes nas escolas, destacando a necessidade urgente de programas governamentais específicos para essa área. De acordo com Mantoan (2015, p. 81),

formar o professor na perspectiva da Educação Inclusiva implica ressignificar o seu papel, o da escola, o da educação e o das práticas pedagógicas usuais do contexto excludente do nosso ensino em todos os níveis. [...] A inclusão escolar não cabe em uma concepção tradicional de educação. A formação do professor inclusivo requer o redesenho das propostas de profissionalização existentes e uma formação continuada que também muda.

No contexto da educação, a barreira na comunicação pode ser um obstáculo para a obtenção de conhecimento, a falta de compreensão e adaptações adequadas no ambiente escolar pode resultar em discriminação e limitar as oportunidades de convivência.

A carência na comunicação entre Surdos e ouvintes pode impactar significativamente a socialização, qualidade de vida e oportunidades de trocas de vivências e experiências. A falta de compreensão mútua pode levar ao isolamento social para os surdos, dificultando a participação em atividades cotidianas. Além disso, a comunicação limitada pode afetar negativamente a qualidade de vida, pois impede o acesso a informações essenciais e serviços.

Para melhorar a situação, é essencial promover a conscientização sobre a importância da inclusão e acessibilidade na comunicação, implementar cursos de Libras (Língua Brasileira de Sinais) para ouvintes, e garantir que as escolas adotem práticas inclusivas para garantir igualdade de oportunidades.

Para definir quais são as diretrizes adequadas para o Librário, os seguintes pontos são importantes:

**Guia Prático para Multiplicadores** - Um conjunto de diretrizes claras e práticas para guiar a aplicação do projeto Librário em diversos ambientes, com foco na replicabilidade e ampliação da tecnologia social.

**Valorização da Libras** - Abordagem sobre a importância de valorizar a Língua Brasileira de

Sinais e como o Librário contribui para esse propósito, ressaltando sua aplicação em ambientes diversos.

**Fundamentos do Design** - Neste ponto, serão explorados os princípios do design. Eles serão úteis para aprimorar os serviços e produtos, deixando-os mais eficientes, com a finalidade de beneficiar surdos e ouvintes.

### 3. 1 Diretrizes do Librário

Para que as estratégias de ação do projeto possam ser criadas e sejam assertivas, é necessário a criação de diretrizes que conduzam ao caminho a ser percorrido. Define-se “diretrizes” como “instruções ou indicações para se estabelecer um plano, uma ação, um negócio etc.” (DIRETRIZES, 2024).

O Librário propõe diretrizes por meio de experiências, critérios e análises que irão facilitar a comunicação em Libras entre surdos e ouvintes de forma leve e divertida. As diretrizes propostas buscam tornar a comunicação acessível, como também destacar a importância de abordagens do design na educação inclusiva, contribuindo assim para a construção de pontes culturais e linguísticas entre esses grupos distintos.

**Flexibilidade:** Com sua natureza de inclusão e acessibilidade, ele é adaptável a qualquer ambiente, seja privado ou público, para crianças ou adultos. Se apropriando do conceito de Design modular, este sendo “uma estratégia para construir sistemas ou produtos complexos, a partir de subsistemas que podem ser desenvolvidos individualmente, mas que funcionam como um conjunto integrado” (MASCIA, F. 2020), os diferentes jogos do Librário podem se conectar entre si, aumentando as possibilidades de aprendizado.

**Simplicidade:** As estratégias do jogo têm que seguir a linha do “menos é mais”, simplificando os processos ao máximo e minimizando os obstáculos para o aprendizado dos sinais. O jogo precisa ser completo, detalhado e ter uma boa comunicação visual: organizada, estruturada e limpa. Isso facilita a compreensão das informações essenciais, sem criar brechas para interpretações errôneas ou dúvidas.

**Utilidade:** O projeto quer incentivar a aprendizagem de Libras, sendo um auxiliar no ensino. Por esse motivo, os integrantes precisam ter isso em mente antes de traçar quaisquer rotas para cumprir a sua função.

**Criatividade:** Ao passo que precisa ter uma boa comunicação, o projeto também precisa ser atrativo, estimulando a curiosidade dos usuários e prendendo a atenção de quem vai participar e utilizar seus serviços e produtos.

## 4 Processo e Aplicação da Metodologia de Design No Librário

A partir das diretrizes estabelecidas, entramos na fase de processos e aplicação de uma metodologia de Design para realizar ações com o intuito de atingir o nosso objetivo principal. A nossa metodologia se baseia no movimento Design for Change que, por sua vez, tem conexão com Design Thinking, segundo REGINALDO et al (2013) e material de apoio do movimento:

Inspirado pelos princípios do design thinking, Design for Change oferece uma estrutura simples de 4 etapas. [...] usando esta estrutura, as crianças são encorajadas a sentir (observar e identificar qualquer situação que as incomoda),

imaginar (debater uma maneira de melhorar), fazer (trabalhar em equipe para implementar a sua solução) e, finalmente, compartilhar (sua solução de mudança com o mundo) para inspirar outros a dizerem eu posso (DESIGN FOR CHANGE, 2024, tradução nossa).

Sentir, Imaginar, Fazer e Compartilhar são as quatro etapas trabalhadas dentro do Librário (figura 1) e, no contexto do projeto, se tornam essenciais para promover uma abordagem abrangente e significativa para as atividades propostas. Esta abordagem coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, incentivando a empatia, a ideação, a prototipagem e a experimentação. Os estudantes aprendem a abordar problemas de maneira criativa e iterativa. Abaixo são definidas cada etapa e como são aplicadas dentro do Librário:

- **Sentir: Analisar os contextos e definir o problema.**

Estudo aprofundado sobre ensino-aprendizagem da Libras e cultura surda, identificando a necessidade de promover a inclusão e a valorização da cultura surda nos ambientes em que se encontra, além da importância do ensino de Libras.

Reflexão sobre o Librário como uma forma inovadora e lúdica de ensinar Libras aos alunos, promovendo conscientização e inclusão. Através do sentir, os participantes podem compreender a estrutura básica da Libras e contextualizá-la em seu cotidiano. Ao final da etapa, o problema a ser solucionado e o contexto em que o projeto se encontra deve estar definido.

- **Imaginar: Definir o objetivo e planejar as estratégias.**

A partir do problema proposto e do contexto do projeto, será definida uma meta e as estratégias serão desenvolvidas. Ao imaginar, são estimulados a projetar atividades criativas que promovam o acesso à aprendizagem de Libras e incentivem o hábito de comunicação nessa língua. As diretrizes e os princípios do jogo deverão guiar os planos propostos nessa etapa. Ao final do Imaginar, as estratégias estarão prontas para serem testadas.

- **Fazer: Testar as estratégias e práticas.**

Na etapa de fazer, são realizadas as ações que foram planejadas na etapa anterior e colocadas em prática as estratégias propostas. Caso algum plano não seja bem-sucedido, ele deverá ser revisto e atualizado, com a finalidade de solucionar os problemas encontrados. Todas as estratégias devem ser aprovadas pela equipe do Librário, após mostrarem resultados efetivos. Só será possível seguir para a próxima etapa quando não houver mais obstáculos e empecilhos para tal.

- **Compartilhar: Implementar as estratégias e divulgar as ações.**

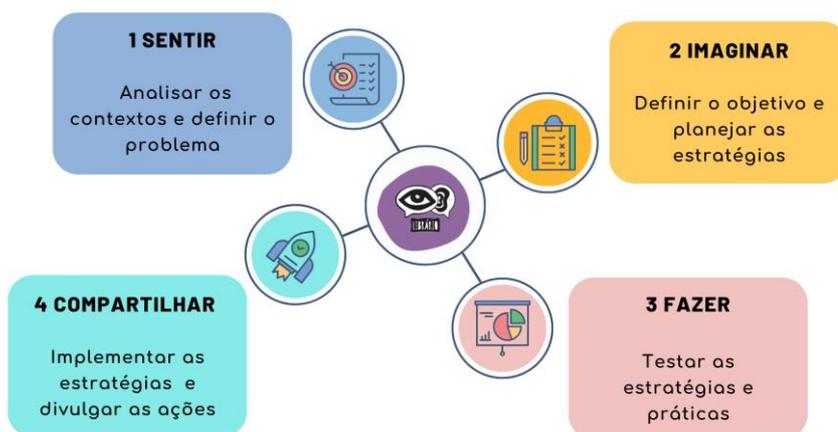
Neste momento ocorre a divulgação das atividades e estratégias que foram bem-sucedidas para toda a comunidade, como forma de incentivo e convite aos colaboradores e às novas pessoas a participarem do projeto e replicarem o jogo. Além disso, promove-se a multiplicação do conhecimento adquirido por meio do jogo, de modo que os jogadores possam ensinar suas famílias e conhecidos sobre Libras e compartilhar a importância da inclusão e da cultura surda na sociedade. Em um momento posterior, é interessante que os participantes desse jogo possam identificar formas de replicação do projeto em outros espaços e realizar ações para a divulgação da Língua.

Serviços colaborativos são, de acordo com Manzini (2008, p.70) “serviços sociais onde os usuários finais estão ativamente envolvidos, assumindo o papel de co-designers e co-produtores do serviço”. Essa metodologia de design, alinhada com o processo do projeto, promove a inclusão, a valorização da cultura surda e o ensino de Libras de forma inovadora e lúdica, transformando o

Librário em um serviço colaborativo e educativo. Como consequência, os próprios participantes se envolvem no projeto como multiplicadores da Libras.

A figura 1 mostra o fluxograma do processo e aplicação da metodologia de Design no Librário, baseada no movimento Design for Change e Design Thinking. Essa metodologia inclui quatro etapas: Sentir (análise de contextos e definição de problemas), Imaginar (definição de objetivos e planejamento de estratégias), Fazer (teste de estratégias e práticas) e Compartilhar (implementação e divulgação de ações).

Figura 1: Metodologia de criação do Librário



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

## 5 Estudos De Caso: Relato De Experiência

Apresentação de casos reais de sucesso onde o método do Librário foi aplicado, evidenciando as estratégias utilizadas e os resultados alcançados, com foco na adaptação para ambientes alternativos.

- **PROJETO: COMO PERCEBEMOS O MUNDO E O LIBRÁRIO DA ESCOLA - 3º ANO Escola em Tempo Integral**

O 3º ano da Educação Fundamental em Tempo Integral desenvolveu, no ano de 2023, o projeto "Como percebemos o mundo com o Librário da Escola". Essa proposta interdisciplinar envolveu habilidades dos componentes de Ciências, Geografia, Arte e Inglês.

Durante a execução do projeto, os estudantes exploraram o mundo por meio dos sentidos e demonstraram interesse pela vida das pessoas com deficiência. Eles buscaram compreender como essas pessoas interagem socialmente e quais desafios enfrentam no dia a dia. Para responder a essas e a outras questões, foram propostas às crianças atividades que proporcionassem a elas experiências enriquecedoras, promovendo a empatia e a compreensão mútua.

Essa experiência fez os estudantes entenderem que podemos tornar o mundo mais inclusivo quando conhecemos as limitações e as dificuldades dos outros. Eles também refletiram que sempre é tempo de mudar o nosso jeito de pensar, ser e agir.

Ao longo das semanas, foram realizadas várias oficinas para a produção de um Librário em três línguas (Libras, Português e Inglês).

Pela observação dos aspectos analisados, para que o futuro desejado seja possível, é necessário que a sociedade entenda e aceite a “educação transformadora” como pré-condição. Percebe-se que a educação tem como pressupostos o princípio de que ninguém ensina nada a ninguém e que todos aprendem em comunhão, a partir da leitura coletiva do mundo.

A Figura 2 apresenta as cartas desenvolvidas pelos estudantes do terceiro ano integral. Elas contêm a fotografia do sinal em Libras, a palavra em português e em inglês. Além delas, possui apresentação das modalidades, do projeto, do aplicativo e do alfabeto.

Figura 2: Cartas do Librário criadas pelos alunos



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Com o Librário, foi e é possível testemunhar a abertura natural das crianças a novas experiências e aprendizados. Sua curiosidade genuína e disposição autêntica para interagir criam um terreno fértil para a introdução da Libras, proporcionando uma base sólida para a comunicação inclusiva.

Ao criar um ambiente acolhedor e estimulante, é possível incorporar a Libras de maneira eficaz no cotidiano das crianças. Atividades simples, como cumprimentos em Libras, solicitar a ida ao banheiro, pedir para beber água, explorar adjetivos e verbos por meio de vídeos, animações e imagens impressas no espaço, tornam a linguagem acessível e relevante.

A espontaneidade infantil se revela em momentos inesperados, como compartilhar segredos, trocar ideias na quadra ou aproveitar a abertura de vidro entre o corredor e a sala de aula. Essas oportunidades lúdicas não apenas incorporam a Libras de forma descontraída, mas também envolvem as crianças de maneira divertida nessa forma única de comunicação.

Ao introduzir a Libras desde cedo, proporcionamos às crianças uma ferramenta poderosa para expressarem-se e conectarem-se com a diversidade ao seu redor. Sua capacidade natural de absorver conhecimentos e habilidades é evidenciada na facilidade com que se apropriam dessa língua.

## 6 Análise Relacionada aos Objetivos e Temas Transversais Da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) e Métodos do Design Thinking:

A BNCC (2017) destaca a importância da inclusão e da diversidade no ambiente educacional, afirmando que "a educação deve contribuir para a formação integral do indivíduo, respeitando e valorizando a diversidade de identidades, culturas e linguagens presentes na sociedade" (BNCC, 2017, p. 10). Os temas transversais da educação segundo a BNCC (2017) são áreas temáticas que permeiam diversas disciplinas, com o objetivo de desenvolver competências e habilidades essenciais para a formação integral dos estudantes.

Os temas transversais incluem Direitos Humanos, que promove o respeito e a valorização da diversidade, a igualdade de direitos e o combate à discriminação e preconceito; Educação Ambiental, que incentiva a compreensão das questões ambientais e atitudes sustentáveis; Educação para o Consumo, que fomenta a consciência crítica sobre o consumo responsável e sustentável; Educação para a Saúde, que envolve a promoção da saúde e do bem-estar, abordando alimentação saudável, atividade física, prevenção de doenças, saúde mental e emocional; e Educação Fiscal, que incentiva a compreensão sobre a importância dos tributos, a função do Estado e a gestão dos recursos públicos, promovendo uma cidadania fiscal responsável.

Esses temas são abordados de maneira interdisciplinar, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, responsáveis e atuantes na sociedade. As estratégias implementadas no Librário devem ser avaliadas para identificar as mais eficazes na otimização do aprendizado da Língua de Sinais.

**Eficácia do Librário como Ferramenta de Aprendizagem:** A análise dos resultados pode revelar a eficácia do Librário como ferramenta lúdica de inclusão para surdos, demonstrando se o jogo contribui efetivamente para o aprendizado da Libras de maneira envolvente e acessível.

**Aplicação de Abordagens de Design na Educação:** Os resultados podem ilustrar como a aplicação de diferentes vertentes de design, como o Design Thinking e o Design inclusivo, pode enriquecer a educação inclusiva e a promoção da aprendizagem de línguas de sinais, mostrando como essas abordagens se traduzem na prática educacional.

**Estratégias para Prática do Librário:** A pesquisa pode oferecer insights sobre processos que facilitam a prática do Librário e a compreensão da Língua de Sinais, identificando quais estratégias são mais eficazes para otimizar o aprendizado por meio dessa ferramenta.

**Papel das Associações e Recursos Humanos:** A análise dos dados pode revelar o papel essencial das Associações de surdos na mediação entre a comunidade surda e a sociedade, bem como destacar a importância dos recursos humanos que atendem aos surdos no Brasil e em Minas Gerais.

**Impacto nas Práticas de Inclusão:** A pesquisa pode fornecer evidências tangíveis de como a implementação do Librário e das diretrizes afeta as práticas de inclusão, mostrando como essa ferramenta contribui para uma educação mais acessível e igualitária.

**Contribuição para o Futuro Inclusivo:** A análise pode demonstrar como aprimorar o Librário e adotar abordagens de design na educação pode contribuir para um futuro mais inclusivo, onde o aprendizado de Libras e a inclusão dos surdos sejam promovidos de maneira abrangente e eficaz.

**Promoção da Diversidade e Aprendizado Colaborativo:** Os resultados podem mostrar como o uso do Librário e as abordagens de design estimulam a valorização da diversidade linguística e

cultural, além de fomentar o aprendizado colaborativo entre alunos surdos e ouvintes.

Em suma, espera-se que a análise proporcione insights significativos sobre como a interseção entre os objetivos da pesquisa, os temas transversais da BNCC (2017) e os métodos do Design Thinking podem influenciar positivamente a aprendizagem de Libras, a inclusão dos surdos e o desenvolvimento de práticas educacionais mais abrangentes e enriquecedoras.

## 6.1 Resultados de Análises

A pesquisa espera identificar estratégias eficazes para aprimorar o Librário como ferramenta educacional e inclusiva para o aprendizado da Libras. Além disso, pretende demonstrar como diferentes abordagens de design podem ser aplicadas à educação e à promoção da aprendizagem de línguas de sinais. A análise dos recursos humanos e das Associações de surdos pode fornecer insights sobre a eficácia das redes de apoio à comunidade surda. Globalmente, a pesquisa almeja contribuir para o fortalecimento da aprendizagem de Libras e a inclusão dos surdos, abrindo caminhos para um futuro mais igualitário e acessível.

O artigo aborda a proposta do Librário, que busca reunir as linguagens das línguas Libras e Português para promover a inclusão na cultura surda brasileira. Três principais pontos relevantes para o objetivo da pesquisa e análise dos resultados são:

- **Integração de Linguagens e Culturas Surdas:** O Librário propõe a interseccionalização das linguagens, comunicação e simbolismo das línguas Libras e Português, visando à inclusão na cultura surda brasileira. Isso envolve a discussão da relação passiva e ativa da sociedade nesse contexto, explorando como essas linguagens se interconectam para criar uma experiência cultural rica.
- **Design na Educação Inclusiva:** O texto destaca a atuação do Design na educação contemporânea, especialmente na inclusiva. Ele apresenta diferentes abordagens e modelos de Design aplicados à educação, como o Design Thinking, colaborativo, de experiência de aprendizagem e inclusivo. A discussão envolve como essas abordagens podem ser eficazes para criar ambientes educacionais mais acessíveis e envolventes.
- **Impacto Social e Transformação:** O texto sublinha a importância do Design como força de transformação social. Ele enfatiza a necessidade de conexão entre teoria e prática, ressaltando que a educação não apenas altera indivíduos, mas também pode gerar mudanças na sociedade. O Design é percebido como um agente capaz de promover mudanças positivas, especialmente em um contexto pós-moderno e da era da informação.

Esses três pontos destacam a intersecção entre linguagens, a aplicação do Design na educação inclusiva e o potencial de impacto social do Design como elementos-chave para o objetivo da pesquisa e análises dos resultados propostos.

O Librário explora os caminhos do Design na Educação, buscando combinar o humanismo e a busca por uma sociedade mais justa. Destaca-se a evolução das perspectivas sobre a Educação, observando o Design como um grande facilitador nesse contexto. A discussão é impulsionada pela ampla gama de conexões do Design com diversas áreas, incluindo produto, serviço, digital e analógico, teórico e prático.

É preciso olhar com maior atenção para os estudantes e professores dentro do contexto educacional brasileiro. Esta atenção não deve ser apenas motivada por questões humanistas, mas também por razões lógicas e práticas. Os estudantes e professores são os principais agentes no

processo educativo, e negligenciar seu cuidado, a qualidade das relações entre eles e a forma como interagem pode resultar em consequências adversas: aumento da taxa de evasão escolar, deterioração na qualidade do ensino, subutilização do potencial humano e insatisfação geral. Esta negligência equivale a não realizar a manutenção adequada dos principais elementos de um sistema educacional. Considerando que os processos educacionais são intrinsecamente dependentes e envolvem tanto estudantes quanto professores, é fundamental priorizar o cuidado e o apoio a esses atores centrais.

## 7 Referências

ALANA. Material de apoio. Disponível em: <https://alana.org.br/material/material-de-apoio/>. Acesso em: 16 jul. 2024.

AMATO, Luciano. **Diversidade e inclusão: e suas dimensões**. Literare Books, 2022.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7920152/mod\\_resource/content/2/BONSIEPE\\_design%20e%20democracia.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7920152/mod_resource/content/2/BONSIEPE_design%20e%20democracia.pdf). Acesso em: 12 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2017.

CASTRO, Flávia Neves de Oliveira. **Librário: Formas de multiplicação: Mobilização e divulgação de uma tecnologia social para fomentar Políticas Públicas**. Orientador: Rita de Castro Engler. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

DESIGN FOR CHANGE. Material de apoio. Disponível em: <https://dfcworld.org/SITE>. Acesso em: 08 jul. 2024.

DIRETRIZES. In: **ENCICLOPÉDIA SIGNIFICADOS**. Belo Horizonte: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.significados.com.br/diretrizes/>. Acesso em: 11 jul. 2024.

IBGE: INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD Educação 2019**, 2020. Disponível em: [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101736\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101736_informativo.pdf). Acesso em: 27 jun. 2024.

INEP, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Censo Escolar da Educação Básica**. Brasília, DF: INEP, 2019a. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/censo-escolar>. Acesso em: 20 jul. 2024.

MANTOAN, Maria Tereza E. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Moderna, 2006.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Tradução: Carla Cipolla, equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. Disponível em: [https://instrumentosprojetuais.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/design-para-inovacca7acc83o-e-sustentabilidade\\_manzini.pdf](https://instrumentosprojetuais.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/02/design-para-inovacca7acc83o-e-sustentabilidade_manzini.pdf). Acesso em: 12 jul. 2024.

MARI, Enzo. **Funzione della ricerca estetica**. Milano: Edizioni di Comunità, 1970.

MASCIA, Fausto. PRO361 – **MÉTODOS E MEIOS DE PRODUÇÃO**: Design Modular. São Paulo: Escola politécnica da USP, 2020. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5680914/mod\\_resource/content/1/200915\\_2721\\_A5design\\_modular.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5680914/mod_resource/content/1/200915_2721_A5design_modular.pdf). Acesso em: 11 jul. 2024.

PRINCÍPIOS. In: **ENCICLOPÉDIA SIGNIFICADOS**. Belo Horizonte: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.significados.com.br/principios/>. Acesso em: 11 jul. 2024.

REGINALDO, T.; BALDESSAR, M. J. **O conhecimento disciplinar do Design e suas contribuições para a teoria interdisciplinar**. In: Simpósio Internacional sobre Interdisciplinaridade no Ensino, na Pesquisa e na Extensão – Região Sul. Anais do SIIPE – Sul: Florianópolis, 2013. p.1-17. Disponível em: <http://www.siipe.ufsc.br/wp-content/uploads/2013/10/H-Reginaldo.pdf>. Acesso em: 8 jul. 2022.

RODRIGUES, Carlos Henrique; QUADROS, Ronice Müller de. **DIFERENÇAS E LINGUAGENS: A VISIBILIDADE DOS GANHOS SURDOS NA ATUALIDADE**. Revista Teias, [S. l.], v. 16, n. 40, p. 72–88, 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24551>. Acesso em: 10 jan. 2024.

STROBEL, Karin. **Surdos famosos**: Karin Lilian Strobel. Disponível em: <https://www.libras.com.br/surdos-famosos-karin-lilian-strobel>. Acesso em: 12 jul. 2024.