



REVISTA OWL (OWL Journal)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

METODOLOGIAS ATIVAS E FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE: CONTRIBUIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO DE SURDOS *Uma análise sobre o uso de jogos pedagógicos no ensino de Libras como L2*

**ACTIVE METHODOLOGIES AND INITIAL TEACHER TRAINING:
CONTRIBUTIONS TO DEAF EDUCATION**
An analysis of the use of educational games in teaching Libras as a L2

DOI: 10.5281/zenodo.17353739



*Kívia Karla de Figueiredo Marinho¹
Juscelino Francisco do Nascimento²
Francisco José Dias da Silva³*

Resumo

O presente artigo discute as contribuições das metodologias ativas na formação inicial docente voltada à educação de Surdos, com foco na aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras). Parte-se do princípio de que práticas pedagógicas inovadoras, centradas no estudante, favorecem a autonomia, o protagonismo e o engajamento no processo formativo. O estudo tem como objetivo compreender de que modo o uso de jogos didáticos e recursos lúdicos adaptados em Libras pode contribuir para a formação de futuros professores mais críticos, reflexivos e sensíveis à diferença surda. O embasamento teórico apoia-se em Moran (2018), Filatro (2019) e Berbel (2011) sobre metodologias ativas; em Huizinga (2017), Kishimoto (2011) e Luckesi (2014) sobre ludicidade; e em Strobel (2016) e Skliar (2012) sobre cultura e identidade surda, articulados aos princípios da educação bilíngue e

1 Mestranda vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande (PPGLE/UFCG). E-mail: kivia.karla@professor.ufcg.edu.br.

2 Doutor em Linguística pela Universidade de Brasília (UNB) e professor adjunto da Universidade Federal do Piauí (UFPI). E-mail: juscelino@ufpi.edu.br.

3 Doutorando vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande (PPGLE/UFCG). E-mail: franjosedias@ufpi.edu.br.





REVISTA OWL (OWL Journal)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

inclusiva (Lei nº 14.191/2021). A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, descritiva e exploratória, desenvolvida com alunos dos cursos de Licenciatura em Letras Português e Letras Espanhol da UEPB – Campus VI (Monteiro/PB), matriculados na disciplina de Libras. Os dados foram coletados por meio de questionário semi estruturado, observação participante e diário de campo, sendo analisados conforme a Análise de Conteúdo de Bardin (2016). As quatro categorias emergentes foram: autonomia e protagonismo discente, motivação e engajamento, compreensão da Libras como língua e cultura e contribuições para a prática docente. Os resultados indicam que o jogo “*Tá na Mão - Datilologia em Libras*” constitui um recurso pedagógico inovador e inclusivo, capaz de promover aprendizagens significativas e fortalecer a identidade docente. Conclui-se que o uso de metodologias ativas associadas a recursos visuais e lúdicos potencializa o ensino de Libras nas licenciaturas, preparando futuros professores para atuarem com competência, empatia e criatividade diante das singularidades do aluno surdo. Recomenda-se o aprofundamento de estudos que integrem gamificação, design universal e acessibilidade linguística à formação de professores.

Palavras-chave: Metodologias ativas. Libras. Formação inicial docente.

Resumen

El presente artículo analiza las contribuciones de las metodologías activas en la formación inicial docente orientada a la educación de personas sordas, con énfasis en el aprendizaje de la Lengua de Señas Brasileña (Libras). Se parte del supuesto de que las prácticas pedagógicas innovadoras, centradas en el estudiante, favorecen la autonomía, el protagonismo y el compromiso en el proceso formativo. El objetivo es comprender cómo el uso de juegos didácticos y recursos lúdicos adaptados en Libras puede contribuir a la formación de futuros docentes más críticos, reflexivos y sensibles a la diferencia sorda. El marco teórico se apoya en Moran (2018), Filatro (2019) y Berbel (2011) sobre metodologías activas; en Huizinga (2017), Kishimoto (2011) y Luckesi (2014) sobre la ludicidad; y en Strobel (2016) y Skliar (2012) sobre la cultura e identidad sorda, articulados con los principios de la educación bilingüe e inclusiva (Ley n.º 14.191/2021). La investigación se caracteriza como cualitativa, descriptiva y exploratoria, realizada con estudiantes de los cursos de Licenciatura en Letras Português y Letras Español de la UEPB - Campus VI (Monteiro/PB), matriculados en la asignatura de Libras. Los datos fueron recolectados mediante cuestionario semiestructurado, observación participante y diario de campo, y analizados según el método de Análisis de Contenido de Bardin (2016). De este proceso surgieron cuatro categorías: autonomía y protagonismo del estudiante, motivación y compromiso, comprensión de la Libras como lengua y cultura, y contribuciones a la práctica docente. Los resultados evidencian que el juego “*Tá na Mão - Datilología en Libras*” es un recurso pedagógico innovador e inclusivo, capaz de promover aprendizajes significativos y fortalecer la identidad docente. Se concluye que el uso de metodologías activas combinadas con recursos visuales y lúdicos potencia la enseñanza de Libras en las licenciaturas, preparando a los futuros profesores para actuar con competencia, empatía y creatividad frente a las singularidades del alumno sordo. Se recomienda ampliar las investigaciones sobre gamificación, diseño universal y accesibilidad lingüística en la formación de docentes.

Palabras clave: Metodologías activas. Libras. Formación inicial docente.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Nota: Parte deste artigo deriva da dissertação de mestrado intitulada “*Contribuições das Metodologias Ativas na Formação Inicial Docente para a Educação de Surdos*”, de autoria de Kívia Karla de Figueiredo Marinho, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino (PPGLE) da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). O trabalho encontra-se qualificado e em fase de preparação para defesa.

1. Introdução

A formação de professores para atuar em contextos inclusivos representa um dos maiores desafios da contemporaneidade educacional. Em especial, a formação voltada à educação de Surdos exige o domínio de práticas pedagógicas que integrem o uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) como língua de instrução e a compreensão de aspectos culturais e identitários da comunidade Surda.

Nesse sentido, a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, constitui um marco legal fundamental para o reconhecimento e valorização da Libras como meio legítimo de comunicação e expressão das pessoas surdas no Brasil. Em seu artigo 1º, a Lei reconhece oficialmente a Libras e outros recursos expressivos a ela associados, garantindo seu uso e difusão em todo o território nacional (Brasil 2002). Tal reconhecimento representa um avanço significativo nas políticas de inclusão, pois confere à Libras o mesmo status das línguas orais no contexto jurídico e educacional.

A regulamentação da Lei ocorreu por meio do Decreto nº 5.626/2005, que detalhou as diretrizes para sua implementação, prevendo, entre outros aspectos, a inclusão obrigatória da Libras nos cursos de licenciatura e fonoaudiologia, bem como a formação e certificação de profissionais habilitados (Brasil 2005).

Dessa forma, a Lei 10.436/2002 consolidou-se como um instrumento essencial na efetivação dos direitos linguísticos e educacionais da comunidade surda, promovendo o reconhecimento da Libras não apenas como uma ferramenta de comunicação, mas como expressão legítima de identidade, cultura e cidadania.

Nos artigos subsequentes, a Lei estabelece a responsabilidade do poder público e das instituições concessionárias de serviços públicos em promover formas institucionalizadas de





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

apoio, ensino e difusão da Libras, assegurando a formação de professores e intérpretes em instituições especializadas e devidamente reconhecidas.

Corroborando para este cenário educacional, as metodologias ativas surgem como caminhos inovadores capazes de aproximar teoria e prática, promover a autonomia do discente e estimular a reflexão crítica sobre o processo de ensinar e aprender.

A discussão sobre a formação inicial docente requer uma análise do papel do professor como mediador da aprendizagem, capaz de romper com modelos tradicionais e propor estratégias que valorizem a interação, o diálogo e a construção colaborativa do conhecimento.

No campo da Libras como segunda língua (L2) para ouvintes, esse desafio é ainda mais complexo, pois envolve dimensões visuais, coisa que o sujeito Surdo já tem bastante experiência por serem considerados, segundo Lebedeff (2017) “o povo do olho”, espaciais e culturais que demandam abordagens diferenciadas e sensíveis à diversidade linguística.

Ao propor o jogo “*Tá na Mão - Datilologia em Libras*” como instrumento didático-pedagógico, esta pesquisa pretendeu investigar de que forma as metodologias ativas podem contribuir para a formação inicial de professores comprometidos com uma prática bilíngue e inclusiva em suas respectivas licenciaturas. A escolha do jogo adaptado em Libras como recurso de ensino reflete o interesse em aliar ludicidade e aprendizagem significativa, explorando o potencial da gamificação e do *design* educacional para o desenvolvimento de competências linguísticas e cognitivas.

Este estudo busca, portanto, analisar as contribuições das metodologias ativas na formação inicial docente para a educação de Surdos, destacando a experiência com o jogo “*Tá na Mão*” como exemplo prático de inovação pedagógica no ensino de Libras como L2 na disciplina de Libras das Licenciaturas. A partir dessa experiência, pretende-se discutir o papel da ludicidade, da interação e da autonomia como elementos fundamentais para uma formação docente mais humanizada e crítica.

2. Fundamentação Teórica





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

A base teórica desta pesquisa apoia-se em três eixos: (a) a formação docente e as metodologias ativas; (b) a Libras e a educação de Surdos como espaço bilíngue e cultural; e (c) o uso de jogos e recursos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem. Essa tríade sustenta a concepção de uma prática pedagógica que reconhece a diferença como valor e a inclusão como princípio ético e político.

2.1 Formação docente e metodologias ativas

As metodologias ativas representam uma mudança profunda no modo de conceber o ensino e a aprendizagem. Elas deslocam o foco da aula tradicional, centrada no professor, para uma aprendizagem centrada no estudante, que passa a ocupar o papel de protagonista do seu próprio processo formativo.

Segundo Moran (2018), o ensino ativo favorece a construção do conhecimento pela experiência, pela resolução de problemas e pela interação significativa entre os sujeitos, estimulando a autonomia e o engajamento.

As metodologias ativas partem do princípio de que o aluno aprende melhor quando participa ativamente do processo, quando é desafiado a pesquisar, a discutir, a construir e a resolver situações reais. O papel do professor é o de mediador, alguém que propõe caminhos, acompanha e ajuda o estudante a refletir sobre suas aprendizagens Moran (2018, p. 18).

Nesse contexto, o estudante não apenas aprende conteúdos, mas também aprende a aprender, desenvolvendo senso crítico, responsabilidade e colaboração, competências essenciais à docência contemporânea, enquanto o professor norteia este aprendiz em busca do conhecimento.

Ainda sobre isso, Filatro (2019) complementa que as metodologias ativas articulam teoria e prática por meio de estratégias que valorizam a autonomia e a reflexão, transformando o espaço da sala de aula em um ambiente dinâmico, criativo e colaborativo.

As metodologias ativas de aprendizagem propõem experiências que integram teoria e prática, estimulando a autonomia e a autoria do aprendiz. O aprender se concretiza





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

quando o estudante se torna agente do próprio percurso, vivenciando situações que o desafiam a pensar, criar e colaborar Filatro (2019, p. 45).

Esse modelo é especialmente relevante na formação de professores, pois permite que o futuro docente vivencie, ainda na universidade, práticas pedagógicas que poderá aplicar com seus próprios alunos. Aprender por meio da experiência, do diálogo e da construção coletiva prepara o professor para lidar com contextos diversos, especialmente aqueles que envolvem alunos Surdos, cuja aprendizagem depende de abordagens sensíveis, visuais e interativas.

Berbel (2011) reforça que a aprendizagem ativa exige do estudante envolvimento direto e reflexivo nas atividades propostas, o que amplia sua capacidade de análise e tomada de decisão. Essa postura o aproxima do papel de um professor pesquisador e mediador, que observa, adapta e cria estratégias de ensino adequadas às necessidades dos seus alunos. No caso da educação de Surdos, esse perfil docente é essencial, pois exige flexibilidade, empatia e domínio de diferentes linguagens, incluindo a Língua Brasileira de Sinais (Libras), reconhecida pela Lei nº 10.436/2002 como meio legal de comunicação e expressão.

Para Rojo (2012), a docência atual requer o reconhecimento das múltiplas linguagens e modos de significação que compõem a comunicação humana, quando diz que:

O trabalho com múltiplas linguagens na escola implica reconhecer que os sujeitos constroem sentidos de modos diversos e que as práticas pedagógicas precisam acolher essa diversidade. Letrar-se, portanto, é transitar criticamente entre linguagens, culturas e modos de dizer o mundo Rojo (2012, p. 43).

Essa perspectiva, olhando do ponto de vista da educação de Surdos, dialoga diretamente com o ensino de Libras e com a formação inicial de professores para atuar com sujeitos Surdos, pois o educador precisa compreender a diversidade linguística e cultural como elemento constitutivo da prática pedagógica. Para isso, é importante inserir o uso das metodologias ativas na formação inicial docente, pois ao colocar o futuro professor no centro do processo de aprendizagem, constitui-se como um caminho potente para a construção de práticas pedagógicas bilíngues e inclusivas.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Essa abordagem permite que o licenciando vivencie experiências formativas que integram recursos visuais, tecnológicos e colaborativos, tornando o aprendizado não apenas acessível, mas também significativo e transformador. Ao experimentar essas metodologias que valorizam a participação, o diálogo e a autonomia, o futuro educador amplia sua compreensão sobre a diversidade linguística e cultural, preparando-se para atuar de modo sensível, empático e crítico diante das especificidades do aluno surdo.

De acordo com Amigues (2004), o papel do professor vai além da simples transmissão de conteúdos: ele é um organizador de situações de aprendizagem, um mediador que cria condições para que o aluno construa sentidos e desenvolva autonomia. A formação docente baseada em metodologias ativas, portanto, contribui para o desenvolvimento de professores críticos, éticos e sensíveis à diferença, capazes de compreender a inclusão não como uma obrigação, mas como um compromisso humano e pedagógico.

Assim, integrar as metodologias ativas à formação inicial de professores é investir em uma educação transformadora, capaz de preparar o futuro docente para atuar com competência, empatia e criatividade diante das singularidades dos alunos Surdos. A partir de uma prática bilíngue e dialógica, sustentada por princípios de respeito, acessibilidade e equidade, o professor torna-se agente de mudança, alguém que ensina, aprende e constrói pontes entre mundos linguísticos e culturais distintos.

Nesse sentido, as metodologias ativas não apenas formam profissionais mais conscientes de seu papel social, mas também promovem uma educação verdadeiramente inclusiva, humana e emancipatória. Tal perspectiva abre caminho para uma reflexão mais aprofundada sobre o papel da Libras no contexto educacional, compreendendo-a como elemento essencial na formação docente e como instrumento de acesso, pertencimento e valorização da identidade surda.

2.2 A Libras e a educação de Surdos

A Libras, reconhecida oficialmente pela Lei nº 10.436/2002 e regulamentada pelo Decreto nº 5.626/2005, constitui-se como elemento essencial para o exercício da cidadania e





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

da identidade surda. A educação bilíngue de Surdos pressupõe o uso da Libras como primeira língua (L1) e da língua portuguesa escrita como segunda (L2), o que implica repensar práticas e materiais pedagógicos.

A inclusão do aluno surdo na escola não se limita ao acesso físico ou à presença em sala de aula; envolve, sobretudo, o reconhecimento de sua cultura, identidade e modos próprios de significar o mundo através da acessibilidade. Nessa perspectiva, Strobel (2016) destaca que compreender o Surdo requer uma visão que ultrapasse a óptica biomédica ou assistencialista, reconhecendo-o como sujeito de uma comunidade linguística e cultural específica, quando afirma.

A cultura surda é o jeito de o sujeito surdo entender o mundo e modificá-lo a partir de suas experiências visuais, que formam sua identidade e constituem sua maneira de ser e estar no mundo. É um conjunto de comportamentos, valores e práticas sociais partilhados pela comunidade surda, que se expressa por meio da língua de sinais e de outras manifestações visuais. Portanto, compreender o surdo em sua diferença é reconhecer que ele pertence a uma comunidade linguística e cultural própria, e não a um grupo deficiente (Strobel, 2016, p. 31).

A fala da autora reafirma que a educação de Surdos deve considerar a dimensão cultural e visual da experiência surda, entendendo a Libras como mediadora de saberes e como eixo de construção identitária. Assim, incluir não significa apenas integrar o estudante a um espaço físico comum, mas garantir-lhe condições de participação linguística e simbólica, respeitando suas formas de expressão e interação com o mundo.

Nessa mesma direção, Skliar (2012) amplia o debate ao propor que a surdez seja compreendida como uma diferença linguística e cultural, e não como deficiência, o que implica repensar os paradigmas escolares e suas práticas discursivas.

A surdez deve ser compreendida como uma diferença cultural e linguística, e não como uma deficiência. A inclusão dos surdos não se resume ao acesso físico à escola, mas envolve o reconhecimento de suas formas próprias de significar o mundo, de comunicar-se e de construir conhecimento. É necessário que o espaço escolar se transforme para acolher essas diferenças, produzindo novas práticas discursivas e pedagógicas que valorizem a língua de sinais e a experiência visual. (Skliar, 2012, p. 110).





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Ao dialogar com Strobel, Skliar reforça que a verdadeira inclusão escolar acontece quando a escola se reorganiza para acolher as diferenças, reconhecendo a Libras e a Cultura Surda como componentes legítimos do processo educativo. Trata-se, portanto, de uma mudança de paradigma, na qual a diferença deixa de ser vista como obstáculo e passa a ser compreendida como riqueza que amplia as possibilidades de ensinar e aprender.

No ensino de Libras como L2 para ouvintes, como ocorre nos cursos de licenciatura, é imprescindível que o processo formativo valorize o componente visual e experiencial da língua. Isso exige estratégias que favoreçam a aprendizagem prática, interativa e sensorial, características intrínsecas às metodologias ativas. Nesse sentido, a formação docente deve integrar o conhecimento linguístico à compreensão cultural, promovendo uma educação pautada na alteridade e na equidade comunicacional.

2.3 Jogos e recursos lúdicos na aprendizagem

A ludicidade ocupa papel central nas metodologias ativas, pois estimula o engajamento, a curiosidade e o prazer de aprender, transformando o espaço educativo em um ambiente de interação e criação. Huizinga (2017), em sua obra clássica *Homo Ludens*, afirma que o jogo é uma dimensão essencial da cultura humana, presente em todas as formas de aprendizado e expressão simbólica.

O jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; é dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 2017, p. 33).

Essa definição mostra que o jogo, para além de um simples recurso recreativo, constitui-se como uma ferramenta epistemológica, capaz de aproximar o sujeito do conhecimento de forma criativa e significativa. No campo da formação docente, o jogo didático atua como mediador entre teoria e prática, promovendo a experimentação, a





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

resolução de problemas e o desenvolvimento de competências socioemocionais, cognitivas e comunicativas.

Conforme explica Kishimoto (2011), o jogo educativo, quando utilizado intencionalmente pelo professor, torna-se um potente instrumento de ensino, pois transforma a aprendizagem em uma experiência ativa, prazerosa e colaborativa.

O jogo educativo é aquele que, ao mesmo tempo em que diverte, ensina. Sua função é dupla: satisfazer a necessidade de brincar e alcançar objetivos pedagógicos. Ao jogar, a criança (ou o adulto) experimenta, descobre, inventa e aprende, construindo conhecimentos de forma significativa e duradoura (Kishimoto, 2011, p. 44).

A partir dessa perspectiva, os recursos lúdicos adaptados à Libras assumem relevância ainda maior, uma vez que o aprendizado da língua de sinais se dá, essencialmente, por meio do canal visual-espacial. Jogos que exploram imagens, movimentos, expressões faciais, datilologia e dinâmicas de grupo ampliam as possibilidades de ensino, tornando o processo mais acessível e participativo tanto para Surdos quanto para ouvintes. No contexto das licenciaturas, essa prática prepara o futuro professor para compreender o papel do visual como mediador de sentidos, estimulando-o a criar estratégias inclusivas que dialoguem com a experiência visual do aluno surdo.

Segundo Luckesi (2014), a ludicidade é um estado de experiência vital, no qual o sujeito aprende de forma prazerosa e autônoma, sem dissociar emoção e cognição, dois pilares indispensáveis à prática docente humanizadora.

O lúdico é uma experiência interna do sujeito, na qual ele se envolve de corpo e alma, totalizando-se na ação. Quando o brincar é incorporado à prática pedagógica, ele deixa de ser uma simples atividade e passa a ser uma forma de conhecer e significar o mundo, na qual o aprender é resultado da vivência integral do sujeito (Luckesi, 2014, p. 38).

Assim, o uso de jogos e recursos lúdicos em Libras na formação inicial docente não apenas ensina uma língua, mas forma professores reflexivos, criativos e sensíveis à diferença,





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

aptos a promover experiências bilíngues e inclusivas em sala de aula. Ao vivenciar metodologias que priorizam o visual, o movimento e a interação, o licenciando desenvolve a capacidade de planejar práticas pedagógicas que respeitam a singularidade do aluno surdo, rompendo com modelos tradicionais e excludentes de ensino.

Dessa maneira, o uso pedagógico dos jogos em Libras transcende o entretenimento: ele constitui uma estratégia de formação e transformação docente, que prepara o professor para atuar com competência e empatia diante da diversidade linguística e cultural que encontrará em sua futura prática profissional. Ao chegar à escola, esse educador estará não apenas habilitado tecnicamente, mas consciente de seu papel como mediador entre mundos visuais e orais, capaz de construir pontes de comunicação, aprendizagem e inclusão.

3. Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, descritiva e exploratória, voltada à compreensão das contribuições das metodologias ativas no processo de formação docente voltado à educação de Surdos. De acordo com Gil (2010, p. 27), as pesquisas exploratórias “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”, o que se adequa à natureza do estudo, centrado na interpretação de fenômenos educacionais em seus contextos reais.

Sob essa perspectiva, o enfoque qualitativo permite analisar a complexidade das relações humanas, as percepções subjetivas e as interações entre sujeitos, o que, conforme Minayo (2012, p. 21), “configura-se como um espaço de compreensão dos significados, das motivações, das crenças e das atitudes que estruturam o comportamento social”.

O universo investigado foi composto por alunos dos cursos de Licenciatura em Letras Português e Letras Espanhol da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campus VI - Monteiro/PB, matriculados no componente curricular Libras. O grupo foi selecionado por conveniência, tendo em vista a relevância da disciplina na formação inicial docente e a atuação direta da pesquisadora como professora e observadora participante.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Essa imersão no campo possibilitou uma leitura mais sensível e contextualizada das práticas pedagógicas e das experiências dos licenciandos durante a aplicação das metodologias ativas, especialmente no uso de jogos didáticos e recursos lúdicos adaptados à Libras.

Para a coleta de dados, foram utilizados diferentes instrumentos e procedimentos complementares: (a) um questionário semiestruturado, aplicado após a execução das atividades com o jogo, com o objetivo de captar percepções individuais sobre a experiência; (b) observação participante, registrada em diário de classe no sistema da própria universidade, permitindo à pesquisadora acompanhar o processo formativo em tempo real, anotando interações, comportamentos e reflexões dos alunos; e (c) registros fotográficos e anotações reflexivas, que serviram como material de apoio para a triangulação das informações coletadas.

Segundo Lüdke e André (2013, p. 33), “a observação participante permite compreender o fenômeno educacional em sua totalidade, evidenciando aspectos que dificilmente seriam apreendidos por meio de instrumentos isolados”.

Todo o processo foi conduzido em consonância com os princípios éticos da pesquisa científica, respeitando a privacidade, o anonimato e a integridade dos participantes. Estes foram devidamente informados sobre os objetivos do estudo, as condições de participação e a utilização dos dados coletados, tendo consentido livremente em colaborar com a investigação.

A análise dos dados foi realizada com base na Análise de Conteúdo, conforme proposta por Bardin (2016), por meio de três etapas fundamentais: (1) pré-análise, momento de organização e leitura flutuante do material; (2) exploração do material, que consistiu na categorização e codificação das informações relevantes; e (3) tratamento, inferência e interpretação, etapa em que se buscaram os sentidos latentes e as recorrências nas falas e observações registradas. Essa técnica, segundo a autora,

visa obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção dessas mensagens (Bardin, 2016, p. 48).





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Por meio desse procedimento analítico, as informações foram organizadas em categorias temáticas representativas dos principais eixos de sentido emergentes das falas dos participantes e dos registros observacionais, possibilitando compreender de que maneira as metodologias ativas e os jogos adaptados em Libras contribuíram para o desenvolvimento de competências docentes, a compreensão da diferença surda e a formação de uma postura inclusiva no contexto universitário.

4. O jogo “Tá na Mão - Datilologia em Libras”

O jogo “*Tá na Mão - Datilologia em Libras*” foi desenvolvido como produto pedagógico da pesquisa, com o propósito de aproximar os licenciandos da Libras de maneira lúdica, participativa e significativa. A proposta surgiu, além da escassez de materiais adaptados em Libras físicos e/ou digitais, da necessidade de superar as limitações dos métodos tradicionais de ensino, através de algo inovador, frequentemente centrados na repetição mecânica de sinais, sem o estímulo à autonomia e à interação.

4.1 Concepção pedagógica e design do jogo

Inspirado no jogo comercial “Fazendo Mímicas”, o “*Tá na Mão*” foi adaptado para o contexto educacional e linguístico da Libras. Durante o processo de concepção, definiu-se que o jogo teria como objetivo principal trabalhar a datilologia, o alfabeto manual ou datilologia da Libras, de forma dinâmica, promovendo o reconhecimento das configurações de mãos e o desenvolvimento da agilidade visual e cognitiva dos alunos.

As cartas foram produzidas com base em três níveis de dificuldade:

1. **Nível 1:** palavras de duas sílabas;
2. **Nível 2:** palavras de três sílabas;
3. **Nível 3:** palavras com quatro ou mais sílabas.

Cada carta contém uma imagem em formato de silhueta, representando ações ou objetos familiares ao público universitário. O jogo foi confeccionado em duas etapas: digital e





manual, sendo digital utilizando o Canva⁴ para o design visual e criação da logotipo do jogo e papel de alta gramatura (180g) para impressão e maior durabilidade.

O jogo pode ser aplicado tanto como atividade introdutória quanto como revisão de conteúdo, estimulando a cooperação, a observação e a criatividade. Sua estrutura favorece o aprendizado ativo e a socialização entre os participantes.

4.2 Inserção e uso do QR Code

Para reforçar o caráter bilíngue e acessível do material, foi inserido um *QR Code*⁵ que direciona o leitor para um vídeo não listado no YouTube, no qual é apresentado o sinal em Libras correspondente ao nome do jogo “Tá na Mão”.

Essa iniciativa tem como objetivo valorizar a dimensão visual da língua de sinais, além de aproximar a pesquisa da comunidade surda.

Acesse aqui o sinal em Libras do jogo

“Tá na Mão - Datilologia em I

[QR Code gerado pelo site: <https://qr-generator.ai/qr-codes>]



5. Análise e Discussão dos Resultados

A análise dos dados foi realizada segundo o referencial metodológico de Bardin (2016), cuja abordagem propõe a decomposição, categorização e interpretação dos sentidos latentes nas falas e registros produzidos durante a pesquisa. O processo compreendeu as etapas de pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, permitindo a emergência de quatro categorias principais, construídas a partir das recorrências temáticas e do diálogo entre os dados empíricos e o aporte teórico:

4 É uma ferramenta online de design e comunicação visual, gratuita ou paga, que permite criar uma variedade de conteúdos gráficos, como apresentações, pôsteres, vídeos, infográficos, logotipos e publicações para redes sociais, de forma intuitiva e sem a necessidade de experiência profissional.

5 código de barras bidimensional (2D) que armazena informações e que pode ser lido rapidamente por câmeras de smartphones e outros dispositivos.

6 Link para acesso ao vídeo, se preferir: <https://www.youtube.com/shorts/H1sG74ZKJw8>





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

- Autonomia e protagonismo discente;
- Motivação e engajamento na aprendizagem da Libras;
- Compreensão da Libras como língua e cultura;
- Contribuições das metodologias ativas para a prática docente.

Categoria Temática	Núcleo de Sentido	Autores de Apoio Teórico
Autonomia e protagonismo discente	Desenvolvimento da autonomia intelectual e da corresponsabilidade no processo formativo; o aluno torna-se sujeito da própria aprendizagem ao participar ativamente de atividades lúdicas e colaborativas.	Berbel (2011); Moran (2018); Bardin (2016)
Motivação e engajamento na aprendizagem da Libras	A ludicidade desperta interesse e engajamento, favorecendo a aprendizagem significativa por meio de desafios, cooperação e emoção.	Huizinga (2017); Vygotsky (1998); Kishimoto (2011)
Compreensão da Libras como língua e cultura	Ampliação da visão sobre a Libras como expressão cultural, identitária e linguística da comunidade surda, fortalecendo a sensibilidade e o respeito à diferença.	Strobel (2016); Skliar (2012); Quadros (2004)
Contribuições das metodologias ativas para a prática docente	As metodologias ativas potencializam a formação de professores críticos, criativos e empáticos, alinhados aos princípios da educação bilíngue e inclusiva.	Moran (2018); Filatro (2019); Lei nº 14.191/2021





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Essas categorias refletem o movimento interpretativo que, conforme Bardin (2016, p. 48), “visa obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção das mensagens”. Assim, cada categoria representa um núcleo de significação, evidenciando como as metodologias ativas, mediadas por jogos didáticos e recursos lúdicos, contribuíram para a formação inicial dos licenciandos e para a construção de uma docência mais inclusiva e sensível à diferença surda.

5.1 Autonomia e protagonismo discente

Os relatos dos licenciandos revelaram uma ampliação significativa da autonomia intelectual e pedagógica, associada à sensação de pertencimento e responsabilidade no processo de aprendizagem. As atividades com o jogo *Tá na Mão - Datilologia em Libras* favoreceram a construção de um ambiente participativo, em que o aluno se reconhece como sujeito ativo na produção do conhecimento.

Essa vivência confirma a proposição de Berbel (2011, p. 29), ao afirmar que “a aprendizagem ativa requer do estudante envolvimento direto, reflexivo e responsável nas atividades propostas, promovendo o desenvolvimento da autonomia e da consciência crítica”.

A análise evidencia que a autonomia emergiu não como isolamento individual, mas como autonomia cooperativa, sustentada pela interação e pela corresponsabilidade entre os pares. Os participantes relataram maior segurança nas produções linguísticas em Libras e um sentimento de realização ao perceberem o próprio avanço, demonstrando que o protagonismo discente se fortalece quando o ensino se ancora em práticas que estimulam a experimentação e o erro como parte do aprender.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

5.2 Motivação e engajamento na aprendizagem da Libras

A segunda categoria evidenciou que a motivação e o engajamento estiveram intrinsecamente ligados à ludicidade do processo. O jogo instaurou um ambiente de descontração, desafio e cooperação, que favoreceu a aprendizagem significativa dos sinais e das configurações de mãos, elementos centrais da datilologia. A interação visual e gestual entre os participantes proporcionou momentos de imersão, tornando o aprendizado dinâmico e prazeroso.

Esse resultado dialoga com a concepção de Huizinga (2017, p. 33), ao afirmar que “o jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”. Da mesma forma, Vygotsky (1998, p. 122) ressalta que “no brincar, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, como se fosse maior do que é”.

Ao transpor esse raciocínio ao ensino superior, compreende-se que o jogo didático, ao estimular o envolvimento emocional e simbólico, possibilita que o licenciando ultrapasse seus limites cognitivos, assumindo novas posturas diante do aprendizado e da comunicação visual em Libras.

5.3 Compreensão da Libras como língua e cultura

Os dados apontaram um amadurecimento na percepção da Libras não apenas como instrumento linguístico, mas como expressão cultural e identitária da comunidade surda. Os participantes relataram ter ampliado sua compreensão sobre a Libras como elemento constitutivo da cultura surda e, conseqüentemente, sobre o papel do professor como mediador dessa diversidade.

Essa constatação converge com Strobel (2016, p. 31), que define a cultura surda como “o jeito de o sujeito surdo entender o mundo e modificá-lo a partir de suas experiências visuais, que formam sua identidade e constituem sua maneira de ser e estar no mundo”. Complementarmente, Skliar (2012, p. 110) adverte que “a inclusão dos Surdos não se resume





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

ao acesso físico à escola, mas envolve o reconhecimento de suas formas próprias de significar o mundo, de comunicar-se e de construir conhecimento”.

Dessa forma, a compreensão da Libras como língua e cultura evidencia que a formação docente precisa incorporar a dimensão da diferença linguística e cultural como valor pedagógico, preparando o futuro professor para atuar de modo sensível, crítico e bilíngue. Os jogos, nesse contexto, funcionaram como mediadores simbólicos, capazes de aproximar o aluno ouvinte da experiência visual e gestual do sujeito surdo.

5.4 Contribuições das metodologias ativas para a prática docente

A última categoria sintetiza os impactos da experiência na formação do perfil docente dos participantes. As metodologias ativas, quando associadas a recursos lúdicos e visuais, mostraram-se eficazes na formação de professores mais críticos, criativos e empáticos, capazes de compreender a inclusão como princípio ético e pedagógico. As falas revelaram que o contato direto com estratégias inovadoras permitiu aos licenciandos compreender a importância de planejar aulas acessíveis, integrando o uso da Libras e de recursos visuais em práticas futuras.

Essa constatação alinha-se ao pensamento de Moran (2018, p. 22), ao afirmar que “a aprendizagem ativa se concretiza quando o estudante participa de modo intenso e se compromete com o processo, aplicando o que aprende em contextos reais e significativos”.

Além disso, evidencia-se consonância com as políticas públicas de educação bilíngue previstas na Lei nº 14.191/2021, que reforçam o compromisso da escola e dos docentes com práticas pedagógicas que respeitem as especificidades linguísticas e culturais dos alunos Surdos.

Em síntese, os resultados demonstram que o uso do jogo *Tá na Mão – Datilologia em Libras* transcende o aspecto técnico da língua, configurando-se como um espaço de diálogo, respeito e valorização das diferenças, no qual a aprendizagem é compartilhada e a docência é construída de modo colaborativo e humano.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

Essa experiência formativa reafirma o papel das metodologias ativas como eixo estruturante para uma educação bilíngue inclusiva, comprometida com o desenvolvimento integral do futuro professor e com o reconhecimento da diversidade como princípio educativo.

Ao final, a análise das quatro categorias evidencia que o uso de metodologias ativas mediadas por jogos didáticos em Libras representa um caminho concreto para a transformação da formação inicial docente. O estudo revela que o engajamento, a autonomia e a compreensão da cultura surda são pilares para uma prática pedagógica inclusiva. Assim, os achados reforçam a necessidade de consolidar tais práticas nas licenciaturas, apontando para uma educação que valorize o diálogo entre diferença, ludicidade e formação humana, caminho que conduz, naturalmente, às reflexões apresentadas nas conclusões deste artigo.

6. Conclusões

O presente estudo confirma que as metodologias ativas constituem um caminho promissor e transformador para a formação inicial docente voltada à educação de Surdos, ao promover uma aprendizagem pautada na autonomia, na ludicidade e na experiência colaborativa.

A pesquisa revelou que, ao integrar teoria, prática e engajamento, o processo formativo torna-se mais significativo e coerente com as demandas contemporâneas da docência inclusiva. Essa constatação dialoga com Moran (2018), ao afirmar que a aprendizagem ativa se concretiza quando o estudante é protagonista e se compromete com a construção do conhecimento, e com Filatro (2019), que destaca a relevância da articulação entre prática pedagógica e reflexão crítica no desenvolvimento de competências docentes.

O jogo “*Tá na Mão - Datilologia em Libras*” demonstrou-se um recurso pedagógico eficaz e inovador, capaz de potencializar a aprendizagem da Libras como segunda língua (L2) e de fomentar o protagonismo discente. A experiência com o jogo estimulou a autonomia, a cooperação e a criatividade, evidenciando que o lúdico não é mero entretenimento, mas um mediador cognitivo e emocional do aprendizado. Tal perspectiva encontra respaldo em Huizinga (2017), para quem o jogo é uma forma de cultura e de significação, e em Vygotsky





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

(1998), que compreende o brincar como uma zona de desenvolvimento e aprendizagem socialmente mediada.

No campo da formação docente para a educação de Surdos, os resultados mostraram que a ludicidade e o uso de metodologias ativas contribuem para o desenvolvimento de uma postura sensível, bilíngue e reflexiva, na qual a Libras é compreendida como língua, cultura e identidade. Essa concepção corrobora as reflexões de Strobel (2016) e Skliar (2012), que enfatizam a necessidade de reconhecer a diferença surda como valor cultural e não como deficiência, promovendo práticas pedagógicas que respeitem os modos visuais e espaciais de aprendizagem.

Em termos metodológicos, a análise de conteúdo segundo Bardin (2016) permitiu identificar categorias que refletem a consolidação de competências docentes voltadas à inclusão, evidenciando que o processo formativo ganha força quando as atividades são significativas e contextualizadas. Desse modo, a experiência com o jogo *Tá na Mão* transcende o aspecto técnico da língua e se afirma como um instrumento de democratização do ensino, ampliando as possibilidades de acesso e de interação na universidade e consolidando o compromisso com a educação bilíngue e equitativa, conforme preconiza a Lei nº 14.191/2021.

Como desdobramento, recomenda-se o aprofundamento de pesquisas que explorem a gamificação, o design universal e as tecnologias acessíveis na formação de professores para a educação de Surdos, ampliando o repertório de estratégias pedagógicas que integrem recursos visuais, lúdicos e colaborativos. Tais investigações podem contribuir para consolidar práticas inovadoras nas licenciaturas, fortalecer a formação bilíngue inclusiva e reafirmar o compromisso da universidade com a transformação social pela via da acessibilidade linguística e cultural.

Em síntese, esta pesquisa reafirma o compromisso da formação docente com uma educação transformadora, bilíngue e inclusiva, que reconhece o papel da Libras como mediadora de saberes e de identidades. Ao propor o uso de metodologias ativas e jogos pedagógicos adaptados, o estudo contribui para a consolidação de um novo paradigma





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

formativo, no qual a teoria encontra a prática, e o ensino se constitui como espaço de diálogo, criação e respeito à diversidade.

A experiência aqui apresentada reflete o potencial da universidade em promover práticas inovadoras e socialmente comprometidas, reafirmando sua função como espaço de pesquisa, formação e produção de conhecimento acessível a todos. Assim, o artigo não apenas dialoga com os debates contemporâneos sobre inclusão e bilinguismo, mas também propõe caminhos concretos para a construção de uma docência mais humana, sensível e culturalmente consciente.

Referências

AMIGUES, Jean. O trabalho do professor e a atividade do aluno: uma abordagem psicológica e didática. In: MACHADO, Anna Rachel (org.). **O ensino como trabalho: uma abordagem discursiva**. Londrina: Eduel, 2004.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25–40, jan./jun. 2011.

BRASIL. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 25 abr. 2002. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm. Acesso em: 9 out. 2025.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 23 dez. 2005. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em: 9 out. 2025.





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

BRASIL. Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021. Altera a LDB para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 4 ago. 2021. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/lei/114191.htm. Acesso em: 9 out. 2025.

FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. 3. ed. São Paulo: Senac, 2019.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LEBEDEFF, T. B. **O povo do olho: uma discussão sobre a experiência visual e surdez**. In: LEBEDEFF, T. B. (Org.). *Letramento visual e surdez*. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2017, p. 226-251.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazio Afonso de. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 3. ed. São Paulo: EPU, 2013.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica**. 3. ed. Salvador: EDUFBA, 2014.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

Revista *OWL Journal*, Campina Grande – PB, v.3.n.5. out/nov/dez. 2025 – ISSN 2965-2634

A Revista *OWL Journal* está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição (CC BY)

22/23





REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SKLIAR, Carlos. **A surdez: um olhar sobre as diferenças.** 8. ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.

STROBEL, Karin. **As imagens do outro sobre a cultura surda.** 3. ed. rev. Florianópolis: UFSC, 2016.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Recebido em: 10/08/2025

Aprovado em: 22/09/2025

Publicado em: 14/10/2025

