



Universidade de Brasília

ANDRESSA FRAGELLI DE OLIVEIRA

ENSINANDO LIBRAS COMO L2

O Impacto dos Jogos e Atividades Lúdicas no Processo de Aprendizagem

Brasília-DF

2025

ANDRESSA FRAGELLI DE OLIVEIRA

ENSINANDO LIBRAS COMO L2

O Impacto dos Jogos e Atividades Lúdicas no Processo de Aprendizagem

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Letras Língua de Sinais Brasileira - Português como Segunda Língua como requisito parcial à obtenção do Grau de Licenciada pela Universidade de Brasília.

Orientador: Eduardo Felten

Brasília-DF

2025

Ensinando Libras como L2: O Impacto dos Jogos e Atividades Lúdicas no Processo de
Aprendizagem

Teaching Libras as L2: The Impact of Games and Ludic Activities on the Learning Process

Andressa Fragelli de Oliveira

Orientador: Eduardo Felten

Resumo: Em 2002, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) foi reconhecida legalmente, o que fomentou a criação de outras leis que visam a inclusão social e educacional das pessoas surdas. Sabe-se que aprender uma segunda língua (L2) é um processo desafiador, sendo necessária a prática constante e imersão na língua. No caso da Libras, o aspecto visual apresenta desafios adicionais para educadores e alunos. Há muitas discussões sobre qual a melhor metodologia para se ensinar uma segunda língua. E, também, sobre qual a melhor metodologia para se ensinar a Libras como L2. Hoje, os profissionais da educação precisam adotar novas abordagens e ajustar suas estratégias para garantir que o aprendizado seja significativo e eficaz, avaliando constantemente o progresso dos alunos. A pesquisa analisa como atividades lúdicas e o uso de jogos podem contribuir para o processo de aprendizagem de Libras como L2, tornando-o mais dinâmico, interativo e prazeroso, promovendo uma verdadeira imersão do aluno na língua. Vale lembrar que os jogos didáticos não são considerados como uma metodologia, mas sim, um recurso complementar, que deve ser alinhado ao conteúdo programático planejado pelo professor. A pesquisa foi realizada no contexto do Estágio Obrigatório II, por meio da aplicação de dois jogos em turmas de 6º e 7º anos, sendo supervisionado por uma professora surda, na escola Centro de Ensino 03 de Sobradinho, Brasília-DF, uma instituição polo de surdos que oferta os anos finais do ensino fundamental. Os resultados mostraram que o uso de jogos teve um impacto positivo no engajamento dos alunos, promovendo uma maior imersão na língua e proporcionando uma experiência mais envolvente para os estudantes. O estudo também destacou a importância do tempo na aplicação dos jogos, que devem ser planejados para ocorrerem em períodos suficientes ao longo do bimestre ou semestre. Dessa forma, o professor consegue alinhar as atividades lúdicas ao conteúdo previsto, garantindo que o processo de ensino-aprendizagem seja completo e efetivo.

Palavras-chave: Língua Brasileira de Sinais; ensino de Libras; Libras como Segunda Língua.

Abstract: In 2002, Brazilian Sign Language (Libras) was legally recognized, leading to the creation of other laws concerning the social and educational inclusion of deaf people. We know that learning a second language (L2) is a challenging process, requiring constant practice and immersion in the language. When it comes to Libras, the visual aspect adds new challenges for both educators and students. There is much debate about the best methodology for teaching a second language and about the most effective methodology for teaching Libras as an L2. Education professionals today need new approaches and must adjust their strategies to ensure that the learning process is meaningful and effective, constantly analyzing student's progress. This research analyzes how ludic activities, and the use of games, can contribute to the learning process of Libras as an L2, making it more dynamic, interactive and enjoyable, fostering true immersion in the language. It is important to remember that ludic games are not considered as a methodology, but as a complementary resource that needs to be applied in conjunction with the content planned by the teacher. This research was conducted as part of the required internship II, through the application of two different games in 6th and 7th-grade classes, supervised by a deaf teacher, at the Centro de Ensino Fundamental 03 de Sobradinho school, in Brasília-DF, a deaf-pole school offering the final years of elementary school. The results show that the use of games had a positive impact on student engagement, promoting true immersion in the language and providing a more involved learning experience. The study also highlights the importance of timing in the application of games, which must be planned to occur at appropriate times throughout the two-month period or semester. In this way, the teacher can align playful activities with the content, ensuring that the teaching-learning process is complete and effective.

Keywords: Brazilian Sign Language; Libras teaching; Libras as Second Language

1. Introdução

O artigo aqui apresentado é produto do Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Língua Brasileira de Sinais – Português como Segunda Língua (LSB-PSL), cursado entre os anos de 2021 e 2024. O tema deste trabalho é a aplicação de um jogo de tabuleiro como ferramenta de apoio ao ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras) como segunda língua (L2).

O jogo de tabuleiro foi desenvolvido pela autora e por mais duas colegas do curso, na disciplina de Gramática Contrastiva, ofertada como matéria obrigatória no mesmo curso. Este jogo foi adaptado para o ensino de Libras como L2 e aplicado durante o período de estágio obrigatório, nas turmas do 6º e 7º anos, com alunos não-surdos.

A análise realizada por nós tem como base o pressuposto de que o ensino de Libras ainda enfrenta muitos desafios e é tema de discussões recorrentes. Os professores precisam ser criativos e flexíveis, desenvolvendo estratégias que considerem a modalidade gesto-visual da língua. Por isso, é necessário adotar métodos e abordagens que despertem o interesse dos alunos e que sejam leves e prazerosos ao mesmo tempo.

Aprender uma segunda língua (L2) pode ser desafiador, pois existe prática constante, imersão no idioma e compreensão de aspectos culturais. As variações gramaticais entre a língua materna e a L2 podem ser confusas, o que pode gerar uma certa insegurança de quem está aprendendo ao se comunicar com os nativos da L2. O uso de jogos e do lúdico pode tornar esse processo mais dinâmico e envolvente.

O presente texto está assim organizado: na seção 2 trazemos a base teórica para este trabalho, falando um pouco sobre o ensino de Libras como segunda língua e, logo em seguida, o uso de jogos e do lúdico como ferramentas complementares nesse processo. Depois, na seção 3, é apresentada a metodologia de como tudo foi preparado, desde a criação do jogo até sua aplicação em sala de aula, seguida da análise e considerações finais. Iniciemos, portanto, com os pressupostos teóricos, na seção 2, a seguir.

2. Pressupostos teóricos

2.1. O ensino de Libras como L2

A Língua Brasileira de Sinais (Libras) foi reconhecida como meio de comunicação e expressão legal das pessoas surdas no Brasil, de acordo com a Lei Federal nº 10.436, de 2002. Três anos depois, em 2005 para ser exato, o Decreto nº 5.626 regulamenta a Lei supracitada e dispõe-se que a Libras deve ser inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de licenciatura e fonoaudiologia. Além disso, o decreto também estabeleceu diretrizes para a formação de intérpretes de Libras, o que promove a inclusão social e educacional das pessoas surdas e a acessibilidade em diversos contextos. Essas ações reforçam a importância de se reconhecer e valorizar a Libras, sendo essencial para a inclusão no Brasil.

A Lei de Libras, popularmente conhecida, abriu precedentes para a criação de outras legislações voltadas à inclusão. Um exemplo é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) que foi alterada pela Lei 14.191 de 2021, para incluir a educação bilíngue de surdos como uma modalidade de ensino independente. Em 2024, foi aprovado pela Comissão de Educação um projeto de lei que obriga as escolas públicas e privadas a ofertarem a Libras em todos os níveis da educação básica. Embora o processo ainda esteja em tramitação na Câmara dos Deputados, ele reflete o compromisso dos órgãos responsáveis em inserir a Libras nas escolas, garantindo que os alunos ouvintes também aprendam a língua, promovendo, assim, uma interação com os alunos surdos e a inclusão desses dentro da sala de aula.

Essa preocupação com a disseminação da Libras reflete desafios inerentes ao aprendizado de uma segunda língua, especialmente quando ela é de uma modalidade diferente, como é o caso da Libras em relação ao português. Segundo Neigrames e Timbane (2018, p. 143 *apud* Neves, 2011, p. 1), “é demasiadamente árduo aprender uma segunda língua, pois o aprendente saberá que está exposto à outra cultura, à outra norma-padrão ou variedade de uma outra língua, que não é a sua materna”. A disseminação e o interesse em se aprender a língua, motivados por fatores legais, estão ligados ao reconhecimento da Libras como uma língua de gramática e estrutura próprias.

Foi a partir de Stokoe, em 1960, que as línguas de sinais ganharam o *status* de línguas naturais, reconhecendo-se sua complexidade e estrutura linguística. Aqui no Brasil, Ronice Quadros foi a precursora dos estudos na área da Libras, se tornando referência para vários pesquisadores, sendo denominada de “mãe dos surdos”. Suas pesquisas, juntamente com as de outros autores importantes da área, contribuíram para compreender a Libras não apenas como um meio de comunicação entre os surdos, mas também sua relevância tanto para o processo

de aprendizagem do sujeito surdo quanto na interação com os ouvintes. Os estudos destacam a importância da perspectiva bilíngue no ensino, com a Libras sendo usada como língua de instrução, essencial para o desenvolvimento educacional do surdo (Quadros; Karnopp, 2004; Skliar, 2001; Capovilla, 2001).

Apesar dos avanços, ainda existem desafios quanto à melhor forma de ensinar Libras como segunda língua. De acordo com Albres (2012), os métodos da abordagem comunicativa têm-se mostrado como os mais eficazes no processo de ensino-aprendizagem. Esses métodos, porém, foram pensados para o ensino de línguas orais-auditivas e, segundo a autora, há um esforço em adaptar para o ensino de línguas gesto-visuais “que não têm uma escrita difundida e formalizada para servir como apoio ao processo de aprendizagem da segunda língua” (Idem, p.126). Fazer anotações durante o processo de aprendizagem é muito utilizado, pois auxilia na memorização e na aquisição de fluência dessas línguas, mas para a Libras esse apoio escrito é quase que inexistente. Por mais que haja o *Signwriting* (escrita de sinais), seu uso não é muito difundido e são poucas as pessoas que o utilizam e entendem.

Para Gesser (2010), não há uma metodologia certa ou errada para o ensino de Libras como L2. O processo de ensino-aprendizagem ocorre devido a diversos fatores que devem ser levados em consideração. Os professores que estão iniciando a profissão têm diversas dúvidas quanto à maneira que irão ensinar, se serão capazes, se vão conseguir explicar. A autora ressalta, porém, que, “é com o passar do tempo que a confiança e segurança vão aumentando e, neste sentido, tornando as práticas de ensino e os fazeres mais familiares” (Id., p. 43).

Para tornar o ensino de Libras como L2 mais dinâmico e familiar aos seus aprendizes, utilizamos um jogo de tabuleiro como material suplementar. Assim, o uso do lúdico por meio de jogos de tabuleiro, cartas, entre outros, pode ser uma estratégia de ensino usada dentro das salas de aula para aumentar o interesse dos alunos no aprendizado da língua, conforme falaremos a respeito na próxima seção.

2.2. O uso do lúdico para o ensino de Libras como L2

De acordo com o dicionário online de português Dicio, lúdico é o “que faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas” (Lúdico, 2025). Os autores Squierolli e Silveira (2018, p. 203) afirmam que o lúdico é uma técnica de ensino e não uma metodologia, ou seja, é uma abordagem que utiliza elementos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem e deve

ser integrado de maneira planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos definidos, complementando a metodologia utilizada pelo professor.

No ensino de línguas, o uso de materiais lúdicos permite que as aulas se tornem dinâmicas, contribuindo para a aquisição de conhecimento e para o desenvolvimento de habilidades como leitura, conversação e interação. As atividades lúdicas também envolvem o uso da criatividade. Para Squierolli e Silveira (2018), por meio da criatividade, os alunos têm a oportunidade de se imaginarem em situações reais de conversação e uso da língua. Esses contextos imaginários favorecem o desenvolvimento de habilidades comunicativas, exigindo que utilizem a língua alvo de forma prática e interacional.

Segundo Moreira e Brito (2012), ainda há muitos questionamentos sobre como se ensinar Libras e advertem os professores a respeito de serem mais “flexíveis” em relação à inovação de estratégias e metodologias alternativas. Por se tratar de uma língua gesto-visual, é preciso adotar metodologias diferenciadas, que incluam práticas mais lúdicas. Ao adotar práticas mais dinâmicas associadas ao aprendizado, é possível perceber uma imersão efetiva do aluno ao longo do processo de aquisição da Libras como L2.

As autoras reforçam que, ao utilizar o lúdico no processo de ensino de Libras como L2, é possível “oferecer um contato mais direto, uma interação com a língua alvo e um maior aprendizado de conteúdos” (2012, p. 14). O que elas querem dizer é que os alunos podem praticar a Libras de maneira mais natural e descontraída, sem aquela obrigação de se aprender regras e vocabulário. Por meio do uso de jogos e dinâmicas, o aluno fica mais próximo da realidade da comunicação entre os falantes da língua. Além disso, leva este a um maior aprendizado do conteúdo, por se tornar mais significativo e memorável, algo que os métodos de ensino tradicionais podem não alcançar.

Além de promover melhor assimilação de conteúdo, as atividades lúdicas também favorecem o desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos alunos. O autor Santos (2010, p. 12), afirma que, “ao levar o lúdico para as escolas está se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem”, ou seja, o uso do lúdico pode tornar o aprendizado mais envolvente, transformar a maneira que os alunos percebem a escola e agregar mais significado ao processo educacional.

De acordo com Moreira e Brito (2012) e Santos (2010), ao adotar estratégias mais lúdicas (*ad supra*), busca-se um ensino mais dinâmico, integrado às necessidades emocionais

e cognitivas dos estudantes. Isso prova que ao envolver as emoções no processo de ensino, os métodos podem se tornar mais eficazes e eficientes, adaptando-as às diversas necessidades de aprendizagem dos alunos. Assim, a ludicidade possibilita uma experiência de ensino mais significativa.

De maneira lúdica e divertida, o uso de jogos em sala de aula tem mostrado resultados positivos, aumentando o engajamento e a disposição dos alunos em aprender. Nesta pesquisa, exploramos uma abordagem inovadora para o ensino de Libras como L2, utilizando um jogo de tabuleiro como ferramenta pedagógica. A experiência prática, desenvolvida durante o estágio obrigatório do curso de Língua de Sinais Brasileira – Português como Segunda Língua, será detalhada na próxima seção, onde apresentaremos a metodologia empregada.

3. Metodologia

Foram utilizados os métodos de uma pesquisa qualitativa, com o objetivo de analisar a eficiência da utilização de um jogo de tabuleiro em turmas do 6º e 7º anos da escola Centro de Ensino Fundamental 03 de Sobradinho, durante a realização do Estágio Obrigatório 2, no segundo semestre de 2024.

A pesquisa qualitativa é aquela focada em entender aspectos mais subjetivos, que não podem ser mensurados com números e dados. O objetivo aqui é entender como o uso de jogos dentro da sala de aula pode auxiliar no aprendizado de uma nova língua, no caso, a Libras. Como os alunos se comportam diante dessa situação, como eles se sentem ao jogar, como o jogo contribui para o processo de assimilação da língua.

3.1. Sobre o jogo

Para essa pesquisa, foi utilizado um jogo de tabuleiro, criado por mim e duas colegas de sala, na disciplina de Gramática Contrastiva, ofertada como matéria obrigatória no curso de LSB-PSL. O jogo foi desenvolvido como parte de uma atividade prática, que nos incentivou a criar jogos educativos com foco tanto no ensino de português como L2, quanto no ensino de Libras como L1 e L2. Dentre os três jogos criados, optei pelo jogo de tabuleiro por ser um jogo mais “palpável”, ou seja, por ter um material físico que permite que os alunos tenham uma interação maior, promovendo, assim, um ambiente mais dinâmico em sala de aula.

Inicialmente, o jogo de tabuleiro foi criado pensando no ensino de português como L2 para alunos surdos sinalizantes. No entanto, para atender às necessidades do contexto escolar

onde o estágio foi realizado, adaptei o jogo para usar no ensino de Libras como L2, para alunos ouvintes. Essa escolha se deu por haver um número maior de alunos não-surdos na escola, o que facilitou a análise dos resultados e contribuiu para o enriquecimento das conclusões da pesquisa.

Durante o estágio, a professora apresentou os conteúdos que precisavam ser ministrados. Por conta do curto espaço de tempo, os conteúdos escolhidos foram “adjetivos” e “horas”. O jogo de tabuleiro foi adaptado para abordar os adjetivos em Libras ensinados em sala de aula. Além disso, um segundo jogo foi criado por mim de forma improvisada para o ensino das horas, reforçando os conceitos de horas, ministrados em sala de aula. O uso dos jogos como ferramenta reflete a importância do ensino lúdico, incentivando a participação ativa dos alunos e revisando os conteúdos ensinados de maneira mais leve e divertida.

Decidi criar um segundo jogo porque o jogo de tabuleiro comporta apenas seis jogadores por vez. Como era uma turma grande e os alunos muito dispersos, decidi levar um segundo jogo que ajudou a dividir a turma em grupos menores, reduzindo o risco de desorganização.

3.2. A escola do estágio

O estágio foi realizado no segundo semestre de 2024, na escola Centro de Ensino Fundamental 03 de Sobradinho, em Brasília-DF. A escola oferta os anos finais do Ensino Fundamental II (6º ao 9º). Além de ser uma escola inclusiva, é, também, escola polo de surdos de Sobradinho. No ano de 2024, porém, não havia nenhum aluno surdo, apenas alunos com deficiência auditiva. A escola também conta com sala de recursos especializada em atender os alunos DAs, composta por uma professora de Libras, uma professora de português como L2 e uma professora para as aulas de exatas. Ainda não há professores para as matérias de humanas. Trabalhei sob a supervisão de uma professora surda, efetiva, que possui um projeto de ensino de Libras para as turmas do 6º A e 7º A.

A escola também possui aulas do integral, sendo matérias complementares, onde os estudantes têm direito a escolher a que mais se identifica. As matérias oferecidas são diversas, entre elas dança, educação física, jornalismo, Libras, entre outras. Não é uma escola bilíngue, mesmo sendo inclusiva e polo de atendimento aos alunos surdos.

O estágio foi realizado entre 04 de novembro a 05 de dezembro de 2024. Por se tratar da mesma escola onde foi feito o primeiro estágio de observação, o contato com a escola e a

professora foi mais fácil, já tendo sido acordado anteriormente. Fui muito bem recebida pela escola e pela professora. Ao longo de todo estágio, ela esteve me observando e auxiliando quando necessário. Ao final das aulas, ela sempre me entregava um feedback, apontando o que ela gostou da aula e quais os pontos a melhorarem.

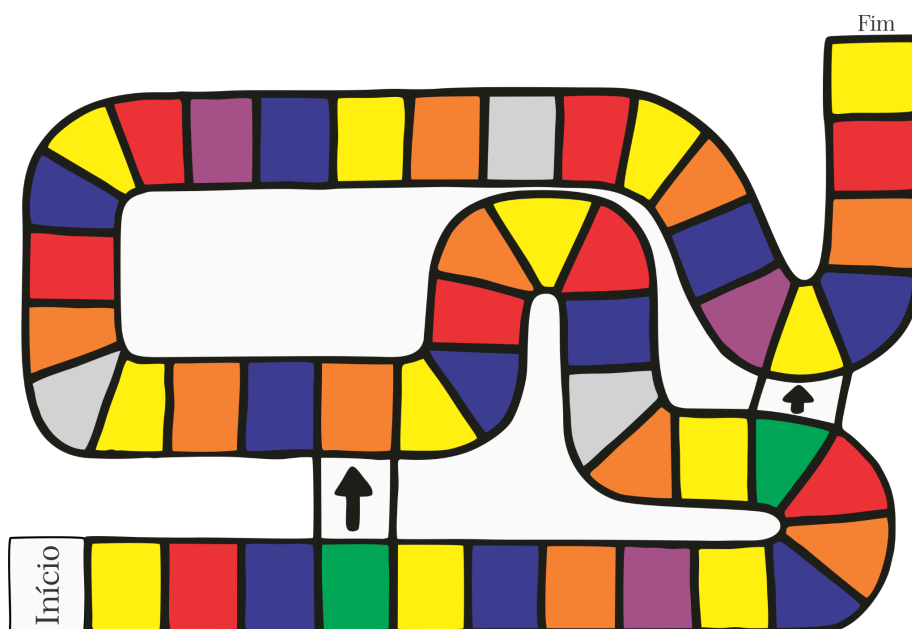
3.3. Público-Alvo

Os jogos foram aplicados em duas turmas distintas: 6º A, composto por 22 alunos, sendo vinte alunos ouvintes e dois, D.A's; e o 7º A, composto por 23 alunos, sendo vinte e dois ouvintes e um, D.A. A faixa etária dos alunos varia entre 11 e 13 anos de idade. Por se tratar de uma turma inclusiva, o número de alunos é reduzido de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).

3.4. O material didático

O tabuleiro teve como base uma imagem retirada da internet. Esse tabuleiro foi ampliado e impresso em folha adesiva A3, colada em um pedaço de papel Paraná, que remete a um papelão mais grosso, como pode ser visto na imagem, a seguir.

Figura 1 - Tabuleiro usado no jogo



Fonte: Imagem retirada da internet e adaptada pela autora. Disponível em: [jogos de tabuleiro para impressão - Jogos E Esportes | Julho 2023 \(jf-canecas.pt\)](#) . Acesso em Jul/2023.

O jogo é composto por 6 peões, feitos em acrílico, cada um no formato das letras que formam a palavra Libras, conforme a figura 2, a seguir.

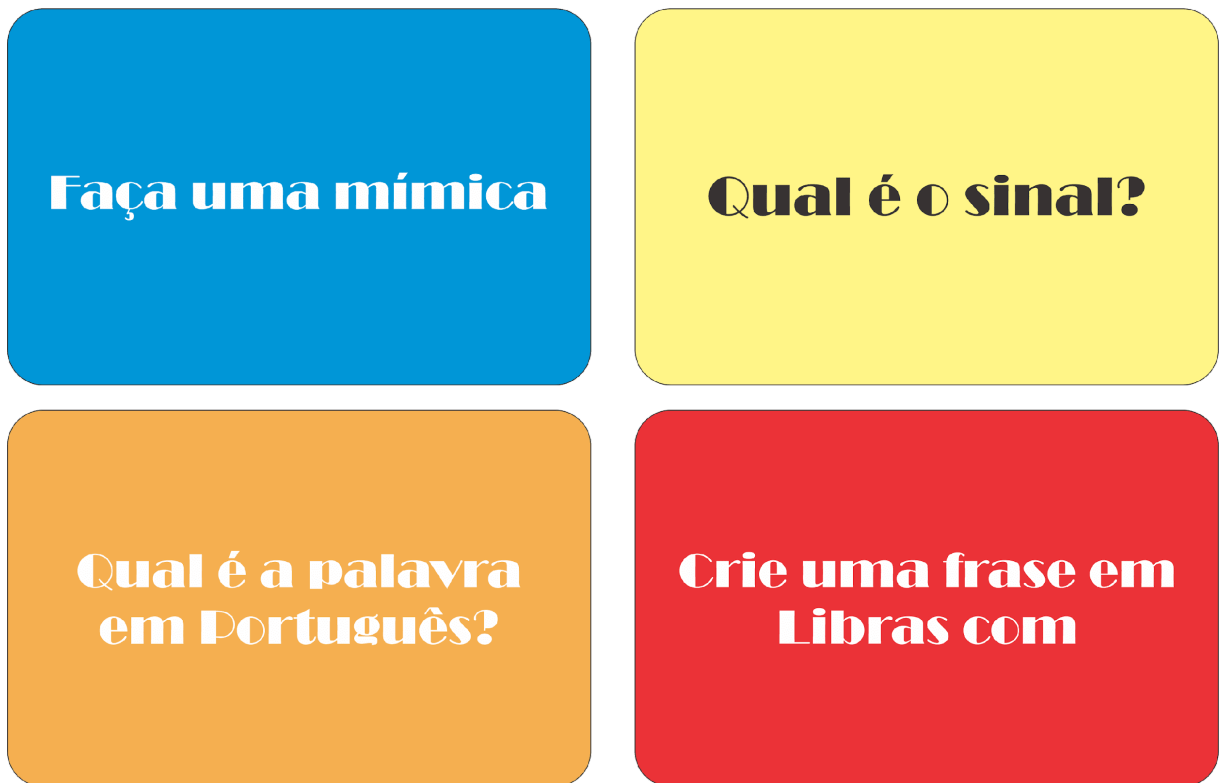
Figura 2 - Peões utilizados no jogo



Fonte: Criado pela autora.

O jogo também é composto por cartas coloridas, que correspondem às casas do tabuleiro. Cada cor possui um desafio, separados de acordo com o nível de dificuldade. As cartas azuis indicam os desafios mais fáceis, onde o aluno vê a palavra escrita e precisa fazer uma mímica. As amarelas representam os desafios de nível médio, onde os jogadores precisam ler a palavra escrita e fazer o sinal correspondente. Nas laranjas, os desafios são intermediários e consiste no jogador ver o sinal em Libras e dizer a palavra equivalente. Por fim, as cartas vermelhas indicam o desafio mais difícil, onde o jogador precisa criar uma frase em Libras com as palavras apresentadas. A seguir, na figura 3, podemos observar as cartas utilizadas no jogo.

Figura 3 - Cartas com os desafios utilizadas no jogo



Fonte: Criada pela autora

O tabuleiro contém, também, casas nas cores verde, roxa e cinza. O jogador que cair na casa verde, tem o direito de pular para a casa onde a seta indica e responder uma carta da cor correspondente. Se cair na casa roxa, ele deve voltar duas casas e responder a carta de acordo com a cor da casa. E, por fim, se cair na cinza, o jogador perde a vez.

Um segundo jogo também foi utilizado como ferramenta complementar. Para auxiliar no ensino das horas, foi usado um relógio de tamanho médio, com base feita também no papel paraná, os números e ponteiros foram feitos em acrílico e foi usado uma bailarina para colocar atrás dos ponteiros e permitir que eles girassem.

Figura 4 - Jogo do relógio



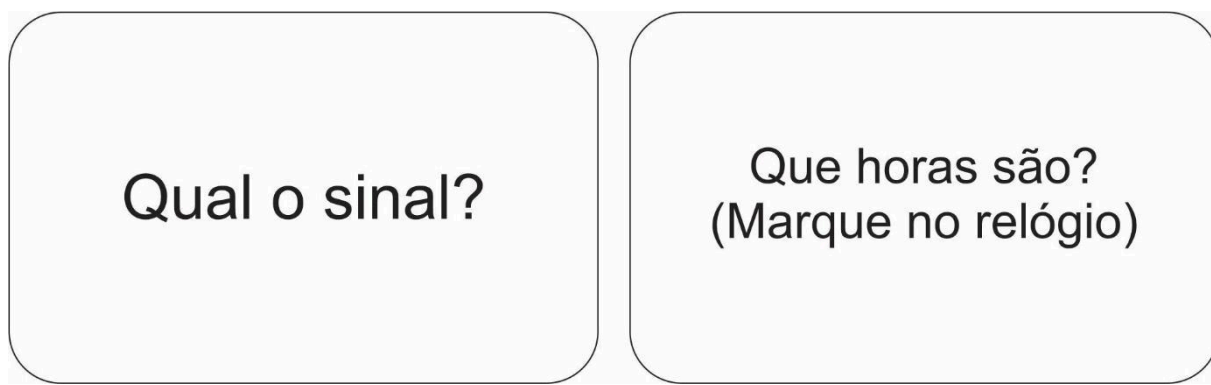
Fonte: Criado pela autora

O jogo também conta com cartas que possuem dois desafios distintos que são:

1º desafio: “Que horas são? (Marque no relógio)”: Foi apresentado as horas em Libras, utilizando imagens dos números em Libras, e os alunos precisavam identificar a hora corretamente no relógio de papelão;

2º desafio: “Qual o sinal?”: Nos papéis vinham escritas algumas palavras relacionadas ao conteúdo “horas” ou um horário em números arábicos e eles precisavam fazer o sinal correspondente.

Figura 5 - Cartas com desafios do jogo do relógio



Fonte: Criada pela autora

3.5. *As atividades realizadas*

A aula de Libras faz parte de um projeto, sendo oferecido apenas para as primeiras turmas do 6º e 7º anos, e só foi possível ser realizado graças a uma das professoras que cedeu seu horário para que o projeto acontecesse. As aulas foram ministradas dentro de sala de aula comum, com a supervisão da professora surda e o auxílio da professora regente e de uma estagiária voluntária.

As atividades foram realizadas em dias diferentes: duas vezes na turma do 6º ano e 1 vez na turma do 7º ano, devido ao tempo limitado. O jogo das horas foi adicionado no segundo dia, do 6º A, que foi uma aula dedicada apenas para o uso dos jogos, como forma de revisar os conteúdos que foram ensinados.

O jogo do tabuleiro foi utilizado em duas situações. Na primeira, eu ministrei o conteúdo sobre “Adjetivos”, para as turmas do 6º e 7º anos, e, logo em seguida, apliquei o jogo de tabuleiro, integrando conteúdo e prática; a segunda, devido a um feriado que interferiu na programação do 7º ano e à limitação de tempo do estágio, apliquei o jogo apenas no 6º ano, duas semanas após a aula de adjetivos.

O jogo do relógio, foi aplicado no segundo dia de atividades do jogo de tabuleiro, uma semana após a aula sobre “Horas”, quando o conteúdo ainda estava recente na memória dos alunos.

3.5.1 – *O primeiro dia de aplicação*

O primeiro dia de aplicação do jogo de tabuleiro foi feito na turma do 6º A, no dia 05 de novembro de 2024. Quando a professora me passou os horários das aulas, me foi

informado que a aula seria de 17h às 18h, ou seja, 1 hora de aula. Organizei a aplicação do jogo em contexto de aula a partir dos planos de aula¹.

Porém, ao chegar o dia da aula, me informaram que o horário da aula era das 17h10min. às 18h, 10m a menos, o que no início não houve problema. Entretanto, devido a um atraso da outra professora, a aula começou apenas às 17h20min e deveria acabar às 17h50min., pois os alunos são liberados antes para irem embora. No fim, houve apenas 30 minutos para ministrar o conteúdo e aplicar o jogo.

Por conta disso, a aula foi toda reduzida e passada de forma mais rápida. Ao final da aula, dividi os alunos em 6 grupos de 4 pessoas, e conseguimos jogar uma rodada. Por mais que o tempo não tenha contribuído para uma melhor qualidade do ensino, o resultado se mostrou positivo, pois os alunos estavam bem interessados no jogo, conseguiram lembrar bem dos sinais que haviam sido ensinados e tudo se desenrolou de uma maneira corrida, porém, proveitosa.

Para a aula do 7º ano, que aconteceu no dia seguinte, resolvi aproveitar os 45 minutos de aula de maneira mais efetiva. Modifiquei toda a aula, passando apenas os adjetivos que queria ensinar, de maneira direta e sem enrolação. Também resolvi diminuir a quantidade de adjetivos ensinados, pois no primeiro dia, passei muitos sinais, o que dificultou um pouco na memorização por parte dos alunos. Ensinei os sinais e, logo em seguida, apliquei o jogo.

Dividi os alunos nos 6 grupos de 4 pessoas e a experiência foi um pouco melhor. Conseguimos ter um tempo maior para jogar, o que fez com que os alunos estivessem mais dispostos e mais empenhados no jogo. Conseguimos jogar três rodadas, todas tendo a participação de toda a sala.

Foi adicionado um tempo de 1min. para que os alunos respondessem as perguntas das cartas, o que deixou o jogo mais dinâmico, e mais competitivo, ajudando a aumentar o interesse dos alunos em responder as questões corretamente e avançar as casas no jogo. O fato dos alunos serem mais velhos que os do 6º ano também foi um fator positivo, pois eles são mais organizados e respeitaram mais a minha posição em comparação com os alunos do dia anterior.

3.5.2 – O segundo dia de aplicação

Como explicado anteriormente, tive a oportunidade de aplicar o jogo de tabuleiro em duas ocasiões diferentes apenas na turma do 6º ano. Nesse segundo dia, a aula foi toda

¹ Plano de aula disponível em:

https://docs.google.com/document/d/11VY3uxL-KbXpsOnPwGKyCprg6WZ-RlgBvWuBzyAMAYU/edit?usp=drive_link.

dedicada para revisão dos conteúdos ensinados, sendo aplicados apenas os jogos de tabuleiro e o jogo do relógio. O jogo do relógio foi acrescentado nesse dia, possibilitando não só a revisão do conteúdo, mas, também, a divisão da turma em dois grupos menores, para evitar a dispersão dos alunos, visto que, o jogo de tabuleiro só comporta 6 jogadores por vez.

A aula foi feita no dia 19 de novembro de 2024, duas semanas após a aula de adjetivos e uma semana após a aula de horas. Um grupo de 12 alunos foi separado para o jogo do tabuleiro e um grupo de 12 alunos para o jogo do relógio. Os alunos jogaram em duplas.

Para o jogo do tabuleiro, os alunos se mostraram empenhados em vencer. Conseguimos jogar todas as rodadas até ter um vencedor. Depois que a primeira dupla venceu, as outras que sobraram pediram que continuássemos o jogo até a última dupla chegar no final. Assim que mostrei o jogo novamente, eles prontamente se levantaram e se mostraram muito interessados em participar. Por mais que o conteúdo não estivesse fresco em suas memórias, eles se esforçaram ao máximo para tentar lembrar e reproduzir os sinais. No final, foi um momento de descontração e aprendizado ao mesmo tempo.

No jogo do relógio, os alunos se mostraram mais empenhados. Como o conteúdo estava mais “fresco”, o jogo acabou sendo mais fácil, se comparado com o do tabuleiro. Porém, os alunos se esforçaram bastante, se mostrando interessados em colocar as horas no relógio, em lembrar dos sinais ensinados. Um dos alunos desse grupo, uma hora ou outra, perguntava como sinalizava o indicado na carta, muito interessado em realmente aprender.

O objetivo era que os grupos, ao terminarem seus respectivos jogos, trocassem para o outro jogo, porém, todos estavam tão focados e tão imersos nos jogos que acabaram por ficar nos mesmos. A revisão dos assuntos foi feita de maneira leve e divertida e os resultados foram percebidos na semana da aula seguinte, que serão detalhados na próxima seção.

4. Análise e discussão

Pelo curto período em que os jogos foram aplicados, não foi possível passar um questionário para os alunos para entender melhor como os jogos ajudaram no processo de aprendizagem, por isso, a análise será feita de forma mais subjetiva, tentando analisar a reação dos alunos diante dos jogos.

Ao analisar a postura dos alunos, foi possível perceber o interesse deles diante das atividades apresentadas. Mesmo a aula tendo sido corrida, os alunos estavam dispostos a aprender os sinais e aplicá-los no jogo. Foi possível perceber, ainda, que a inserção do jogo ao fim da aula contribuiu para o engajamento dos estudantes.

O caráter competitivo do jogo de tabuleiro também é um ponto que contribuiu para que os alunos quisessem acertar os desafios, pois, quanto mais acertavam, mais casas andavam chegando mais perto do final. Lembrar dos conteúdos era essencial para que avançassem e conseguissem os pontos.

Também foi possível notar que o uso de jogos para revisão dos conteúdos aumentou o interesse dos alunos em participar das atividades propostas. Fugir de métodos tradicionais de sala de aula fez com que os alunos sentissem prazer em participar das atividades e, por mais que os conteúdos não estivessem tão frescos em sua memória, foi perceptível o esforço deles em participar dos desafios, seja do jogo de tabuleiro, seja do jogo do relógio.

Na aula da semana seguinte, foi aplicada uma espécie de prova, a pedido da professora regente da turma. Foram apresentados quatro diálogos, que envolviam tanto as horas quanto os adjetivos em Libras, antes de mostrar os diálogos para os alunos, foi possível perceber que alguns se lembravam dos sinais e já tentavam praticar os diálogos sozinhos.

A análise do comportamento dos alunos diante dos jogos corrobora a visão das autoras Moreira e Brito (2012), que destacam que o uso de práticas mais dinâmicas associadas ao ensino promove uma imersão efetiva do aluno ao longo do processo de aprendizagem de Libras. É preciso pontuar, porém, que alguns desafios enfrentados durante o período do estágio, como a falta de tempo, por exemplo, limitaram a consolidação do aprendizado em alguns casos.

Uma limitação que encontramos ao longo da aplicação dos jogos foi o curto tempo disponível. A partir da nossa avaliação, isso pode ter afetado a retenção dos conteúdos pelos alunos. Em uma aplicação futura, queremos expandir o tempo na aplicação das atividades lúdicas ao longo de um semestre, para que seja possível avaliar melhor o impacto que os jogos possuem no processo de ensino e aprendizado de Libras.

Como temos mostrado, a análise por nós empreendida foi realizada num contexto geral, e foi possível inferir, conforme a nossa experiência, que as atividades lúdicas são uma estratégia eficaz para o aprendizado da Libras e contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e efetivas.

5. Considerações finais

O período de estágio foi muito proveitoso e poder aplicar os jogos com os alunos foi muito gratificante. Foi importante para me colocar no lugar de regente da turma e enfrentar os desafios que os professores têm todos os dias em sala de aula. Com o mundo moderno, as

novas tecnologias, a informação que chega de maneira rápida, os alunos parecem mais agitados, mais impacientes e os professores precisam, constantemente, ir atrás de novas metodologias que fujam do método tradicional de sala de aula e despertem o interesse desses alunos de estudarem.

Este trabalho teve como objetivo analisar o uso de jogos e do lúdico no processo de ensino da Libras como L2. A análise revelou que os jogos utilizados tiveram um papel importante em despertar o interesse dos alunos e serviram de motivação para que os alunos tentassem lembrar dos temas abordados e aplicassem na execução dos jogos, seja para ganhar pontos e ser o primeiro a chegar à final, seja para fugir do contexto tradicional de sala de aula, onde o professor expõe o tema e o aluno fica apenas sentado escutando. Percebe-se que o tempo foi um fator limitante durante a execução. No entanto, acreditamos que, se o professor trabalhar o conteúdo com planejamento adequado, desenvolvê-lo de maneira estruturada e utilizar materiais lúdicos alinhados ao ensino, isso pode impactar positivamente o processo de aprendizagem do aluno.

O material utilizado nesta pesquisa, mais especificamente o jogo de tabuleiro, pode ser adaptado para diversos conteúdos, cabendo ao professor criar os desafios e aplicar de acordo com o tema abordado em sala de aula. Disponibilizamos este material para todos aqueles que tiverem o interesse em usá-lo e, até mesmo, em melhorá-lo. Considerando a escassez de materiais didáticos na área de Libras, essa iniciativa busca contribuir para o enriquecimento pedagógico e para a promoção de uma educação mais inclusiva.

6. Referências bibliográficas

ALBRES, Neiva de Aquino. Ensino de libras como segunda língua e as formas de registrar uma língua visuo-gestual: problematizando a questão. *ReVEL*, v. 10, n. 19, p. 125-149, 2012.

CAPOVILLA, F. C.; RAPHAEL, W. D. *Dicionário enciclopédico ilustrado trilingue da Língua de Sinais Brasileira*. 2 ed., São Paulo: USP/Imprensa Oficial do Estado, v 2, 2001.

DISCUTINDO METODOLOGIAS DE ENSINO DE LIBRAS COMO SEGUNDA LÍNGUA NO ENSINO SUPERIOR. (2018). *Revista De Estudos Acadêmicos De Letras*, 11(01), 140-161. <https://doi.org/10.30681/real.v11i01.2551>

GESSER, Audrei. *Metodologia de ensino de Libras como L2*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2010.

LÚDICO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2025. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/ludico/#:~:text=Significado%20de%20L%C3%BAdico,pelo%20prazer%20de%20a%20fazer.>> Acesso em 22/01/2025.

MOREIRA, Aline Silva; BRITO, Kelly F. da Silva. Estratégias lúdicas para o ensino de Libras como segunda língua (L2): nível básico. *Revista Arqueiros*. Rio de Janeiro: INES, v. 25, p. 13-17, junho de 2012.

SANTOS, Santa M. P. *O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas*. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

SKLIAR, C. *A surdez: um olhar sobre as diferenças*. [s.l.]: Mediação, 1998.

SIQUIEROLLI, A. F. N. R.; SILVEIRA, P. H. *A importância do lúdico no ensino de línguas estrangeiras*. *Olhares & Trilhas, [S. l.]*, v. 20, n. 1, p. 202–208, 2018. DOI: 10.14393/OT2018vXX.n.1.202-208. Disponível em:

<<https://seer.ufu.br/index.php/olhasesetilhas/article/view/41965>> Acesso em: 22/01/25.

QUADROS, R. M.; KARNOPP, L.B. *Língua de Sinais Brasileira: estudos linguísticos*. Porto Alegre: Artmed, 2004.