



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

ENSINO DE LIBRAS E RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

IVANA MIRANDA DA COSTA¹
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ/UFPA

ADRIANO DE OLIVEIRA GIANOTTO²
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL/UFMS

ELISA FERREIRA PAULINO BORGES³
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA/UFSC

Resumo

A Língua Brasileira de Sinais - Libras reconhecida como a segunda Língua oficial do Brasil, por meio da Lei 10.436, de 24 de abril de 2002. No entanto, nem todas as pessoas surdas têm acesso, apesar dos dispositivos legais garantirem esse direito. Mesmo com as salas educacionais especializadas nas escolas, as pessoas surdas têm dificuldades de aprendizado, pois esses alunos não conseguem interagir com os professores e vice-versa, a falta de comunicação dificulta seu aprendizado. Em uma sociedade digital, constantemente são desenvolvidos novos recursos didáticos. O objetivo geral deste artigo é propor um modelo de intervenção pedagógica para cursos de graduação no ensino de Libras, por meio de Recursos Tecnológicos Educacionais - RED: Gamificação e softwares educacionais, no que compete a Gamificação, uma amostra de jogo interativo desenvolvido com a ferramenta Scratch. A metodologia é baseada no conceito de pesquisa-ação em que proposta de intervenções é desenhada para atender aos objetivos propostos. Apresentar amostra desenvolvida ministrando oficinas, com sugestões de softwares e disponibilizar os materiais desenvolvidos no Portal do Professor. Avaliar o impacto do uso do software podendo ser até dois instrumentos: questionários e entrevistas. As publicações encontradas sobre o uso de RED's sobre Ensino de Libras os seus autores relataram satisfação na aplicação. Apesar da obrigatoriedade da Libras em alguns cursos no ensino superior, não supre a necessidade professor da aquisição da Libras.

Palavras-chave: Cultura surda, Ensino de Libras, Professores, Recursos Educacionais Digitais, Software educacional

Introdução

O ensino de Língua Brasileira de Sinais (Libras) tem ganhado cada vez mais espaço nas instituições educacionais, impulsionado pelas políticas de inclusão e pela valorização da cultura e identidade surda. Com o avanço das tecnologias digitais, surgem novas possibilidades metodológicas que podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem da Libras, especialmente por meio de Recursos Educacionais Digitais (REDs), como a gamificação e os softwares educacionais. A gamificação, entendida como o uso de elementos de jogos em contextos educativos, tem se mostrado uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento dos

¹ Especialista em Educação Especial pela Universidade Federal do Pará, email: ivmiranndaquim@gmail.com

² Doutor em Desenvolvimento Local pela Universidade Católica Dom Bosco, email: adriano.gianotto@ufms.br

³ Especialista em Educação Especial pela Universidade de Leonardo de Vinci, email: efpborges@gmail.com



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

estudantes, promovendo a aprendizagem de forma lúdica e interativa. Já os softwares educacionais oferecem ferramentas que permitem a personalização do ensino, o acesso visual e interativo à Libras, e o fortalecimento das práticas pedagógicas bilíngues.

Neste contexto, é essencial refletir sobre como esses recursos digitais vêm sendo aplicados no ensino de Libras, quais são seus impactos no processo formativo dos estudantes surdos e ouvintes, e de que forma contribuem para uma educação mais inclusiva, dinâmica e acessível. O presente trabalho busca discutir essas questões, analisando o papel da gamificação e dos softwares educacionais no ensino da Libras, com base em referenciais teóricos e experiências práticas.

A educação brasileira sempre enfrentou adversidades ao longo de sua existência, uma delas é a Inclusão. Na perspectiva da educação para surdos, Costa (2015, p.12), relata sobre a falta de capacitação dos professores e da comunidade escolar, prejudicando a relação entre professores e alunos, dificultando a aquisição de conhecimentos do aluno surdo, de acordo com Lodi (2013, p.46) a Política Nacional é muito superficial no que se refere a Educação Inclusiva no ensino regular, deixando a escola responsável por sua aplicação, sendo comum para todos os surdos, sem levar em consideração suas singularidades.

Dessa forma Gianotto e Marques (2021, p. 95) ratificam que a Educação Inclusiva para os surdos no ensino regular, desvaloriza a identidade surda e cultural, pois não há qualificação prévia dos profissionais e o ensino-aprendizado oralizado, desconsiderando a individualidade.

Ainda assim, foi registrado no último Censo Escolar (2020) o aumento de matrículas na educação especial. Somente em 2020 cerca de 47,3 milhões de matrículas foram realizadas na Educação Básica que compreende a Educação infantil, fundamental e médio, desse total 1,3 milhão são da educação especial. Os quais, 62.581 são alunos surdos ou deficientes auditivos⁴matriculados em sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE) e/ou sala regular de ensino da educação básica.

Com o crescente aumento de matrículas na modalidade supracitada, se faz necessário prover de mais profissionais capacitados. Nesse sentido o advento da internet vem gradativamente ampliando o uso das tecnologias digitais, Kojima (2016) classificou de Geração Y, parcela da população que já nasceu em meio a tecnologia, essa influência se deu pela mídia

⁴ Vale ressaltar que, quanto ao uso do termo deficiente auditivo, Gesser (2009, p. 45) chama atenção que, os surdos o consideram depreciativo, no entanto é um termo utilizado pela comunidade médica.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

digital. Disponibilizando: cursos, jogos, aplicativos e materiais diversos; evidentemente que há conflitos de gerações, mas que devem ser respeitados.

Entendendo que a Libras é definida como língua natural, visual/espacial e com gramática própria, Quadros (2005, p.22); Pinto e Coelho (2016, p.57). E seu primeiro contato com língua de sinais, em ser visual, uso de imagens, estáticas ou animadas torna-se um recurso mais adequado no que cerne ao Letramento Visual. (Taveira; Rosado, 2017).

Campos, Bortolo e Felício (2003) apontam que agregar ludicidade com Recursos Educacionais Digitais- RED tornar as atividades mais divertidas, a Gamificação e os softwares educacionais são ferramentas de ensino aprendizado, que por sua vez podem ser adaptadas a qualquer tema do mais simples aos mais complicado, logo, favorecendo: a motivação, raciocínio, argumentação e a interação entre alunos e professores, aliar atividades lúdicas aos aspectos cognitivos é uma excelente estratégia.

Para o desenvolvimento da estratégia de ensino, as teorias da Psicologia cognitiva de Piaget e Vygotsky nortearam esse artigo em como o processo de aquisição da comunicação e interação com o meio estão intrínsecos.

Com o propósito de investigar como os RED podem contribuir nas relações de entre os professores e alunos surdos; promovendo modelos de intervenção pedagógicos baseados em ludicidade; agregando um maior *leque* de possibilidades ao processo de ensino-aprendizagem, investigar fatores que possam ser relevantes quanto ao uso desses recursos. Se faz necessário que a pesquisa e aplicação seja feita em cursos de graduação, preferencialmente nas licenciaturas.

Referencial Teórico

No século XVI na França, o clérigo chamado Charles Michel de l'Épée entendeu a importância da aquisição da língua de sinais e o letramento das pessoas surdas para seu desenvolvimento cognitivo e crítico social. Segundo Sacks (1990, p.13) era uma época, a qual essas pessoas eram consideradas incapazes. O abade era ouvinte, no entanto, a primeira comunicação em Línguas de Sinais foi desenvolvida por ele.

Logo, ao que se refere à educação surda, vários protagonistas defendem a Educação Bilíngue para surdos. Sacks (1990, p.13-15) identificou importantes escolas bilíngues, fundadas



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

por l'Epée na França e Europa no século XVIII. Mais adiante, no século XIX, *Gallaudet College* em Washington- EUA. No Brasil a primeira escola para surdos o Instituto Nacional de Educação de Surdos – INES⁵, fundada por E. Huet. Atualmente, segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira - Inep (2020) há cerca de 64 (sessenta e quatro) escolas bilíngues de surdos com aproximadamente 63.106 (sessenta e tres mil e cento e seis) alunos entre surdos, surdo-cegos e com deficiência auditiva.

O povo surdo em parceria com ouvintes conquistou vários direitos ao longo de suas incursões, mostrando a importância do protagonismo surdo. Assim, alguns pesquisadores surdos e ouvintes começaram a questionar o uso da metodologia oralizada como instrumentação de aprendizado. Lodi (2013).

Com a finalidade em entender como se dá o processo de aprendizado, teóricos começaram a buscar por referências sobre o tema, Bellugi (1980), Schaller (1991), Schlesinger (1988) e Stokoe (1974), utilizaram teorias de Piaget e Vygotsky, para entender como se inicia o processo de aprendizado, ratificando que o processo de ensino aprendizado das crianças ouvintes surdas começa quando nascem. (SACKS, 1990, p. 07).

No que diz a respeito “A garantia de direito à saúde das pessoas surdas ou com deficiência auditiva”. O Decreto supracitado, no capítulo VII, Art. 25, inciso VIII e X, determina o contato da criança com a Libras ao nascer, oferece capacitação aos alunos surdos que não têm aquisição da Libras e atendimento médico na rede pública e privada, conforme a redação.

VIII - orientações à família sobre as implicações da surdez e sobre a importância para a criança com perda auditiva ter, desde seu nascimento, acesso à Libras e à Língua Portuguesa;

X - Apoio à capacitação e formação de profissionais da rede de serviços do SUS para o uso de Libras e sua tradução e interpretação.

§ 1º O disposto neste artigo deve ser garantido também para os alunos surdos ou com deficiência auditiva não usuários da Libras.

§ 2º O Poder Público, os órgãos da administração pública estadual, municipal, do Distrito Federal e as empresas privadas que detêm autorização, concessão ou permissão de serviços públicos de assistência à saúde buscarão implementar as medidas referidas no art. 3º da Lei nº 10.436, de 2002, como meio de assegurar, prioritariamente, aos alunos surdos ou com deficiência auditiva matriculados nas redes de ensino da educação básica, a atenção integral à sua saúde, nos diversos níveis de complexidade e especialidades médicas. (BRASIL, 2005 [s.p.]).

Formação de Professores

⁵ Maiores informações sobre o INES. Disponíveis em <https://www.ines.gov.br/>. Acesso em: 10 dez. 2024.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

Os professores sempre enfrentaram adversidades na educação, no entanto um dos temas mais preocupantes atualmente é o ensino do aluno surdo, Sacks (1989) observa a mesma visão do século XVIII perdura até os dias atuais, quando o olhar para a pessoa surda era de indivíduo incapaz.

Por esse motivo é ressaltado por Vilhalva (2016, p.68) a necessidade, da pessoa surda se apropriar Língua de sinais como primeira língua L1 e Português escrito como segunda língua L2. A falta dessa aquisição é um dos grandes problemas de comunicação entre o surdo e ouvinte, prejudicando o processo de construção da sua identidade e conhecimento. Apesar do Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Versar sobre Inclusão da Libras como disciplina curricular obrigatória no ensino superior, apenas é válido para graduação de licenciaturas. Lê-se no Capítulos II, Art. 3º.

Art. 3º A Libras deve ser inserida como disciplina curricular obrigatória nos cursos de formação de professores para o exercício do magistério, em nível médio e superior, e nos cursos de Fonoaudiologia, de instituições de ensino, públicas e privadas, do sistema federal de ensino e dos sistemas de ensino dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios.

§ 1º Todos os cursos de licenciatura, nas diferentes áreas do conhecimento, o curso normal de nível médio, o curso normal superior, o curso de Pedagogia e o curso de Educação Especial são considerados cursos de formação de professores e profissionais da educação para o exercício do magistério.

§ 2º A Libras constituir-se-á em disciplina curricular optativa nos demais cursos de educação superior e na educação profissional, a partir de um ano da publicação deste Decreto. (BRASIL, 2005).

Entretanto, para Almeida e Valente, (2012) esses profissionais devem sempre se atualizar, pois os métodos tradicionais conteudistas de ensino, não suprem as necessidades do educando, com a transmissão de informações facilitado pela internet, onde o acesso se dá em qualquer lugar, a qualquer hora no mundo virtual.

Conforme o Decreto aludido dispõe no Art. 18 e Parágrafo único, sobre a disponibilidade dos cursos de capacitação e formação de professores e tradutores/intérpretes de Libras. Infelizmente o texto legal não correspondeu ao que versa em seus artigos e parágrafos, acerca da formação dos docentes e profissionais tradutores/intérpretes e locais para tal, pois ainda há carência desses profissionais, tal qual professores sem prévia capacitação em Libras.

Bates (2017) aponta que os professores deixam de ser transmissores para tornar-se mediadores, fazendo uso de métodos inovadores de ensino aprendizagem, pois com a internet há



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

uma grande divulgação de muitos materiais disponíveis e recursos digitais.

Recursos Educacionais Digitais - RED

Inicialmente RED era conhecido como Objeto de Aprendizagem (OA) (vem do inglês *Learning Objects* (LO), nome dado por David Wiley. Na literatura encontramos outros nomes como: “Objetos Instrucionais”, “Recurso Educacional Multimídia” e “Objetos de E-learning” e na contemporaneidade é conhecido por Recursos Educacionais Digitais - RED. (AVAMEC, 2021, [s.p.]).

De acordo com Okada (2011) esses materiais são itens que podem ser encontrados na *Web* em vários formatos: arquivos de imagens, animações e mídias digitais; alguns são considerados Recursos Educacionais Abertos- REA, por sua gratuidade ao acesso. Além do que é necessário que RED tenha objetivos educacionais, bem como uma metodologia envolvente e inclusiva.

A Unesco em 2002 já defendia, que os recursos educacionais deveriam ser abertos e de acesso gratuito. Dessa forma surgiu a definição de Recursos Educacionais Abertos - REA (Green, 2017)⁶.

A principal característica distintiva de um REA é sua licença aberta de direitos autorais e as permissões legais que a licença concede ao público para usar, modificar e compartilhar esse conteúdo. Se um recurso educacional não apresenta uma indicação clara de que está em domínio público ou tem licenciamento aberto, ele não é um REA. [...] “aberto” não significa “gratuito”. Todos os REA podem ser acessados livremente, mas nem todos os conteúdos gratuitos são REA. O acesso a certo MOOC pode ser gratuito, mas ele somente é considerado REA se o seu conteúdo tiver licença aberta ou se estiver em domínio público.[...] É claro que, se a intenção é maximizar as potencialidades dos REA, educadores e estudantes também devem ter acesso a infraestruturas de tecnologia de informação e comunicação (TIC) – computadores, dispositivos móveis e conexão de internet, em todos os espaços para todas as pessoas. (Green, 2017, [s.p.]).

Esse modelo de abordagem pedagógica auxilia o professor no processo de ensino-aprendizado buscando integrar a educação às Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC's). (Avamec, 2021, [s.p.]).

Segundo Amiel (2014) o RED aberto contempla as práticas didáticas atuais, privilegiando o

⁶ Organização das Nações Unidas para Educação - UNESCO, Ciência e Cultura. Disponível em: <https://pt.unesco.org/courier/julio-septiembre-2017/compartilhamento-livre-e-legal-uma-melhor-aprendizagem>. Acesso em: 31 ago. 2021



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

autoconhecimento e trabalho em equipe.

Software Educacional

Para ser considerado Software Educacional é necessários quatro parâmetros dos objetivos pedagógicos, para diferenciar dos demais softwares, que são: fundamentação pedagógica, conteúdo, interação e programação. Este tipo de ferramenta necessita contar com profissionais da educação e informática, adaptando-o aos objetivos pedagógicos. Segundo, Gomes (2005).

Para Valente (1999) os softwares educacionais são classificados, conforme os objetivos pedagógicos podendo ser: tutoriais, aplicativos, programação, simulação, modelagem, jogos entre outros. Por essa versatilidade pode facilmente ser adaptado para uso de todos os alunos. Tendo por objetivo: satisfazer as intenções do professor e as características dos estudantes; possibilitar vários estilos e tipos de aprendizagem; aproveitar as qualidades educativas que oferece o computador - em particular, a interatividade e o controle do usuário sobre o que se aprende e como se aprende.

Gamificação

A gamificação (do inglês, gamification) refere-se aos mecanismos de jogos para desafiar a resolver problemas práticos de público específico, (Vianna,2013). Dentro da proposta Sheldon (2021), exemplifica os jogos *Multiplayer Classroom* estimula o aluno ao uso da computação mediante a abordagem com Gamificação nas salas de aula, ou seja, os jogos contemplam conhecimento e habilidade. Os jogadores desenvolvem corpo e mente. Uma nova ferramenta de estímulo educativo, a gamificação adaptativa, que pode ser reusado, reelaborado, remixado e redistribuído pelo professor.

Metodologia e Desenvolvimento

A metodologia é baseada no conceito de pesquisa-ação em que a proposta de intervenções é desenhada para atender aos objetivos propostos, conforme Thiollent (2004), a



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

pesquisa-ação é a investigação com grupos, instituições, analisando as diferentes formas de ação utilizadas nas relações sociais determinadas.

A versão empregada do *Scratch* foi 3.0, lançada em 2019, há o modo online e offline. O modo online foi escolhido, previamente testado, a configuração do *Scratch* é compatível com navegadores: *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Edge* e *Safari*. Funciona na maior parte de navegadores em computadores de mesa, laptops e tablets, no entanto não é compatível com celular.

Quadro 1 – Softwares.

SOFTWARE	ABORDAGEM	LINK
APP Stop Motion Studio	União de imagens para compor vídeo em movimento e até mesmo acrescentar trilhas sonoras	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=pt_BR&gl=US
App Inventor MIT	Criação de aplicativos para celular	https://appinventor.mit.edu/
Jogo Karrot	Plataforma de aprendizagem baseada em jogos	https://kahoot.com/
Jogo Minecraft	5 projetos que vão levar o Minecraft para sua sala de aula	https://site.geekie.com.br/blog/5-projetos-que-vaio-levar-o-minecraft-para-sua-sala-de-aula/
Jogo Scratch	Linguagem de programação educacional.	https://scratch.mit.edu/
Site Wordwall	Usado para criar atividades interativas e imprimíveis	https://wordwall.net/pt
Canva	criar qualquer design para publicar em qualquer lugar.	https://www.canva.com/pt_br/about/

Fonte: AVAMEC, 2021.

Recentemente foi sancionada a Lei Federal nº 14.191, de 03 de agosto de 2021, que alterou a redação da Lei nº 9.394/96 da Lei de Diretrizes e Bases -LDB, sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Art. 60-A e Art. 60-B.

Art. 60-A. Entende-se por educação bilíngue de surdos, para os efeitos desta Lei, a modalidade de educação escolar oferecida em Língua Brasileira de Sinais (Libras), como primeira língua, e em português escrito, como segunda língua, em escolas bilíngues de surdos, classes bilíngues de surdos, escolas comuns ou em polos de educação bilíngue de surdos,[...], optantes pela modalidade de educação bilíngue de surdos.

§ 2º A oferta de educação bilíngue de surdos terá início ao zero ano, na educação infantil, e se estenderá ao longo da vida.

Art. 60-B. Além do disposto no art. 59 desta Lei, os sistemas de ensino assegurarão aos educandos surdos, surdo-cegos, com deficiência auditiva sinalizantes, surdos com altas habilidades ou superdotação ou com outras deficiências associadas materiais didáticos e professores bilíngues com formação e especialização adequadas, em nível superior.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

(Incluído pela Lei nº 14.191, de 2021) [...]. (BRASIL, 2021)

Dessa forma a educação para surdos, Educação Bilíngue, fica desvinculada da Educação Especial, passando a ser uma modalidade de ensino da Educação Básica. Espera-se que mais cursos de capacitação sejam disponibilizados, profissionais especialistas surdos e ouvintes sejam contratados, para atuarem na nova modalidade de ensino.

Há muito tempo as comunidades surdas lutam pela ampliação das Escolas Bilíngues pelo território nacional, tal qual a valorização da cultura surda. (Gianotto; Marques, 2021; Lodi, 2013; Quadros, 2008; Vilhalva, 2020).

Considerações finais

A incorporação de Recursos Educacionais Digitais (REDs), como a gamificação e os softwares educacionais, ao ensino de Libras tem se mostrado uma estratégia promissora para potencializar a aprendizagem, promover a inclusão e ampliar o engajamento de estudantes surdos e ouvintes. Esses recursos contribuem significativamente para o processo de ensino-aprendizagem ao torná-lo mais dinâmico, interativo e acessível, respeitando as especificidades linguísticas e culturais da comunidade surda.

A utilização de jogos e ferramentas digitais favorece a motivação dos alunos, estimula a autonomia e permite a personalização das práticas pedagógicas. No entanto, é necessário que professores estejam capacitados para utilizar essas tecnologias de forma crítica e criativa, garantindo que sua aplicação esteja alinhada aos objetivos educacionais e às necessidades dos estudantes. Dessa forma, conclui-se que a integração de REDs no ensino de Libras representa um avanço no campo da educação bilíngue, mas também exige investimentos em formação docente, desenvolvimento de materiais específicos e políticas públicas comprometidas com a inclusão e a equidade. Pesquisas futuras podem aprofundar o impacto dessas tecnologias em contextos diversos de aprendizagem da Libras.

Podemos dizer que a escola bilíngue é uma ferramenta de Inclusão Social. A Educação Inclusiva é um desafio na educação. A falta de mais escolas bilíngues para surdos, facilitaria a aquisição da sua língua materna. Nesse contexto, a importância de utilizar recursos agregando ludicidade, inovando o ensino-aprendizagem com Gamificação e softwares educacionais



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

beneficiando ambos atores da educação escolar, além de estimular desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes, com essa referência o professor deve estimular o aluno a dar continuidade desenvolvendo novas fases do jogo do Alfabeto da Libras.

No entanto, a OMS alerta sobre o vício do jogo, mas também se refere de maneira que, tenha equilíbrio entre a ludicidade e a pedagogia, quando guiado é uma maneira segura de ensino e aprendizado, podendo servir de terapia amenizando sintomas de ansiedade e depressão.

Mesmo as estatísticas do censo escolar relatando o aumento de matrículas na educação especial, a sociedade não está preparada para receber esses alunos, pois há uma escassez de profissionais e professores capacitados, para atender alunos específicos com qualidade. A falta de conhecimento e entendimento de como deve ser a educação surda dificulta a inclusão de fato.

Recentemente com a alteração LDB incluindo a Educação Bilíngue como modalidade de ensino na Educação Básica. Logo, deverá fazer parte da grade curricular como disciplina para alunos surdos e ouvintes.

Referências

ALMEIDA, M. E. B. e VALENTE, J. A. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais**. 12. ed. São Paulo: Currículo Sem Fronteiras, 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2018.

BATES, A. W. **Educar na Era Digital: Design, Ensino e Aprendizagem**. Tradução: João Mattar et al. 1. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017, p. 617.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. **Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000**. Diário Oficial da União. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm. Acesso em: 26 out. 2018.

_____. Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021. **Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos**. Diário Oficial da União. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2021/Lei/L14191.htm. Acesso em: 04 ago. 2021.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colégio de Pedagogia
Vitória da Conquista

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Censo da educação básica 2020**: resumo técnico [recurso eletrônico] – Brasília: Inep, 2021. Disponível em: https://download.inep.gov.br/censo_escolar/resultados/2020/apresentacao_coletiva.pdf. Acesso em: 20 mai. 2024.

CAMARGO, I. R.; FORTUNATO, I. **O Scratch como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de linguagem de programação**: um balanço da pós-graduação nacional entre 2010 e 2016. Revista *on-line* de Política e Gestão Educacional, Araraquara, p. 608–626, 2018. DOI: 10.22633/rpt.v 22.n 2.mai/ago.2018.10754. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/10754>. Acesso em: 23 ago. 2024.

CAMPOS, L. M. L.; BORTOLO, T. M. FELÍCIO, A. K. C. **A produção de jogos didáticos para o Ensino de Ciências e Biologia**: uma proposta para favorecer a aprendizagem. Núcleo de Ensino. São Paulo: Pró- Reitoria de Graduação – Instituto de Biociências da Universidade Estadual de São Paulo, 2003. p. 47-60.

GESSER, Audrei. **LIBRAS? Que língua é essa?** Crenças e preconceitos em torno da língua de sinais e da realidade surda. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

GIANOTTO, Adriano Oliveira; MARQUES, Heitor Romero. **O protagonista da pessoa surda do ponto de vista do desenvolvimento social**. Campo Grande - MS: Life, 2021.

GOMES, A. S. Padovani, S. **Usabilidade no ciclo de desenvolvimento de software educativo**. In: SBIE Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Juiz de Fora –MG, 2005.

KOJIMA, Kodi. **Desafio e oportunidade no ensino da geração Y**. Disponível em: <https://youtu.be/16c85fPMdOY>. Acesso em: 21 mar. 2018.

LODI, Ana Claudia B. **Educação bilíngue para surdos e inclusão segundo a Política Nacional de Educação Especial e o Decreto n. 5.626/05**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 39, n. 1, p. 49-63, jan. 2013.

MALONEY, J. et al.. **The scratch programming language and environment**. ACM Transactions on Computing Education, 10(4):16:1–16:15. Article 16 Nov 2010, 15 pages.

MESQUITA, L. M. **Uso do software scratch como ferramenta para o ensino de Física para surdos**. Monografia (Trabalho de conclusão do Curso) – Faculdade de Física, Centro de Ciências, Universidade Federal do Ceará. Ceará, p. 36. 2018.

OKADA, Alexandra. **Colearn 2.0-Coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais**. Revista e-curriculum, v. 7, n. 1, 2011.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970. 387p.

PINTO, Jorge; COELHO, Orquídea. O Sign Writing enquanto proposta pedagógica assente na experiência visual do surdo. IN: LEBEDEFF, Tatiana Bolivar (Org.). **Letramento visual e surdez**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017, p. 68-94.



III SEMPED

FORMAÇÃO DOCENTE: COMPLEXIDADES,
PERSPECTIVAS E (DES)VALORIZAÇÃO.

15 A 19 DE SETEMBRO DE 2025



CCP
Colegiado de Pedagogia
Vitória da Conquista

PLETSCH, M.D. **A formação de professores para a educação inclusiva:** legislação, diretrizes políticas e resultados de pesquisas. Educ Ver. 2009;33:143-56. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/VNnyNh5dLGQBRR76Hc9dHqQ/?lang=pt>. Acesso em: 24 set. 2021.

QUADROS, Ronice Muller. **Educação de surdos:** Aquisição da linguagem [recurso eletrônico]: a aquisição da linguagem/ Ronice Muller de Quadros. Porto Alegre: Artmed,2008.

SHELDON, Lee. **Os planos de jogo da sala de aula** multijogador entrevista com Lee Sheldon. GAMIFICATION +, 2021. Disponível em: <https://gamificationplus.uk/the-multiplayer-classroom-game-plans-interview-with-lee-sheldon/>. Acesso em: 10 jul. 2021.

TAVEIRA, Cristiane Correia; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva. **O letramento visual como chave de leitura das práticas pedagógicas e da produção de artefatos no campo da surdez.** IN: LEBEDEFF, Tatiana Bolivar (Org.). Letramento visual e surdez. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017, p. 17-47.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação.** 13. Ed. São Paulo: Cortez, 2004.

VALENTE, J. A. O computador na sociedade do conhecimento In. Valente, J. A.(org.) **O computador na sociedade do conhecimento.** Campinas: NIED/UNICAMP,1999.

VIANNA, Y. et. al. **Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos.** Editora MJV Press, 2013.

VILHALVA, Shirley. **Grito surdo.** Youtube, 02 set. 2016. Disponível em: https://youtu.be/rFVo8e2xs_U. Acesso em: 10 ago. 2021.

_____, Shirley. **Preconceito linguístico em comunidades surdas.** Youtube, 15 de set. de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/9GmeG7pHkl4>. Acesso em: 15 ago.2024