



III EVENTO INTEGRADO PROCIEMA Redes da Vida, como tudo está conectado

A Língua Brasileira de Sinais e a inclusão escolar: relato de uma prática escolar

Eixo temático 1: Difusão do Conhecimento Científico

Jaiane Correia Amaral¹, Natália Santos Oliveira², Jéssica Gomes das Mercês Costa³.

Resumo

Ao longo da história brasileira a comunidade surda brasileira sempre foi invisibilizada desde os tempos do Brasil Império, até os dias atuais. No que tange ao ambiente escolar essa invisibilidade torna-se ainda mais notória, sendo assim o presente trabalho visa, por meio do uso de metodologias ativas, mais especificamente a gamificação, desenvolver meios de ensino-aprendizagem que propiciem a inclusão de pessoas surdas e ainda despertam em pessoas ouvintes o interesse pela Língua Brasileira de Sinais (Libras), promovendo a empatia. O trabalho foi desenvolvido com alunos de 9º ano da rede pública de Itapetinga, por intermédio de uma feira de conhecimentos realizada na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), onde os estudantes da Educação Básica participaram da atividade da disciplina Prática Interdisciplinar no Ensino de Ciências e Biologia desenvolvida pelos discentes desta instituição. Durante as apresentações da atividade com os alunos do Ensino Fundamental, foi possível observar que alguns já tinham interesse pela Libras, mas não sabiam muito sobre ela, outros a princípio não manifestaram muito interesse, mas quando se envolveram nos jogos em Libras, ficaram interessados e perceberam como é simples dar os primeiros passos para aprender a língua de sinais. Ao final da atividade com os alunos do centro educacional notou-se que alguns demonstram interesse em aprender mais sobre a temática, queriam saber se teria mais algum evento ou curso de Libras para iniciantes, mostrando que o trabalho conseguiu atingir o resultado esperado, observando as indagações elaboradas pelos alunos do ensino fundamental, que além de possibilitar relações mais proximais do tema com os estudantes que já conheciam pessoas da comunidade surda.

Palavras-chave: Comunidade surda; Inclusão; Metodologias ativas.

¹ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

*e-mail: 202320120@uesb.edu.br.

² Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

*e-mail: 202320387@uesb.edu.br.

³ Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Departamento de Ciências Biológicas, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

*e-mail: jessica.costa@uesb.edu.br.

Introdução

A Libras é a língua brasileira de sinais, apesar de não ser considerada como a segunda língua oficial do Brasil, (Pacheco, 2026) ela foi oficializada pela Lei nº 10.436 de 2002, consolidando-a como uma língua repleta de cultura e diversidade. (Brasil, 2002). Ao contrário do que o mito a respeito da Língua de Sinais Brasileira afirma, ela não se trata de mímica, mas sim de uma língua rica, que possui uma gramática própria, sendo essencial para a formação da identidade da comunidade surda que é justamente quem mais a utiliza.(Cristiano, 2020). Ao longo dos anos foi possível observar que, tem se tornado cada vez mais imprescindível o conhecimento acerca da Libras, principalmente para as áreas da licenciatura, pois serão os profissionais desta área responsáveis por disseminar e direcionar a troca de conhecimento entre os surdos e os ouvintes.

As metodologias ativas constituem uma estratégia de ensino-aprendizagem que colocam o aluno centro do processo de aprendizagem, existem diversos tipos delas, entre elas pode-se citar as seguintes metodologias: a sala invertida (o aluno estuda o conteúdo em casa e vem para a aula com um conhecimento prévio sobre o conteúdo), gamificação (utiliza jogos para um ensino mais dinâmico), a aprendizagem baseada em problemas - PBL (aprendizagem por meio de situações problema). (Silva, 2023).

No ensino de biologia para estudantes surdos é preciso ter um olhar atento às especificidades linguísticas desse público, desta forma adotando metodologias ativas que possam valorizar a Libras como primeira língua e o português como uma segunda língua. Nesse contexto é de suma importância a utilização de recursos visuais, materiais didáticos apartados para favorecer a compreensão dos conteúdos científicos e promover uma aprendizagem mais significativa. Segundo Baía (2023), as práticas pedagógicas que respeitam as condições linguísticas dos estudantes surdos podem contribuir para reduzir a dificuldade de comunicação e desta forma ampliar a participação desses alunos surdos no processo de ensino e aprendizagem.

Sendo assim foi realizado o presente projeto que busca desenvolver meios de ensino-aprendizagem que propiciem a inclusão de pessoas surdas e ainda despertam em pessoas ouvintes o interesse pela língua brasileira de sinais (Libras), para isso dialoga o conhecimento acerca da Libras com o ensino por meio de metodologias ativas para a inclusão no ambiente escolar e no ensino de Ciências.



PROEX
Pró-Reitoria de Extensão
e Assuntos Comunitários



CCFIS
Colegiado de Física

CCMAT
Colegiado de Matemática
Vitória da Conquista

PROCIEMA
RAMA DE ENSINO EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
PROGRAMA DE EXTENSÃO

Metodologia

Para a realização deste trabalho foi utilizada gamificação como metodologia ativa, desenvolvendo três jogos em Libras: o *Bingo em Libras*, o *ZooLibras*: jogo da memória e a *Caixa das Profissões em Libras*. Estes três jogos foram desenvolvidos durante o semestre 2026.1 na disciplina de Prática Interdisciplinar no Ensino de Ciências e Biologia VI e aplicados em uma culminância no dia 13/07/2026 com aproximadamente 95 alunos do 9º ano do Colégio Centro Educacional e Cultural José Marcos Gusmão, de Itapetinga, com o objetivo de levar os alunos a uma vivência prática da Libras, promovendo a inclusão, o respeito à diversidade e a conscientização sobre a acessibilidade tanto para os alunos do colégio, quanto para os licenciandos da UESB.

Ensino de Ciências e a Libras: atividades práticas

Com o intuito de relacionar o ensino de Ciências e a Libras, foram criados três jogos distintos. O primeiro, o Bingo dos Animais em Libras (Figura 1), consiste em uma adaptação do clássico bingo, no qual ao invés de ditar as palavras, as palavras são sinalizadas e associadas na cartela com a imagem do sinal e a palavra escrita em português.

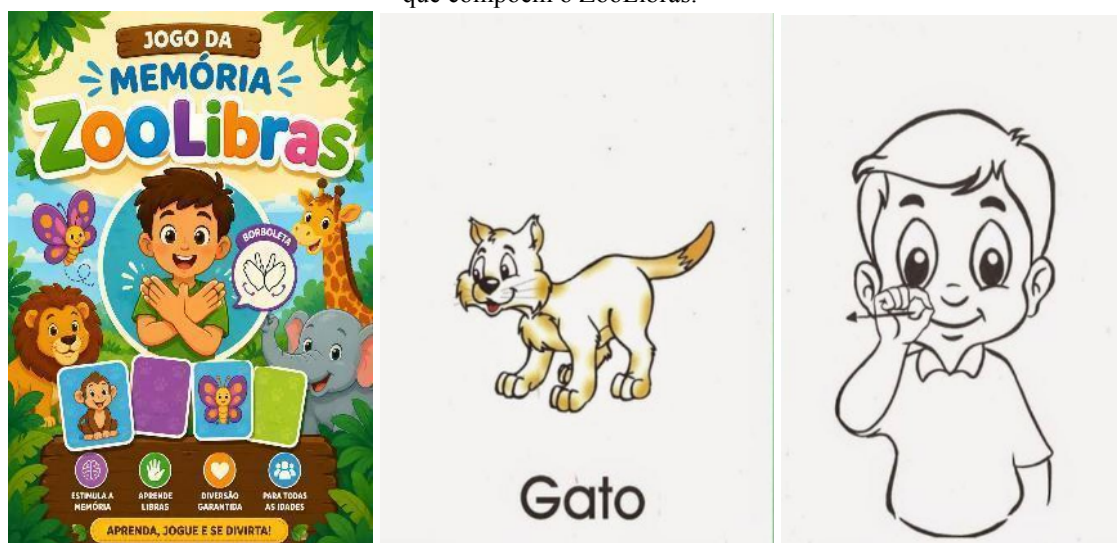
O segundo jogo didático, denominado ZooLibras (Figura 2), é uma adaptação do jogo da memória, neste caso os estudantes devem fazer o par de cartas sendo uma contendo a imagem do animal e a outra o sinal em Libras mais o nome do animal em português. Vale ressaltar que pessoas surdas também aprendem o português e pensar o jogo com as palavras escritas nesse idioma auxiliam no processo de aprendizagem desta outra língua.

Figura 1. Jogo didático Bingo dos Animais em Libras. As imagens abaixo representam a identidade visual e a cartela do bingo que pode ser preenchida com as imagens de sinais, como a apresentada à esquerda.



Fonte: Produzida pelas autoras com o auxílio do Chat GPT.

Figura 2. À esquerda a identidade visual do jogo didático; ao meio e à direita exemplo de um par de cartas que compõem o ZooLibras.



Fonte: produzida pelas autoras com o auxílio do site *TODOS PODEM APRENDER*.

A Caixa das Profissões em Libras (Figura 3) representa o terceiro jogo didático apresentado para a feira de Ciências da disciplina de Prática Interdisciplinar. Este material tem como objetivo o aprendizado das profissões em Libras e português, para isso, cada carta contém a imagem do profissional e ao lado a representação do seu sinal em Libras + o nome em português.

A fabricação de todos os jogos didáticos contou com o auxílio de ferramentas digitais, a ideia é uma proposta de material de fácil acesso que possa ser reproduzida por qualquer pessoa. Tanto para o desenvolvimento do bingo, quanto para o desenvolvimento do jogo da memória foi utilizada a inteligência artificial generativa Chat GPT, para criar a identidade visual dos jogos. Além disso, as ilustrações dos sinais de Libras presentes nos jogos foram retiradas dos seguintes sites: *Todos podem aprender*. Disponível em: <https://todospodemaprender.com.br/produtos/>. *Passei direto*. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/129847127/inclusiva-libras-frutas-animais-alimentos-meio-de-comunicacao-data-comemorativa-?>. *Pinterest*. Disponível em: <https://pin.it/6gcXsVMGf>.

Figura 3. Cartas representativas do jogo didático Caixa das Profissões em Libras representando duas profissões “Enfermeira”, à esquerda, e “Professor”, à direita.



Fonte: produzida pelas autoras.

Após o desenvolvimento dos jogos ao longo da disciplina de Práticas Interdisciplinares, a culminância ocorreu na Feira de Ciências realizada na UESB *campus* de Itapetinga, onde os estudantes do 9º ano foram recepcionados e os jogos didáticos puderam ser apresentados e testados. Apesar de não haver estudantes surdos nas turmas que vieram para a culminância, o projeto alcançou os objetivos propostos, proporcionando uma experiência enriquecedora tanto para os estudantes da Educação Básica quanto para os licenciandos da UESB.

Durante as atividades, observou-se grande participação, interesse e envolvimento dos alunos, especialmente nas dinâmicas com os sinais em Libras, no jogo da memória, no bingo e na apresentação das profissões em Libras. Isso foi notório devido às perguntas realizadas pelos alunos, alguns perguntaram se faríamos mais eventos de Libras, como oficinas. E outros comentaram, como era fácil aprender sinais em Libras.

Os estudantes demonstraram curiosidade em conhecer a Língua Brasileira de Sinais e compreenderam sua importância como instrumento de inclusão e acessibilidade. Além disso, a atividade contribuiu para a desconstrução de preconceitos relacionados à comunicação das pessoas surdas, incentivando o respeito à diversidade e a cultura surda.

Para os acadêmicos do curso de Ciências Biológicas, a experiência possibilitou a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos na disciplina de Prática VI, favorecendo o desenvolvimento de habilidades das práticas pedagógicas de comunicação, planejamento e aplicação dinâmica. A interação entre universidade e escola também fortaleceu a formação docente, evidenciando a importância do papel do professor na promoção de uma educação inclusiva.

Durante a realização das atividades, observou-se grande participação dos alunos que demonstraram interesse, curiosidade e entusiasmo em conhecer a Libras e aspectos da cultura surda. De forma geral, o projeto atingiu resultados positivos, os alunos indagaram a respeito dos sinais e o porquê dos sinais terem determinada configuração de mãos, e alguns deles quiseram continuar tendo contato para aprender mais da Libras. Após essas observações fica notório que foi despertado nos participantes um fascínio pela Libras e reforçando a importância de ações educativas que promovam a inclusão, a cidadania e o respeito às diferenças. Além da aprendizagem dos sinais, a atividade contribuiu para ampliar a percepção dos estudantes sobre a Língua Brasileira de Sinais, mostrando aos estudantes outras possibilidades de comunicação.

As estratégias lúdicas utilizadas favoreceram a interação entre os participantes e tornaram o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Foi possível perceber que, ao longo das atividades, os estudantes passaram a reconhecer e reproduzir diversos sinais em Libras que estavam sendo ensinados naquele momento de socialização com os estudantes. Além da aprendizagem dos sinais, o contato com os estudantes possibilitou observar a curiosidade e o interesse de alguns alunos pela Língua de Sinais. Muitos relataram que desconheciam a importância da Libras e compreenderam que ela é uma língua oficial, com estrutura própria, desconstruindo a ideia equivocada de que se trata apenas de gestos ou mímicas. Dessa forma, a atividade contribuiu para promover o respeito à diversidade, uma possível inclusão da comunidade surda e a valorização das diferenças.

Para os licenciandos, a experiência representou uma oportunidade de articular os conhecimentos teóricos adquiridos na disciplina com a prática docente, desenvolvendo habilidades de comunicação, planejamento e mediação pedagógica. A interação com os estudantes da educação básica permitiu refletir sobre o papel do professor como agente de transformação social e promotor de uma educação inclusiva.

Considerações finais

A realização desse projeto permitiu perceber a importância de usar estratégias lúdicas no ensino da Libras. Durante o desenvolvimento das atividades, com os alunos do colégio José Marcos Gusmão foram utilizados os jogos *Bingo em Libras*, o *ZooLibras*: jogo da memória e a *Caixa das Profissões em Libras*, essa experiência permitiu observar o interesse e a participação dos alunos em todas as atividades. Desse modo, conclui-se que as atividades com jogos lúdicos tornaram o processo de aprendizagem mais dinâmico, favorecendo a



PROEX
Pró-Reitoria de Extensão
e Assuntos Comunitários



CCFIS
Colegiado de Física

CCMAT
Colegiado de Matemática
Vitória da Conquista

PROCIEMA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
PROGRAMA DE EXTENSÃO

interação entre os estudantes e, desta maneira, estimulando a curiosidade em relação à língua brasileira de sinais.

Além disso, os jogos contribuíram para que os alunos conseguissem identificar e aprender os sinais de uma forma leve, rápida e prazerosa, demonstrando que aprender Libras pode ser prazeroso com a mesma intensidade de qualquer outra língua. Ao longo dessa dinâmica muitos estudantes conseguiram sinalizar os sinais em Libras como os sinais de animais e das profissões, evidenciando que a prática favoreceu o aprendizado.

Por fim, a experiência reforçou a importância de promover ações que valorizem a inclusão e o respeito às diferenças. O contato com a Libras permitiu que os alunos conhecessem um pouco sobre a língua de sinais e a importância da mesma tanto para pessoas surdas quanto para pessoas ouvintes.

Referências

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, [2002]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110436.htm. Acesso em: 2 ago. 2026.

OPENAI. **ChatGPT.** Versão 1.2026.202(25). San Francisco: OpenAI, 2026. Aplicativo móvel para Android. Disponível em: Google Play Store. Acesso em: 5 jun. 2026.

TODOS PODEM APRENDER. Recursos Pedagógicos Inclusivos e em LIBRAS: Produtos. Disponível em: <https://todospodemaprender.com.br/produtos/>. Acesso em: 7 jun. 2026.

NEVES, F. **Inclusiva - Libras - Frutas, animais, alimentos, meio de comunicação, data comemorativa, membro da família e cores.** Passei Direto, 5 nov. 2023. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/129847127/inclusiva-libras-frutas-animais-alimentos-meio-de-comunicacao-data-comemorativa>. Acesso em: 7 jun. 2026.

SILVA, Augusto Santana Palma. **Metodologias ativas e ensino-aprendizagem de Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) em saúde:** revisão de escopo e proposta de framework. 2023. Monografia (Aperfeiçoamento/Especialização) – Universidade Federal do Vale do São Francisco, Juazeiro, 2023.

BAIA, Iara de Lima. **Ensino de biologia para estudantes surdos do ensino médio:** uma abordagem bilíngue Libras/Português. 2023. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/77867/7/2023_dis_ilbaia.pdf. Acesso em: 4 ago. 2026.



PROEX
Pró-Reitoria de Extensão
e Assuntos Comunitários



CCFIS
Colegiado de Física

CCMAT
Colegiado de Matemática
Vitória da Conquista

PROCIEMA
RAMA DE ENSINO EM CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
PROGRAMA DE EXTENSÃO

SILVA, Lidia da. Aquisição de segunda língua: o estado da arte da Libras. ALFA: Revista de Linguística, São Paulo, v. 64, 2020. DOI: 10.1590/1981-5794-e11861. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/11861>. Acesso em: 4 set. 2026.

CRISTIANO, Almir. Mitos sobre a Língua de Sinais. Libras.com.br, 4 ago. 2020. Disponível em: <https://www.libras.com.br/mitos-sobre-a-lingua-de-sinais>. Acesso em: 4 set. 2026.

PACHECO, Beatriz. **LIBRAS É A SEGUNDA LÍNGUA OFICIAL DO BRASIL?** Disponível em: <<https://www.smg.edu.br/libras/>>. Acesso em: 11 set. 2026.



PROEX
Pró-Reitoria de Extensão
e Assuntos Comunitários



CCFIS
Colegiado de Física

CCMAT
Colegiado de Matemática
Vitória da Conquista

