



Trilha do Saber: uma proposta lúdica para o ensino de Libras

Leidiane Lacerda de Melo | leidiany3030@gmail.com¹
Letícia Haissa Bezerra da Silva | leticia.hs05@aluno.ifsc.edu.br²
Caroline Lengert | caroline.lengert@ifsc.edu.br³

Trabalho de Ensino
DT 3 - Educação, Cidadania, Desenvolvimento Social e Práticas Inclusivas

Resumo: O presente trabalho foi desenvolvido no curso de Licenciatura em Pedagogia Bilíngue, com o objetivo de construir um jogo como recurso didático para o ensino e analisar a sua utilização para a promoção da aprendizagem da Libras por meio de uma abordagem lúdica, interativa e inclusiva. Foi elaborado o jogo pedagógico “Trilha do Saber”, contendo uma trilha e um dado com números sinalizados em Libras, além de cartas com questões e desafios que precisavam ser respondidos. A metodologia envolveu abordagem qualitativa e pesquisa descritiva sobre a aplicação de jogos educativos inclusivos, estudo dos parâmetros linguísticos da Libras e a construção colaborativa do jogo. Durante a aplicação, os participantes jogavam o dado, percorriam a trilha e respondiam desafios relacionados aos sinais em Libras contidos nas cartas temáticas. Como resultado, a partir de instrumentos sistematizados e com uso da escala Likert, identificou-se índices satisfatórios de engajamento, participação ativa e facilitação da aprendizagem, especialmente pela utilização de recursos visuais e dinâmica lúdica coletiva. O jogo mostrou-se uma ferramenta inclusiva e adaptável a diferentes contextos educacionais, contribuindo significativamente para o ensino de Libras e para a promoção da inclusão.

Palavras-chave: Libras; jogo pedagógico; inclusão; recursos visuais; proposta lúdica.

Introdução

A educação inclusiva tem ganhado destaque nas discussões pedagógicas contemporâneas, especialmente no que se refere à valorização da diversidade linguística e cultural. Nesse contexto, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) assume papel fundamental como meio de comunicação e expressão da comunidade surda, sendo essencial sua inserção em práticas pedagógicas significativas, conforme reconhecido pela legislação brasileira (Brasil, 2002).

¹Estudante do curso de Licenciatura em Pedagogia Bilíngue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça Bilíngue.

²Estudante do curso de Licenciatura em Pedagogia Bilíngue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça Bilíngue.

³Professora do curso de Licenciatura em Pedagogia Bilíngue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça Bilíngue.

Entretanto, o ensino de Libras ainda enfrenta desafios, principalmente relacionados à utilização de metodologias pouco atrativas aos estudantes. Diante disso, torna-se necessário desenvolver estratégias que promovam o aprendizado da Libras de forma dinâmica, visual e interativa, respeitando as especificidades dessa língua.

Nesse sentido, o uso de jogos pedagógicos surge como uma alternativa eficaz, pois favorece a participação ativa dos alunos, estimula a interação social e contribui para a construção do conhecimento de maneira significativa (Vygotsky, 1991).

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo construir um jogo como recurso didático para o ensino e analisar a sua utilização para a promoção da aprendizagem da Libras por meio de uma abordagem lúdica, interativa, acessível e inclusiva.

Fundamentação teórica

O ensino de Libras está diretamente relacionado à perspectiva da educação inclusiva, que defende o direito de todos os estudantes a uma aprendizagem de qualidade, respeitando suas particularidades. Enquanto língua visual-espacial, o ensino da Libras requer metodologias que priorizem recursos visuais, expressões corporais e interação (Brasil, 2005).

De acordo com estudos sobre práticas pedagógicas inclusivas, o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem contribui para o desenvolvimento cognitivo, social e linguístico dos estudantes. Os jogos educativos possibilitam a aprendizagem ativa, tornando o aluno protagonista do próprio conhecimento (Piaget, 1978).

Além disso, atividades lúdicas favorecem a motivação, o interesse e o envolvimento dos participantes, aspectos fundamentais para a aprendizagem de uma nova língua. Para Kishimoto (2011), o uso de jogos na educação potencializa a aprendizagem significativa. No caso da Libras, essa abordagem torna-se ainda mais relevante, pois permite a associação entre o sinal e seu significado de forma concreta e contextualizada (Capovilla; Raphael, 2001).

De acordo com Silva (2016), o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem possibilita o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e afetivas, tornando o aprendizado mais significativo e prazeroso. A autora ressalta que jogos e brincadeiras

auxiliam na interação com o meio, favorecendo a construção do conhecimento e estimulando a criatividade e a autonomia. Nesse contexto, o brincar deixa de ser apenas um momento de lazer e passa a ser compreendido como uma ferramenta pedagógica para o desenvolvimento infantil.

Albino e Menin (2016) afirmam que a ludicidade no ensino de Libras é fundamental para promover o desenvolvimento integral da criança surda. Segundo eles, a Libras deve estar presente desde os primeiros anos da infância, permitindo que a criança aprenda por meio da experimentação, da observação e da troca. Os autores destacam que a aprendizagem acontece de maneira mais efetiva quando o professor utiliza metodologias visuais, dinâmicas e interativas, capazes de despertar o interesse e a participação durante as atividades pedagógicas.

Conforme Veiga (2007), os materiais educativos e jogos pedagógicos podem contribuir significativamente para o processo de aquisição da linguagem. O autor evidencia que os recursos visuais e interativos favorecem a aprendizagem por permitirem a associação entre imagens, sinais e palavras escritas, ampliando as possibilidades de comunicação e compreensão dos conteúdos trabalhados.

Assim, entende-se que o uso de jogos pedagógicos no ensino de Libras pode se configurar como uma boa estratégia para promover a inclusão e facilitar a aprendizagem.

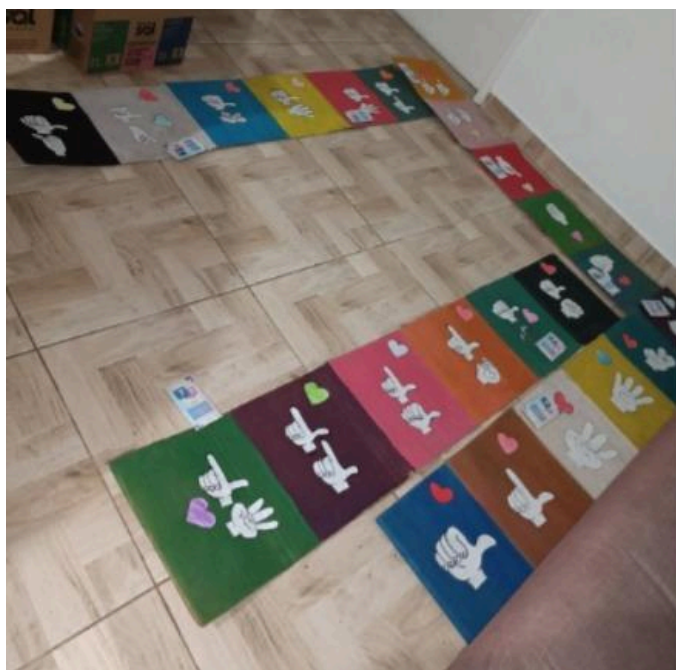
Procedimentos metodológicos

A pesquisa realizada foi do tipo descritiva, com abordagem qualitativa. A ideia de elaboração do jogo “Trilha do Saber” surgiu durante as aulas no curso de Licenciatura em Pedagogia Bilíngue, especialmente a partir de reflexões sobre práticas inclusivas, ludicidade e metodologias voltadas ao ensino de Libras. Buscou-se construir um recurso didático acessível que favorecesse a aprendizagem de forma dinâmica, visual e interativa.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa sobre jogos educativos inclusivos e propostas pedagógicas relacionadas ao ensino de Libras. Também foram estudados os parâmetros linguísticos da língua, como configuração de mãos, movimento, orientação e expressões faciais, com o objetivo de propor materiais que fizessem a associação entre sinais, imagens e significados.

Para a produção do jogo foram utilizadas caixas de papelão, que foram recortadas e revestidas para formar a trilha utilizada na atividade. As casas da trilha foram coloridas e identificadas com numerais em Libras e com sinalizações e imagens relacionadas aos conteúdos didáticos.

Figura 1 - Trilha do Saber confeccionada com materiais recicláveis



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

A trilha foi confeccionada em tamanho ampliado para ser utilizada no chão, permitindo maior interação e movimentação das crianças durante a atividade.

Foram elaboradas cartas temáticas e cartões ilustrativos com papelão. As cartas continham perguntas, desafios, imagens e associações relacionadas aos signos e à Libras, com o objetivo de estimular o raciocínio, a interpretação e a comunicação dos participantes ao longo da atividade.

Figura 2 - Cartas temáticas utilizadas na atividade sobre signos e Libras



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

O dado utilizado no jogo também foi confeccionado com caixas recicláveis. O material foi recortado, montado e adaptado com representações visuais dos numerais em Libras, facilitando a visualização e a participação dos jogadores durante a atividade.

Figura 3 – Dado com numerais em Libras para utilização no jogo



Fonte: Elaborado pelas autoras (2024).

A “Trilha do Saber” pode ser utilizada por até três participantes por vez, possibilitando a participação coletiva. Os jogadores lançam o dado e avançam conforme o número obtido. Ao longo do percurso, interagem com as cartas e respondem aos desafios propostos. Quando acertam, avançam na trilha; quando erram, retornam para a casa anterior.

A primeira aplicação do jogo serviu como um momento de observação e avaliação da proposta pedagógica, possibilitando identificar aspectos positivos e elementos que precisavam ser ajustados. Após a atividade, foram realizadas melhorias na organização da trilha, nas cartas e nas regras do jogo, permitindo que a proposta pudesse ser reutilizada e adaptada para diferentes contextos educacionais.

Resultados e discussões

A avaliação da aplicação do jogo “Trilha do Saber” foi estruturada a partir de instrumentos sistematizados, com definição de critérios operacionais e indicadores mensuráveis, visando garantir maior rigor analítico na interpretação dos resultados.

Para a coleta e análise dos dados foram utilizados os seguintes instrumentos: a) roteiro de observação para o registro da participação durante a atividade; b) escala de engajamento (Likert de 1 a 5) para mensurar interesse, participação e envolvimento; c) *checklist* de desempenho em Libras, para avaliar a execução dos sinais; d) autoavaliação dos estudantes para mensurar percepção de aprendizagem e satisfação.

A partir dos dados coletados, observou-se que o jogo “Trilha do Saber” apresentou resultados positivos, com um nível 4 de engajamento, pois a participação coletiva exigiu atenção às regras e aos desafios propostos. Obteve-se um desempenho satisfatório na aprendizagem de Libras, com mais de 70% de acertos, além de 80% de compreensão dos sinais em Libras com o auxílio dos recursos visuais. As imagens e os desafios contidos nas cartas utilizadas no jogo apresentaram fácil compreensão visual e mostraram-se adequadas à proposta pedagógica, favorecendo a identificação dos sinais em Libras.

Obteve-se 75% de participação ativa dos estudantes, bem como um índice maior do que 4 na percepção de aprendizagem e satisfação, indicando que o jogo pode contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais leve, prazeroso e colaborativo.

Esses resultados indicam que a utilização de metodologias lúdicas no processo de aprendizagem da Libras favorece a comunicação, a troca de experiências e a participação ativa dos estudantes, contribuindo significativamente para a qualidade do processo de ensino-aprendizagem.

Destaca-se a flexibilidade da proposta pedagógica, visto que o jogo pode ser adaptado para diferentes conteúdos e faixas etárias, demonstrando possibilidades de utilização em outras disciplinas e contextos educacionais, além de poder ser utilizado para turmas de surdos e de ouvintes.

Considerações finais

O desenvolvimento do jogo “Trilha do Saber” evidenciou a importância de estratégias pedagógicas inovadoras no ensino de Libras. A proposta atingiu seu objetivo ao promover uma aprendizagem significativa, dinâmica e inclusiva.

Conclui-se que o uso de jogos pedagógicos pode contribuir de forma positiva para o processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto da educação inclusiva e do ensino de uma nova língua. Além disso, a experiência possibilitou o desenvolvimento de habilidades importantes para a formação docente, como o trabalho em equipe, a criatividade e a reflexão sobre a prática pedagógica.

Por fim, destaca-se que iniciativas como essa podem ser ampliadas e adaptadas, fortalecendo práticas educativas mais acessíveis e inclusivas.

Referências

ALBINO, L. G. B.; MENIN, P. A. H. Educação bilíngue no enfoque multicultural: ludicidade no ensino de Libras a partir da educação infantil. **Revista Virtual de Cultura Surda**, n.19, p.1-22, set. 2016.

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**. Regulamenta a Lei nº 10.436/2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras. Brasília: Diário Oficial da União, 2005.

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002**. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Brasília: Diário Oficial da União, 2002.



CAPOVILLA, F.; RAPHAEL, W. D. **Dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da Língua de Sinais Brasileira**. São Paulo: EDUSP, 2001.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: LTC, 1978.

SILVA, V. da C. A importância do lúdico para o ensino-aprendizagem de alunos surdos. **Revista Somma**, Teresina, v. 2, n. 2, p. 47-57, jul./dez. 2016.

VEIGA, D. L. **Multi-trilhas**: um jogo para auxiliar crianças surdas no processo de aquisição de segunda língua. Relatório de Projeto de Pesquisa PIBIC/CNPq. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.