

CATÁLOGO DE

# ATIVIDADES BILÍNGUES

PARA A EDUCAÇÃO DE SURDOS



HIGOR PEREIRA DE BRITO  
(Organizador)

HIGOR PEREIRA DE BRITO  
(Organizador)

CATÁLOGO DE  
**ATIVIDADES  
BILÍNGUES**  
PARA A EDUCAÇÃO DE SURDOS



Santarém-PA  
2026

## FICHA TÉCNICA

### Universidade Federal do Oeste do Pará | Ufopa

**Reitora**

Aldenize Ruela Xavier

**Vice reitora**

Solange Helena Ximenes Rocha

**Pró-Reitora de Ensino de Graduação (Proen)**

Wania Alexandrino Viana

**Pró-Reitora de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação Tecnológica (Proppit)**

Dávia Marciana Talgatti

**Diretor do Instituto de Ciências da Educação (Iced)**

Ivan Gomes da Silva Viana

**Coordenadora do curso de Licenciatura em Letras-Libras**

Carina da Silva Mota

**Coordenadora do curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês**

Paola Piovezan Ferro

**Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação de Surdos (Gepes)**

Eleny Brandão Cavalcante

### Equipe do projeto

**Organização**

Higor Pereira de Brito

**Diagramação**

Higor Pereira de Brito

**Revisão**

Jaderson Luís Brito Silva | Universidade Federal do Pará (UFPA)

**Conselho Editorial (Colaboradores)**

Prof. Dr. Hector Renan da Silveira Calixto | Universidade Estadual Paulista (Unesp)

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Carina da Silva Mota | Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa)

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Gilma da Silva Pereira Rocha | Universidade da Amazônia (UNAMA)

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Hilda Rosa M. F. Rosário | Universidade Federal Rural da Amazônia (Ufra)

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Susana Barbosa | Instituto Politécnico do Porto (IPPorto)

©2026 Universidade Federal do Oeste do Pará

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei n. 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do código penal.

O conteúdo deste material é de exclusiva responsabilidade dos autores.

**Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)**  
**Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/Ufopa**

---

U58            Universidade Federal do Oeste do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Curso Licenciatura em Letras - Libras, Curso de Licenciatura em Letras Português - Inglês, Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação de Surdos (Gepes).

                Catálogo de atividades bilíngues para a educação de surdos [livro digital]./  
Higor Pereira de Brito (organizador.). – Santarém, 2026.  
81 p. : il.  
Inclui bibliografias.

Disponível em: : <https://repositorio.ufopa.edu.br/jspui/>  
ISBN: 978-65-83897-59-6 (E-book)

E-book organizado pelo docente Higor Pereira de Brito, os autores são discentes da Universidade Federal do Oeste do Pará, campus Santarém.

1. Educação de surdos. 2. Prática de ensino. 3. Libras. I. Brito, Higor Pereira de. II. Título.

CDD: 23 ed.

419.4098115

---

Bibliotecária - Documentalista: Renata Ferreira – CRB/2 1440

## SUMÁRIO

|                                                                                                              |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>APRESENTAÇÃO</b>                                                                                          | <b>6</b>  |
| <i>Higor Pereira de Brito</i>                                                                                |           |
| <b>Lendo com outros olhares: leitura e compreensão do conto “Olhos d’Água”</b>                               | <b>10</b> |
| <i>Elizama Leite David</i>                                                                                   |           |
| <i>Natália Cruz do Carmo</i>                                                                                 |           |
| <i>Sebastião Pinto Pereira</i>                                                                               |           |
| <i>Stephanie Lorraine Xavier Abreu</i>                                                                       |           |
| <b>Antonímia bilíngue: fanzine para a aprendizagem do português como segunda língua</b>                      | <b>17</b> |
| <i>Evelim Ariela do Amor Marinho</i>                                                                         |           |
| <i>Luiz Guilherme Freire de Carvalho</i>                                                                     |           |
| <i>Maíza de Farias Silva</i>                                                                                 |           |
| <b>Bingo poético</b>                                                                                         | <b>22</b> |
| <i>Andreza Santos de Miranda</i>                                                                             |           |
| <i>Evelen Munhoz dos Santos</i>                                                                              |           |
| <i>Luane Camile Silva dos Santos</i>                                                                         |           |
| <b>Língua, cultura e sinalização: uma proposta pedagógica bilíngue sobre a variação linguística paraense</b> | <b>29</b> |
| <i>Elias Vieira dos Santos</i>                                                                               |           |
| <i>Vitor Hugo Santos da Silva</i>                                                                            |           |
| <i>Alessandro Batista dos Santos</i>                                                                         |           |
| <b>Santarém para todos: turismo acessível em Libras a partir do gênero folder</b>                            | <b>34</b> |
| <i>Adielson Lima de Sousa</i>                                                                                |           |
| <i>Dhemilly Oliveira do Nascimento</i>                                                                       |           |
| <i>Iana Jamilly Lopes Cohen</i>                                                                              |           |
| <i>William Victor Costa Teixeira</i>                                                                         |           |
| <b>Inglês do dia a dia com Bingo Market</b>                                                                  | <b>40</b> |
| <i>Eduarda Galvão Aguiar</i>                                                                                 |           |
| <i>Emili da Silva Bastos</i>                                                                                 |           |
| <i>Hiromy Isabelle Okubo</i>                                                                                 |           |
| <b>“SCHOOL HUNT”: brincar, incluir e aprender</b>                                                            | <b>45</b> |
| <i>Ana Carolina Alves Nogueira</i>                                                                           |           |
| <i>Raissa Gabriele Albuquerque de Araujo</i>                                                                 |           |
| <i>Marcos André Batista de Siqueira</i>                                                                      |           |

|                                                                                               |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <i>Jose Jonathan Santos de Aquino</i>                                                         |           |
| <b>My, Your, Our English Time!</b>                                                            | <b>50</b> |
| <i>Anna Victória da Silva Lima</i>                                                            |           |
| <i>Cássio Sérgio Gomes Pinheiro</i>                                                           |           |
| <i>Régis Henrique Souza Freire</i>                                                            |           |
| <i>Elciene Sousa Lopes</i>                                                                    |           |
| <b>Aprendizado de verbos essenciais da língua inglesa por meio da associação com a Libras</b> | <b>54</b> |
| <i>Thayná de Matos Chaves</i>                                                                 |           |
| <i>Andressa Viegas de Oliveira</i>                                                            |           |
| <i>Joane Gomes Martins</i>                                                                    |           |
| <i>Mery Clerice dos Santos Figueiredo</i>                                                     |           |
| <b>Jogo de correspondência: Read, set, Libras!</b>                                            | <b>59</b> |
| <i>Camille Louise Costa Gama</i>                                                              |           |
| <i>Elyara Luisa Maia da Silva</i>                                                             |           |
| <i>Luiz Henrique Cardoso Nunes</i>                                                            |           |
| <i>Renan Oliveira da Costa</i>                                                                |           |
| <b>Play na Libras: jogo digital para ensino dos cinco parâmetros da Libras</b>                | <b>64</b> |
| <i>João Victor Costa da Silva</i>                                                             |           |
| <i>Juliana Ferreira da Conceição</i>                                                          |           |
| <i>Vitória Gabriela de Sousa Felix</i>                                                        |           |
| <b>Ensinar brincando: jogo para o ensino de Libras a estudantes surdos jovens e adultos</b>   | <b>70</b> |
| <i>Naieme Guimarães dos Santos</i>                                                            |           |
| <i>Carlos Antônio Abreu dos Santos</i>                                                        |           |
| <i>Josiane Rizia Moura Rodrigues</i>                                                          |           |
| <b>Conhecendo Santarém-PA: proposta pedagógica para o ensino contextualizado da Libras</b>    | <b>76</b> |
| <i>Ana Bheatriz Lopes Conceição</i>                                                           |           |
| <i>Évelen Pereira de Albuquerque</i>                                                          |           |
| <i>Paula Amanda Diniz de Andrade</i>                                                          |           |

## APRESENTAÇÃO

*Higor Pereira de Brito<sup>1</sup>*



A criatividade é um fenômeno possível de ser vivenciado ou obtido por qualquer sujeito, não é algo exclusivo dos grandes inventores ou cientistas da nossa geração (Resnick, 2020). O fazer docente, por exemplo, requer frequentemente que novas soluções sejam descobertas frente aos diversos desafios vivenciados em salas de aula da educação básica e da educação superior. Diariamente, a paixão pelo trabalho ou a sensibilidade para com as dificuldades dos discentes são o suficiente para mobilizar professores a explorarem seu potencial criativo e inovador.

Apesar dos avanços educacionais e linguísticos garantidos à população surda, pela Lei 10.436/02 (Brasil, 2002), pelo Decreto 5.626/05 (Brasil, 2005), pela Lei 14.191/21 (Brasil, 2021) e, mais recentemente, pela Política Nacional de Educação Bilíngue de Surdos (Brasil, 2026), de longe ainda há importantes lacunas na área educacional, como a escassez de um currículo nacional e de práticas de ensino amplamente sistematizadas e divulgadas.

Oliveira e Lima (2024), em “Materiais didáticos visuais e o ensino de Libras com uma abordagem centrada na pessoa surda”, afirmam que materiais pautados na visualidade constituem elementos essenciais para o processo de ensino e aprendizagem de estudantes surdos, proporcionando experiências mais significativas. Nesse sentido, os autores destacam a necessidade de inovação e ampliação desse campo de produção.

A inovação, por sua vez, segundo Filatro e Cavalcanti (2018), é um conceito que depende do contexto em que é aplicada, pois a educação envolve múltiplos sujeitos, realidades e complexidades, de modo que o que é considerado inovação para um grupo não necessariamente será para outro. Assim, em uma área que ainda carece de práticas amplamente sistematizadas, a criação, a experimentação e o compartilhamento de

---

<sup>1</sup> Docente da Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa), vinculado ao Instituto de Ciências da Educação (Iced). Mestre em Ensino, Especialista em Educação Inclusiva e Graduado em Licenciatura em Letras-Libras. E-mail: [higor.brito@ufopa.edu.br](mailto:higor.brito@ufopa.edu.br).

propostas pedagógicas voltadas à educação bilíngue de surdos configuram-se como importantes processos de inovação educacional.

Mas em que momento os professores aprendem sobre a criatividade e a como serem criativos? Quanta criatividade e inovação são necessárias para que os desafios da educação de surdos no Brasil sejam superados?

É nesse contexto que se insere a presente obra, concebida como um espaço de socialização de práticas criativas e contextualizadas. O presente catálogo de atividades bilíngues para a educação de surdos é oriundo das vivências e produções dos discentes do curso de Letras Português, Letras Inglês e Letras Português-Inglês na disciplina 'Língua Brasileira de Sinais'; e dos discentes do curso de Letras-Libras na disciplina 'Educação de Surdos e novas tecnologias', ambas ocorridas no primeiro semestre de 2026, na Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa).

Resnick (2020) compreende que a criatividade se desenvolve a partir da curiosidade, da experimentação e da investigação, sendo necessário que seja nutrida, incentivada e apoiada. Para tanto, ao longo desses componentes curriculares, os professores em formação inicial vivenciaram experiências fundamentadas nos 4Ps da Aprendizagem Criativa: Projetos, Paixão, Pares e Pensar brincando.

Inicialmente, foram desafiados a desenvolver 'Projetos' que articulassem os conhecimentos construídos nas disciplinas à elaboração de uma solução educacional para a educação bilíngue de surdos. Em seguida, exerceram a 'Paixão' ao definirem, de forma autônoma, os temas, os recortes, os formatos e as metodologias de suas propostas, de acordo com seus interesses e trajetórias acadêmicas.

Ademais, o desenvolvimento das atividades ocorreu em constante interação com os 'Pares', favorecendo o diálogo, a colaboração e o aperfeiçoamento coletivo das ideias. Por fim, o 'Pensar brincando' esteve presente no processo de criação, experimentação, avaliação e reformulação das propostas, permitindo que os estudantes testassem diferentes possibilidades antes da versão final.

Como resultado desse percurso, emergiu um quinto P: o das "poderosas ideias". Assim, ao todo, este catálogo reúne 13 poderosas ideias para a educação bilíngue de



surdos, organizadas em três contextos de ensino e aprendizagem de línguas: Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Libras.

As atividades voltadas ao ensino de Língua Portuguesa privilegiam o trabalho com a literatura brasileira, representada por obras como o conto “Olhos d’Água”, de Conceição Evaristo, além da exploração de aspectos semânticos da língua e de variedades linguísticas regionais, promovendo a valorização da cultura paraense e, em especial, do contexto sociocultural santareno.

Por conseguinte, as atividades voltadas ao ensino de Língua Inglesa exploram o brincar e a ludicidade como estratégias para a construção e ampliação do repertório lexical, com ênfase em campos semânticos familiares ao cotidiano de crianças e adolescentes, como alimentos, objetos e lugares. Nessa perspectiva, as propostas ampliam as possibilidades de ensino da língua inglesa na educação básica, ao incorporarem a Libras e recursos visuais como mediadores da aprendizagem, para além de abordagens centradas exclusivamente na oralidade.

Por fim, as atividades voltadas ao ensino de Libras fundamentam-se no uso de jogos e de estratégias de gamificação, contemplando o desenvolvimento de recursos digitais voltados ao ensino dos parâmetros linguísticos da Libras, à construção do repertório lexical, à valorização do contexto sociocultural dos estudantes e às especificidades de diferentes contextos educativos, incluindo uma proposta direcionada à Educação de Jovens, Adultos e Idoso (EJA).

É válido ressaltar que as soluções desenvolvidas incorporaram as tecnologias digitais como recursos de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, sem que as propostas se tornassem dependentes delas. Os discentes integraram esses recursos em diferentes níveis, ampliando as possibilidades de adaptação e aplicação das atividades em distintos contextos educacionais.

Nesse percurso, a Inteligência Artificial (IA) foi utilizada como ferramenta de apoio à autoria, auxiliando na criação de materiais, na personalização de recursos e na prototipação de ideias. Desse modo, o catálogo também apresenta exemplos de uso ético

e responsável da IA como suporte ao planejamento e à criatividade docente, e não como substituta da mediação pedagógica.

Este catálogo, portanto, não pretende encerrar discussões nem apresentar modelos definitivos de ensino. Ao contrário, constitui um convite ao diálogo, à experimentação e à criação. Esperamos que as propostas e os materiais produzidos pelos licenciandos sejam apropriados, adaptados e ressignificados por outros professores, dando origem a novos recursos e novas possibilidades para a educação bilíngue de surdos.

Que estas 13 poderosas ideias inspirem outras tantas, contribuindo para a efetivação dos direitos educacionais e linguísticos da população surda, especialmente na região amazônica.

## REFERÊNCIAS

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, e o art. 18 da Lei no 10.098, de 19 de dezembro de 2000.**, Brasília, 2005.

BRASIL. LEI No 10.436. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências.**, Brasília, 2002.

BRASIL. 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.**, Brasília, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria no 588, de 2 de julho de 2026. **Institui a Política Nacional de Educação Bilíngue de Surdos – PNEBS**, Brasília, 2026.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

LIMA, Ritha Cordeiro de Sousa e; OLIVEIRA, Alanna Kelly Gomes de. MATERIAIS DIDÁTICOS VISUAIS E O ENSINO DE LIBRAS COMO ABORDAGEM CENTRADA NA PESSOAS SURDA. **Ensaio Pedagógico**, Sorocaba, SP, v. 8, n. 3, p. 136–151, 2024.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos**. Porto Alegre, RS: Penso, 2020.

# Lendo com outros olhares: leitura e compreensão do conto “Olhos d’Água”



## AUTORIA

*Elizama Leite David<sup>2</sup>*

*Natália Cruz do Carmo<sup>3</sup>*

*Sebastião Pinto Pereira<sup>4</sup>*

*Stephanie Lorraine Xavier Abreu<sup>5</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A proposta “Lendo com outros Olhares” está vinculada à área de Língua Portuguesa, mais especificamente à Literatura. O objetivo da atividade é promover a leitura e a compreensão de contos, neste caso, o conto “Olhos d’Água”, de Conceição Evaristo (2014), por meio da utilização de imagens geradas por inteligência artificial a partir de trechos da narrativa. Dessa maneira, pretende-se desenvolver habilidades relacionadas à interpretação textual, à construção de sentidos e ao uso crítico e consciente de tecnologias digitais no âmbito educacional.

Conforme Candido (2011), a literatura desempenha uma função humanizadora, pois amplia a compreensão da realidade, desenvolve a sensibilidade e contribui para a formação ética, crítica e cultural dos indivíduos. Nesse sentido, sua utilização no contexto escolar possibilita aos estudantes o contato com diferentes experiências humanas, sociais e culturais, favorecendo a reflexão, a empatia e o pensamento crítico. No entanto, a

---

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (ICED), Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: [elizamaleitedavid@gmail.com](mailto:elizamaleitedavid@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (ICED), Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: [cruzdocarmonatalia@gmail.com](mailto:cruzdocarmonatalia@gmail.com).

<sup>4</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (ICED), Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: [ppereirasebastianaluno21@gmail.com](mailto:ppereirasebastianaluno21@gmail.com)

<sup>5</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (ICED), Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA). E-mail: [stephanixavier95@gmail.com](mailto:stephanixavier95@gmail.com)

compreensão de textos literários pode ser um desafio para muitos estudantes surdos, especialmente quando a leitura se apoia predominantemente na linguagem verbal escrita. Nesse sentido, é fundamental pensar em estratégias inclusivas que ampliem as possibilidades de acesso ao texto.

Para os estudantes surdos, por exemplo, a utilização de recursos visuais constitui uma importante ferramenta de facilitação da aprendizagem, uma vez que a experiência visual desempenha papel central em seus processos de construção do conhecimento (Quadros, 2006). Além disso, a Língua Brasileira de Sinais (Libras) deve ser reconhecida como língua de instrução e de interação desses estudantes, favorecendo sua participação ativa nas atividades escolares e contribuindo para uma educação verdadeiramente inclusiva (Quadros, 2006).

Assim, ao associar texto, imagem e Libras, a proposta busca tornar a leitura mais acessível sem excluir os demais alunos da turma. Entretanto, percebe-se uma lacuna na formação de professores e que saibam utilizar língua de sinais e as escolas públicas brasileiras não possuem intérpretes de Libras para possibilitar melhor aprendizagem de estudantes surdos. Nesse cenário, a utilização de textos apoiados a imagens, torna-se um importante recurso para o ensino inclusivo, ainda que não sane todas as necessidades educacionais.

O caráter inovador da proposta está na integração entre literatura, inclusão e tecnologia digital, utilizando a inteligência artificial não para substituir a leitura, mas para ser um recurso de apoio à interpretação e à participação dos estudantes. Dessa forma, a atividade promove uma experiência de aprendizagem mais dinâmica, colaborativa e acessível, alinhada às demandas contemporâneas da educação e aos princípios da educação inclusiva (Mantoan, 2015).

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Lendo com outros olhares                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 6º ano do ensino fundamental                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua Portuguesa: Literatura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF69LP49) Mostrar-se interessado e envolvido pela leitura de livros de literatura e por outras produções culturais, receptivo a textos que rompam com seu universo de expectativas.<br>(EF69LP44) Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos, bem como de diferentes visões de mundo em textos literários (como na obra <i>Olhos d'água</i> , de Conceição Evaristo) |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 2h/a de 50 minutos cada                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## RECURSOS

- Texto do conto “Olhos d’Água” impresso;
- Suporte visual do conto “Olhos d’Água” – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Vídeos com perguntas em Libras – Disponível em: [Clique aqui](#).

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento - Leitura de imagens e levantamento de hipóteses

O mediador apresentará aos estudantes o suporte visual produzido a partir do conto *Olhos d’Água*, de Conceição Evaristo. Inicialmente, os alunos observarão todas as cenas sem ter contato com o texto original. O professor solicitará que observem atentamente os personagens, os cenários, as expressões faciais e os acontecimentos retratados em cada quadro.

Após a observação, os estudantes serão convidados a interpretar a sequência de imagens e a construir hipóteses sobre a narrativa. Poderá realizar perguntas como: "Quem é a personagem principal?", "Qual problema ela está tentando resolver?", "O que as

imagens revelam sobre sua infância?", "Por que ela decide viajar?" e "O que vocês acreditam que significam os olhos d'água?".

As respostas serão compartilhadas oralmente ou sinalizadas e registradas no quadro.

Em seguida, será promovida uma conversa sobre a utilização das imagens para contar histórias e sobre o uso da inteligência artificial na criação do quadrinho. O professor explicará que as imagens foram produzidas a partir de trechos de uma obra literária e destacará que elas representam apenas uma interpretação possível do texto. Por fim, deverá ser apresentada a autora Conceição Evaristo e algumas informações sobre sua trajetória e sobre os temas recorrentes em sua escrita, preparando os estudantes para a leitura do conto no momento seguinte.



Imagem 1: suporte visual do conto “Olhos d’Água”.

Fonte: elaborada pelos autores com Inteligência Artificial (Gemini).

## 2º Momento – Leitura mediada e interpretação do conto

Após a análise do quadrinho, o professor retomará as hipóteses construídas pelos estudantes sobre a história. Em seguida, apresentará brevemente o conto *Olhos d'Água*, explicando que as imagens foram produzidas a partir de passagens da obra.

O professor realizará a leitura oral de trechos selecionados do conto que correspondem às cenas representadas no quadrinho, especialmente os momentos centrais

da narrativa, como a pergunta sobre a cor dos olhos da mãe, as lembranças da infância, o retorno à cidade natal e o reencontro com a mãe. Durante a leitura, os estudantes serão convidados a relacionar os trechos às imagens observadas anteriormente.

Ao final da leitura dos excertos, será promovida uma discussão coletiva sobre os sentimentos despertados pela narrativa, os temas presentes na obra e os sentidos construídos a partir da relação entre texto e imagem. Os estudantes poderão comparar suas hipóteses iniciais com as informações apresentadas no conto e refletir sobre a importância da memória, da família e da ancestralidade na construção da identidade da personagem.



Imagem 2: segundo trecho do suporte visual do conto “Olhos d’Água”.  
Fonte: elaborada pelos autores com Inteligência Artificial (Gemini).

### 3º Momento – Colocando em prática

Após a leitura dos trechos selecionados e a análise do quadrinho, os estudantes serão organizados em grupos. Cada grupo receberá algumas perguntas para discutir aspectos da narrativa, como: A vida da mãe da narradora era difícil? Por quê? De que forma é apresentada a imagem da mãe no texto? Qual a principal dúvida da protagonista do conto “Olhos D’água”?



Os grupos compartilharão suas respostas com a turma. O professor conduzirá a discussão, destacando valores humanos presentes no conto, como amor, cuidado, resistência, solidariedade e respeito à figura materna. Também serão abordados aspectos sociais e culturais retratados na obra, como a pobreza, as desigualdades sociais, a valorização da memória familiar, a identidade negra e a ancestralidade.

Para finalizar, os estudantes produzirão uma breve reflexão escrita ou oral respondendo à seguinte questão: “o que significa a expressão *Olhos D’água*?”. Durante a socialização das respostas, o professor mostrará que diferentes leitores podem construir diferentes interpretações para um mesmo texto. Dessa forma, os alunos serão levados a compreender como a literatura apresenta distintas visões de mundo e permite refletir sobre experiências humanas, sociais e culturais diversas.



Imagem 3: terceiro trecho do suporte visual do conto “Olhos d’Água”.  
Fonte: elaborada pelos autores com Inteligência Artificial (Gemini).

## OBSERVAÇÕES

A aplicação dessa proposta requer alguns cuidados pedagógicos. É importante que o professor explique aos estudantes que as imagens produzidas por inteligência artificial representam apenas uma possível interpretação do texto literário, não devendo substituir a



leitura, a imaginação e a construção de sentidos realizada pelos leitores. Além disso, por abordar temas como pobreza, desigualdade social, identidade negra, memória familiar e ancestralidade, o conto demanda uma mediação sensível, promovendo o respeito às diferentes experiências de vida dos estudantes e incentivando reflexões críticas sobre as questões sociais presentes na narrativa.

Os recursos autorais produzidos, como o quadrinho gerado a partir do conto, podem ser utilizados em diversas práticas pedagógicas além da leitura literária. Eles podem servir como apoio para atividades de interpretação textual, produção escrita, contação de histórias, retextualização, debates sobre identidade e cultura afro-brasileira e projetos voltados à educação inclusiva. Também podem ser adaptados para outras obras literárias, contribuindo para tornar a leitura mais acessível, significativa e atrativa, especialmente para estudantes que apresentam dificuldades de leitura ou que se beneficiam de recursos visuais no processo de aprendizagem. Além disso, as quatro perguntas do terceiro momento, podem ser realizadas em forma de questionário ou roda de conversa.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2018.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011. p. 171–193.

EVARISTO, Conceição. **Olhos d'água**. Rio de Janeiro: Pallas, 2014.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?** São Paulo: Summus, 2015.

QUADROS, Ronice Müller de. Educação de surdos e língua de sinais. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 24, n. 3, p. 11-31, 2006.

# Antonímia bilíngue: fanzine para a aprendizagem do português como segunda língua



## AUTORIA

*Evelim Ariela do Amor Marinho<sup>1</sup>*  
*Luiz Guilherme Freire de Carvalho<sup>2</sup>*  
*Maíza de Farias Silva<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido para promover uma atividade que proporcione reflexão e aprendizado no ensino básico, a partir da integração da Língua Brasileira de Sinais (Libras) ao ensino da língua portuguesa, como forma de fortalecer a inclusão e a equidade na sala de aula. Segundo a Lei nº 14.191, de 2021, a educação bilíngue de surdos é uma modalidade da educação básica oferecida em Libras como primeira língua, de modo que a prática em sala de aula respeite a identidade e a cultura da comunidade surda (Brasil, 2021).

Nessa perspectiva, a prática vincula-se à área da Semântica e Pragmática da língua portuguesa, que fornece subsídios para que a atividade considere as construções de sentido, as funções e os contextos de interação, se afastando de uma metodologia unicamente tradicional, tanto no ensino dos conceitos como na prática em sala de aula, produzindo e utilizando o fanzine como um material didático mais visual e interessante para o estudo da Antonímia.

De acordo com Lacerda, Grácia e Jarque (2020) na educação, a linguagem tem um papel importante na construção dos surdos como sujeitos, assim, o ensino que considera

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará. E-mail: [evelimliteraria36@gmail.com](mailto:evelimliteraria36@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [maizafarias118@gmail.com](mailto:maizafarias118@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [freireluizguilherme2@gmail.com](mailto:freireluizguilherme2@gmail.com).

essas questões favorece o sentimento de pertencimento, o interesse e o acesso ao conhecimento durante as aulas.

Corroborando esse entendimento, o art. 60-B da Lei nº 14.191/2021 assegura a disponibilização de materiais didáticos aos estudantes. Quando elaborados de forma adequada, especialmente com recursos visuais, esses materiais constituem importantes ferramentas para promover a autonomia e favorecer a aprendizagem dos estudantes surdos. Assim, a atividade está alinhada à ideia de uma prática didática inclusiva e que fortalece as relações de respeito na sala de aula, dessa forma, a acessibilidade constrói a equidade e um ambiente saudável de aprendizagem.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Antonímia Bilíngue                                                                                                                                                                              |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 7º ano                                                                                                                                                                                          |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua portuguesa                                                                                                                                                                               |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | EF07LP14: Identificar, em textos, os efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos de coesão de substituição lexical (sinonímia, antonímia, hiperonímia, hiponímia) e de coesão pronominal. |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 2h aulas                                                                                                                                                                                        |

## RECURSOS

- Fanzines impressos em papel A4 (colorido ou em preto e branco) - Disponível em: [Clique aqui](#).
- História “O Portal dos Mundos” para projeção ou impressão - Disponível em [Clique aqui](#).
- Vídeo tutorial – Disponível em: [Clique aqui](#).
- Lápis e canetas
- Pincel e quadro branco

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – O Portal dos Mundos

Realize, com a turma, a leitura compartilhada da história "O Portal dos Mundos", disponibilizada em PDF. Em seguida, promova uma discussão sobre os acontecimentos da narrativa, incentivando os estudantes a identificarem as ideias opostas presentes no texto. A partir dessa reflexão, conduza-os à compreensão do conceito de palavras antônimas.

### 2º Momento – “Mão na massa”

Após a leitura e a discussão do texto, será iniciada a confecção dos fanzines. Esse trabalho visa proporcionar a aproximação dos estudantes com a atividade. Os sinais em Libras serão disponibilizados pelo professor-mediador. Cada imagem deverá ser colada pelos alunos no mesmo local em que serão escritas as palavras correspondentes. Ex.: Aprender (colar o sinal de "aprender" em Libras).

O mediador deve estar atento à posição das imagens e das palavras para que a dinâmica funcione. Além disso, no outro lado da cartilha, os alunos escreverão o exercício de fixação da aprendizagem, que será realizado ao final da dinâmica.

### 3º Momento – Pareando os antônimos

Feita a introdução, os mediadores distribuirão os fanzines aos estudantes e apresentarão os sinais em Libras e seus respectivos antônimos, trabalhando cada par de palavras de forma sequencial. Esse momento tem como objetivo familiarizar a turma com o material e com os sinais que serão utilizados na atividade.

Concluída essa etapa, terá início a dinâmica. O mediador realizará o sinal correspondente à primeira palavra apresentada no fanzine e solicitará que os estudantes identifiquem seu antônimo. Após as respostas, apresentará o sinal da palavra antônima e confirmará a resposta correta. O mesmo procedimento será repetido com os demais pares de palavras, até que todo o conteúdo do fanzine seja explorado.



## REFERÊNCIAS

BRASIL. 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**. Brasília, DF: Presidência, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de; GRÀCIA, Marta; JARQUE, Maria Josep. **Línguas de sinais como línguas de interlocução: o lugar das atividades comunicativas no contexto escolar**. Revista Brasileira de Educação Especial, Bauru, v. 26, n. 2, abr./jun. 2020.

# Bingo poético

ANDRÉ • NEVES

obrigado



## AUTORIA

*Andreza Santos de Miranda<sup>1</sup>*

*Evelen Munhoz dos Santos<sup>2</sup>*

*Luane Camile Silva dos Santos<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A proposta está voltada ao ensino da Língua Portuguesa, componente curricular da educação básica, e, mais especificamente, para ampliação de vocabulário por meio da leitura literária e do uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) como instrumento para inclusão e acessibilidade.

A atividade se utiliza de um poema retirado do livro intitulado “Obrigado”, do autor André Neves, a partir do qual será elaborado um Bingo Poético contendo palavras retiradas do poema. Na rodada de bingo os discentes terão que marcar em suas cartelas as palavras correspondentes ao sinal apresentado pelo professor, que irá sortear a palavra e em seguida sinalizá-la.

Sabemos que o desenvolvimento da linguagem e do vocabulário é fundamental para a formação dos discentes, pois, “é pela linguagem que o indivíduo estabelece sua identidade e se configura como único nas suas particularidades” Moura (2011, p.8), a autora também destaca que o mundo que nos rodeia também é compreendido por essa linguagem, sendo assim, atividades como essa que promovam o contato com diferentes palavras e

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [andrezamiranda957.dre@gmail.com](mailto:andrezamiranda957.dre@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [munhozufopa@gmail.com](mailto:munhozufopa@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [luanesantosufopa@gmail.com](mailto:luanesantosufopa@gmail.com).

seus significados pode contribuir para o fortalecimento de habilidades de leitura, interpretação, ampliação de vocabulário e interação social.

A proposta busca garantir a inclusão de estudantes surdos, reconhecendo a Libras como língua de acesso ao conhecimento e fundamento para a aprendizagem da língua portuguesa. Considerando as dificuldades frequentemente enfrentadas por esses estudantes na aprendizagem do português (Quadros, 2019), a atividade prevê adaptação curricular que articula habilidades previstas para os anos iniciais e para os anos finais do ensino fundamental.

De acordo com o texto “Surdez Linguagem”, a Língua Brasileira de Sinais atende a todas as características de uma língua e possibilita uma comunicação completa e acessível à comunidade surda. Para além disso, a autora destaca que “a Libras, como uma primeira língua completamente adquirida, lhe forneceria a base para poder aprender a sua segunda língua: a língua portuguesa” (Moura, 2011, p. 5). Sendo assim, a utilização da Libras na atividade favorece a participação dos estudantes surdos e possibilita aos alunos ouvintes o contato com uma língua muito inclusiva e de extrema importância para a comunidade surda.

A atividade Bingo Poético foi desenvolvida para ocorrer de forma lúdica, permitindo que os estudantes relacionem os sinais em Libras às palavras registradas nas cartelas de bingo dispostas para cada um. Isso corrobora com o que a autora frisa em seu trabalho, ao destacar que “tudo que se relaciona ao desenvolvimento de linguagem deve acontecer de maneira natural e prazerosa” (Moura, 2011, p. 8).

O diferencial da proposta está na interação entre literatura, ampliação vocabular, ludicidade e inclusão, pois permite aos alunos surdos e ouvintes se cercarem de diferentes áreas de conhecimento da língua portuguesa, bem como, conhecer um pouco sobre a Libras. Diferentemente de práticas tradicionais que geralmente se baseiam na repetição quase que automática de palavras, a atividade aqui apresentada pode promover uma abordagem muito mais prazerosa.



Assim, o Bingo Poético transforma a aprendizagem do português em uma experiência interativa, valorizando a Língua Brasileira de Sinais e possibilitando a construção de um ambiente escolar mais inclusivo.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                            |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Bingo Poético                                                                                                                                              |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 8º ano                                                                                                                                                     |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua portuguesa                                                                                                                                          |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos<br>(EF35LP03) Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global |
| <b>DURAÇÃO</b>         | Duas horas aula de 45 minutos cada aula                                                                                                                    |

## RECURSOS

- Recurso multimídia para projeção;
- Caneta ou lápis;
- Sacola de papel ou plástica;
- Folhas de papel A4;
- Cartelas de bingo impressas – disponível em: [Clique aqui](#);
- Sinalário - disponível em: [Clique aqui](#).

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento - Sensibilização e diagnóstico

**Objetivo:** Despertar o interesse pelo tema, diagnosticar o conhecimento prévio dos alunos sobre a comunidade surda/Libras e conectar a sensibilidade da poesia à linguagem visual.

**1. Acolhida e roda de conversa:** o professor inicia a aula organizando a sala em círculo e lançando algumas perguntas disparadoras: “Como nós expressamos gratidão?”, “É possível dizer 'obrigado' sem usar a voz?”, “Alguém aqui conhece a Libras ou sabe algum sinal?”. O objetivo é mapear os conhecimentos prévios dos alunos.

**2. Contação da história e análise do poema:** o professor apresenta o livro “Obrigado”, de André Neves, e seleciona o poema que fala sobre a autora Cecília Meireles, que está especificado dentro da obra, para trabalhar com a turma (otimizando o tempo didático). Durante a leitura mediada, o professor destaca a estrutura do texto (as rimas, o ritmo e a beleza do gênero poema) e as ilustrações marcantes da página, que transmitem sentimentos profundos através das características dos personagens.

**3. A ponte entre poesia e Libras:** após a leitura, o professor faz o fechamento provocativo, explicando que a poesia usa as palavras de forma sensível e artística, assim como a Libras usa o corpo, as mãos e as expressões faciais para dar vida às ideias. O professor antecipa que, nas próximas aulas, eles vão transformar as palavras daquele poema em sinais.

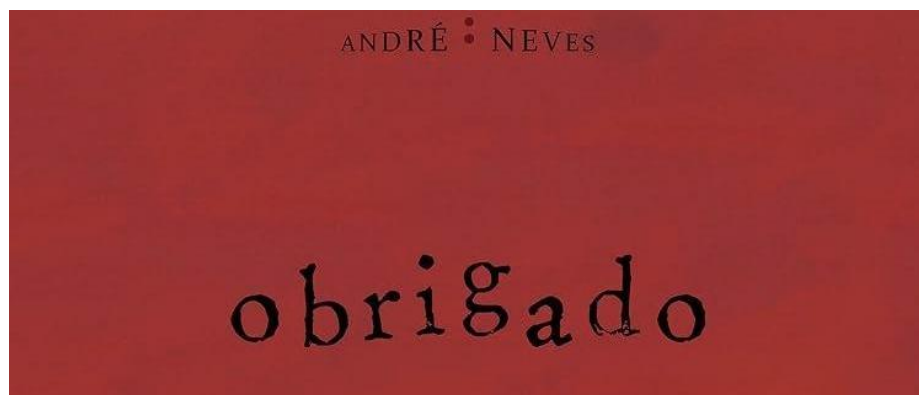


Imagem1: capa do livro “Obrigado”, de André Neves (2020).

Fonte: elaborada pelas autoras.

## 2º Momento – introdução ao conteúdo e prática guiada

**Objetivo:** Apresentar o *Sinalário* do poema como ferramenta de estudo e consulta para os sinais em Libras.

**1. Exploração do sinalário em duplas:** o professor apresenta o Sinalário projetado (um glossário visual disponível virtualmente contendo as palavras do poema escritas em Português acompanhadas de vídeos que demonstram como fazer o sinal em Libras). O professor demonstra as palavras contidas no poema e seus respectivos sinais para a turma.

**2. Prática guiada:** em duplas, os alunos utilizam o Sinalário para estudar e treinar as palavras. Um aluno escolhe uma palavra do poema e o outro deve consultar o Sinalário e reproduzir o sinal corretamente. Eles revezam os papéis, garantindo que ambos se familiarizem com o vocabulário visual que será cobrado no Bingo da aula seguinte.



UNISSE



Imagem 2: trecho do Sinalário do Bingo Poético.  
Fonte: elaborada pelas autoras.

### 3º Momento – Parte prática: “Bingo Poético”

No primeiro momento vai ser distribuído as cartelas para os alunos, os quais terão que ter caneta ou lápis em mãos para marcar o jogo.

Em seguida, o responsável por ditar o bingo retira uma palavra da sacola. Ele não deve falar a palavra em voz alta. Em vez disso, ele deve fazer a sinalização em Libras daquela palavra para todo o grupo.

Os participantes assistem ao sinal, interpretam o seu significado e procuram a palavra correspondente em Português na sua cartela. Se tiverem, eles a marcam. Quem

completar primeiro uma linha, coluna ou a cartela cheia (o professor define a regra antes de começar) grita ou sinaliza "BINGO!". Quem ganhar o jogo pode receber uma premiação simbólica, com um bombom.



Imagem 3: Cartela do Bingo Poético.  
Fonte: elaborada pelas autoras.

## OBSERVAÇÕES

Ao aplicar uma proposta pedagógica como o "Bingo Poético" utilizando recursos autorais e personalizados, o professor deve, primordialmente, ter cautela com a acessibilidade e a clareza visual do material. A acessibilidade deve ser prioridade, como a cartela integra elementos textuais, é fundamental garantir que a disposição do texto, o tamanho das fontes e o contraste de cores facilitem a leitura de todos os estudantes, promovendo uma verdadeira inclusão pedagógica.

Além disso, o docente precisa planejar a mediação da atividade de forma a contextualizar as palavras selecionadas (como "motivo", "canção" e "recado") dentro de um fazer poético significativo, evitando que o jogo se torne apenas uma busca mecânica por vocábulos e assegurando que ele cumpra seu papel de letramento e sensibilização literária.

As palavras poéticas podem ser reaproveitadas pelos professores como disparadores criativos para oficinas de escrita e produção textual, onde os alunos utilizam os termos sorteados para construir seus próprios poemas. Essa versatilidade permite ainda

que o material seja integrado a projetos interdisciplinares e sequências didáticas expandidas, servindo como base para rodas de leitura e exercícios de análise linguística que incluam estudantes surdos.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação, 2018.

MOURA, Maria Cecília de. Surdez e linguagem. In: **Educação inclusiva: fundamentos e práticas**. São Paulo: Santos, 2011. p. 2-13.

NEVES, André. **Obrigado**. São Paulo: Pulo do Gato, 2020. 64 p.

# Língua, cultura e sinalização: uma proposta pedagógica bilíngue sobre a variação linguística paraense



## AUTORIA

*Elias Vieira dos Santos<sup>1</sup>*

*Vitor Hugo Santos da Silva<sup>2</sup>*

*Alessandro Batista dos Santos<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

Vinculada à área de Linguagens e suas Tecnologias, esta proposta articula Língua Portuguesa e Libras com base na habilidade EF69LP55 da BNCC. O objetivo é combater o preconceito linguístico e valorizar a língua de sinais, superando o desinteresse e as barreiras de compreensão que o vocabulário literário e as metáforas abstratas costumam gerar em estudantes ouvintes e surdos.

A estratégia promove o protagonismo do aluno surdo utilizando a Libras como mediação visual-espacial para concretizar o português escrito. Na prática, será aplicado uma atividade lúdica composta por uma História em Quadrinhos (HQ) sobre a cultura paraense e uma Cruzadinha Temática. Para resolver o jogo, os estudantes enfrentarão comandos duplos em cada lacuna: uma dica semântica de Português e uma pista descritiva em Libras.

A principal inovação é desenvolver recursos digitais capazes de proporcionar inclusão e equidade aos estudantes surdos na educação básica. Como o desafio exige o cruzamento complementar das duas línguas para ser solucionado, a proposta estimula a

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [eliasvieirads21@gmail.com](mailto:eliasvieirads21@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [hugodance660@gmail.com](mailto:hugodance660@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [alessandrosantos0703@gmail.com](mailto:alessandrosantos0703@gmail.com).

leitura e válida, de forma prática e divertida, a Libras como um sistema linguístico de igual importância científica e pedagógica na sala de aula.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                                                           |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Língua, cultura e sinalização: uma proposta pedagógica bilíngue sobre a variação linguística paraense.                                                                                    |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 6º ANO – FUNDAMENTAL II                                                                                                                                                                   |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua Portuguesa                                                                                                                                                                         |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF69LP55): Reconhecer em textos de diferentes gêneros as variedades da língua falada, o conceito de norma-padrão e o de preconceito linguístico, valorizando as variedades linguísticas. |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 2 a 3 horas/aula                                                                                                                                                                          |

## RECURSOS

- Lousa e Pincel
- Materiais bilíngues para impressão e projeção – Disponíveis em: [Clique aqui](#)

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Apresentação e leitura da História em Quadrinho

O professor iniciará a aula introduzindo a variação linguística regional e a importância da Libras, orientando a turma a ler uma História em Quadrinhos ambientada no Pará. Na sequência, dividirá a sala em dois grupos e sorteará qual deles começará a "Cruzadinha Temática". A equipe selecionada escolherá um número e tentará adivinhar o termo paraense correspondente à pergunta lida pelo docente. Se houver dificuldade, o grupo poderá recorrer a duas pistas sequenciais: primeiro, um card ilustrativo com a sinalização em Libras de uma palavra-chave e, por fim, uma dica gramatical ou semântica em Língua Portuguesa.





Imagem 1: Cruzadinha temática.  
Fonte: elaborada pelos autores.

## 2º Momento – Desbravando as pistas

Os estudantes trabalharão cooperativamente com seus respectivos grupos. Para desvendar cada palavra, eles precisarão debater as pistas fornecidas. Os grupos realizam o preenchimento da cruzadinha e validam suas respostas por meio da mediação pedagógica.



Imagem 2: Cartas com perguntas.  
Fonte: elaborada pelos autores.

## 3º Momento – Conclusão da atividade e socialização.



Conclusão da atividade com uma reflexão coletiva sobre o aprendizado. O professor reúne a turma para debater sobre o preconceito linguístico e a riqueza do falar paraense, além de colher o feedback dos estudantes sobre a experiência de aprender Libras de forma lúdica. Os grupos compartilham o que acharam mais desafiador e celebram a construção do conhecimento inclusivo e compartilhado.



Imagem 3: roda de conversa sobre a atividade.  
Fonte: Gerada pelos autores utilizando a IA do Freepik.

## OBSERVAÇÕES

A mediação deve garantir uma troca simétrica, impedindo que os ouvintes apenas copiem as respostas. Como o material será totalmente impresso, utilizando ilustrações e descrições dos parâmetros linguísticos da Libras nas fichas, é essencial reservar um tempo flexível para que a turma aprenda a decodificar essa leitura visual. Esse cuidado assegura que a dinâmica em grupo ocorra com autonomia e protagonismo compartilhado, sem a necessidade de suportes tecnológicos.

O recurso impresso pode ser expandido para oficinas de criação, onde os próprios estudantes desenham novas Histórias em Quadrinhos baseadas em outras variações linguísticas e gírias locais, elaborando juntos as novas pistas sinalizadas. Além disso, as HQs e as cruzadinhas podem ser plastificadas para integrar o acervo permanente de jogos

da biblioteca, servindo como ferramenta de avaliação formativa ou para mostras culturais, onde a turma atua difundindo a Libras e o falar regional para a comunidade.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://baenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 12 jun. 2026.

FREEPIK. **Atividades Escolares**. Imagem gerada por inteligência artificial. Freepik, 2026.

# Santarém para todos: turismo acessível em Libras a partir do gênero folder



## AUTORIA

*Adielson Lima de Sousa<sup>1</sup>*

*Dhemilly Oliveira do Nascimento<sup>2</sup>*

*Iana Jamilly Lopes Cohen<sup>3</sup>*

*William Victor Costa Teixeira<sup>4</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A proposta “Santarém para Todos: turismo acessível em Libras” está vinculada à área de Linguagens e articula conhecimentos de Língua Portuguesa, Língua Brasileira de Sinais (Libras) e sobre a cultura local por meio da produção de materiais turísticos acessíveis. O projeto desenvolve habilidades de leitura, escrita, comunicação visual e sinalizada, além de valorizar a diversidade linguística e cultural e o patrimônio natural e cultural de Santarém.

A relevância da proposta educacional está em aproximar componentes curriculares à realidade dos estudantes, estimulando o respeito às diferentes formas de linguagem e às variedades linguísticas da Língua Portuguesa e da Libras. Ao mesmo tempo, incentiva a reflexão sobre acessibilidade, inclusão e a valorização da cultura local.

Ao final, os estudantes irão elaborar materiais turísticos bilíngues, como *cards* digitais, cartazes e vídeos em Libras acessíveis por *QR Codes*, divulgando pontos turísticos de Santarém. A proposta diferencia-se por integrar tecnologia, aprendizagem colaborativa

---

<sup>1</sup> Discente do curso de licenciatura Letras português/inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [Limaadielson282@gmail.com](mailto:Limaadielson282@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de licenciatura Letras português/inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [Dhemillyoliveira44@gmail.com](mailto:Dhemillyoliveira44@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de licenciatura Letras português/inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [yannacohen235@gmail.com](mailto:yannacohen235@gmail.com).

<sup>4</sup> Discente do curso de licenciatura Letras português/inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [williamvictorsilva9@gmail.com](mailto:williamvictorsilva9@gmail.com).

e protagonismo estudantil, proporcionando uma experiência prática, contextualizada e alinhada aos princípios da educação inclusiva (Vygotsky, 1998; Mantoan, 2003).

A proposta fundamenta-se na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky (1998), que compreende a aprendizagem como um processo construído por meio da interação social e da mediação. Ao desenvolver atividades em grupo, pesquisas, produção colaborativa de materiais bilíngues e socialização dos conhecimentos, os estudantes aprendem uns com os outros e com a mediação do professor, ampliando sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Além disso, a utilização da Libras, das tecnologias digitais e da comunicação visual funciona como instrumento mediador da aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da inclusão e da participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento.

A proposta também dialoga com as contribuições de Maria Teresa Eglér Mantoan (2003), ao defender uma educação inclusiva que valoriza a participação de todos os estudantes, respeitando suas diferenças e promovendo igualdade de oportunidades.

A produção de materiais turísticos em Língua Portuguesa e Libras amplia o acesso à informação e evidencia que a inclusão não se limita à presença do estudante na escola, mas envolve toda a sociedade na criação de estratégias acessíveis que favoreçam a participação, a aprendizagem e o respeito à diversidade.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Santarém para Todos: Turismo acessível em Libras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | Estudantes do Ensino Fundamental II                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua Portuguesa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF69LP07) Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto de produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação –, ao modo (escrito ou oral; textual, visual ou semiótico) e às ferramentas digitais em uso, reconhecendo traços da linguagem de textos de diferentes campos de atuação. |
| <b>DURAÇÃO</b>         | Quatro horas-aula                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## RECURSOS

- Celulares ou smartphones;
- Computadores com acesso à internet;
- TV ou projetor multimídia;
- Gerador de QR Code – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Papel A4;
- Papel colorido;
- Imagens impressas dos pontos turísticos de Santarém;
- Pincéis;
- Canetas coloridas;
- Lápis de cor;
- Cola;
- Tesoura;
- Impressora (quando disponível).
- Pontos turísticos de Santarém em Libras – Disponível em: [Clique aqui](#).
- Folder sobre os pontos turísticos de Santarém em Libras – Disponível em: [Clique aqui](#).

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Conhecendo Santarém e a importância da acessibilidade

O professor iniciará a aula com uma conversa sobre os principais pontos turísticos, culturais e naturais de Santarém, apresentando imagens e vídeos para estimular a participação dos estudantes. Em seguida, promoverá uma discussão sobre acessibilidade, inclusão e a importância da Libras na comunicação com pessoas surdas, apresentando alguns sinais básicos relacionados ao turismo. Ao final, a turma será dividida em grupos, e cada equipe escolherá um ponto turístico para pesquisar. Os vídeos com as sinalizações, para onde é direcionado ao acessar o QRs Codes das fotos.



Imagem 1: Registro da apresentação dos pontos turísticos de Santarém e introdução à Libras.

Fonte: Elaborada pelos autores.

## 2º Momento – Pesquisa e produção dos materiais bilíngues

Os grupos pesquisarão informações sobre o ponto turístico escolhido e produzirão textos informativos com linguagem clara e objetiva. Posteriormente, elaborarão pequenos vídeos em Libras, que serão convertidos em QR Codes, e criarão folders impressos ou digitais, textos e os respectivos códigos para acesso aos conteúdos bilíngues.

## 3º Momento – Socialização e exposição “Santarém para Todos”

No terceiro momento, os grupos organizarão uma exposição dos materiais produzidos, promovendo a socialização dos conhecimentos construídos ao longo do projeto. Cada equipe apresentará o ponto turístico pesquisado, compartilhando informações sobre seus aspectos históricos, culturais, naturais e sociais, além de demonstrar o funcionamento dos QR Codes que darão acesso aos vídeos produzidos em Língua Brasileira de Sinais (Libras). Durante a exposição, os visitantes poderão utilizar seus

celulares para acessar os conteúdos bilíngues, vivenciando uma experiência de divulgação turística pautada na acessibilidade e na inclusão.

Além da apresentação dos materiais, será promovido um momento de diálogo e reflexão sobre a importância da valorização da cultura local, do respeito à diversidade linguística e das diferentes formas de linguagem. Também serão discutidas as manifestações das variedades linguísticas presentes no cotidiano dos estudantes e sua relevância para a identidade cultural, para a comunicação e para a promoção de uma sociedade mais inclusiva. Como encerramento, os estudantes realizarão uma avaliação coletiva da experiência desenvolvida, compartilhando aprendizagens, desafios enfrentados e contribuições do projeto para sua formação cidadã, para o fortalecimento da acessibilidade e para a valorização do patrimônio cultural de Santarém.

## **OBSERVAÇÕES**

Durante a aplicação da proposta, é importante garantir que todos os estudantes tenham oportunidades efetivas de participação, respeitando diferentes ritmos de aprendizagem e assegurando condições adequadas para o desenvolvimento da atividade. Também é necessário verificar previamente o acesso à internet, o funcionamento dos dispositivos utilizados para leitura dos QR Codes e a qualidade dos vídeos produzidos em Libras, de modo a assegurar a acessibilidade e o pleno aproveitamento dos recursos tecnológicos. Ao longo das atividades, devem ser incentivadas a colaboração, o protagonismo estudantil e o respeito à diversidade linguística e cultural, valorizando as diferentes formas de linguagem e as manifestações das variedades linguísticas presentes no contexto social dos estudantes.

Os materiais elaborados poderão ser utilizados posteriormente em feiras culturais, eventos escolares, projetos interdisciplinares e ações de valorização do patrimônio histórico, cultural e turístico local. Além disso, os recursos produzidos podem compor um acervo digital da escola, servindo como material de consulta para outras turmas e

fortalecendo práticas pedagógicas voltadas à acessibilidade, à inclusão e à preservação da identidade cultural da comunidade.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular** (BNCC). Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 15 jun. 2026.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de. **O Intérprete de Libras e o Contexto Escolar**. Mercado de Letras, 2009.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar**: o que é? por quê? como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

QUADROS, Ronice Müller de. **Educação de Surdos: A Aquisição da Linguagem**. Artmed, 1997.

SKLIAR, Carlos. **A surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



# Inglês do dia a dia com Bingo Market

HEAD  
MILK  
JUICE  
COOKIES  
EGGS  
GRAPES  
MONEY  
DISCOUNT  
CARD  
PRICE  
CHANGE  
WALLET  
SOAP  
SHAMPOO  
DEODORANT  
TOILET PAPER  
COMB  
TOOTHBRUSH



## AUTORIA

*Eduarda Galvão Aguiar<sup>1</sup>*

*Emili da Silva Bastos<sup>2</sup>*

*Hiromy Isabelle Okubo<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

Esta proposta está vinculada à área de Linguagens, relacionando o ensino da Língua Inglesa ao ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras). O conteúdo trabalhado é o vocabulário relacionado ao contexto do supermercado, organizado em três categorias temáticas: alimentos, dinheiro e produtos de higiene, totalizando dezoito vocábulos, com seis em cada categoria.

A escolha do conteúdo se justifica por conta de sua relevância prática no dia a dia, já que o tema engloba o cotidiano dos estudantes e favorece a aprendizagem significativa do inglês a partir de situações reais, como defendido por Scrivener (2012), Willis (2003) e Giovanelli (2015). Entre os desafios, evidencia-se a dificuldade de memorização de vocabulário descontextualizado, frequentemente associado a listas e repetições, o que pode tornar o processo pouco motivador para os alunos.

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [eduardagalvaoaguiar@gmail.com](mailto:eduardagalvaoaguiar@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [emilinayane.silva@gmail.com](mailto:emilinayane.silva@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [Hiromyokubo8@gmail.com](mailto:Hiromyokubo8@gmail.com)

A proposta consiste em um bingo educativo bilíngue, o professor apresentará à turma o vocabulário relacionado a comidas, dinheiro e produtos de higiene, utilizando um sinalário como material de apoio, em seguida, o bingo será realizado com a turma. Nesse contexto, associar o vocabulário em língua inglesa (L3) diretamente aos sinais em Libras (L1), sem a mediação obrigatória da língua portuguesa falada, fortalece a autonomia linguística do estudante surdo e o coloca em posição ativa no processo de aprendizagem, e não apenas como receptor de uma tradução.

Esse recurso contará com os termos em língua inglesa, suas traduções para o português e suporte visual por meio de imagens do vocabulário trabalhado. Além disso, a proposta dialoga com as políticas de educação inclusiva para estudantes surdos, ao valorizar a Libras e utilizar uma abordagem lúdica e dinâmica que favorece a participação e a aprendizagem.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Bingo Market                                                                                                                                       |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 7º ano                                                                                                                                             |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua inglesa                                                                                                                                     |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros). |
| <b>DURAÇÃO</b>         | Três aulas de 45 minutos.                                                                                                                          |

## RECURSOS

- Cartelas de bingo impressas (uma por aluno ou dupla) – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Marcadores para as cartelas (grãos, fichas ou tampinhas);
- Projetor ou televisão para exibição dos slides;
- Notebook para projeção da nuvem de palavras – Disponível em: [Clique aqui](#);

- Smartphones ou tablets para leitura do QR Code presente nas cartelas;
- Conexão à internet para acesso ao sinalário digital – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Saco ou caixa para o sorteio das palavras pelo professor.

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Apresentação do vocabulário e exploração do sinalário

1. O professor irá apresentar, em sala de aula, o tema “At the supermarket”, introduzindo as três categorias de vocabulário: alimentos, dinheiro e produtos de limpeza e higiene.
2. Será projetado o sinalário digital contendo cada palavra em língua inglesa acompanhada de imagem, tradução em português e seu respectivo sinal em Libras.
3. Os estudantes serão incentivados a explorar o material e estabelecer conexões entre os sinais e o vocabulário em inglês, destacando a associação entre Libras e língua inglesa.
4. Os alunos selecionarão seis palavras entre as dezoito disponíveis em uma nuvem de palavras projetada em slide e registrarão essas palavras em suas cartelas de bingo.

### 2º Momento – Construção e preparação das cartelas

1. Depois do momento de exploração do vocabulário, cada aluno (ou dupla) irá receber uma cartela de bingo em branco para registrar as palavras selecionadas na aula anterior.
2. As cartelas irão contar com seis espaços para escrita das palavras em inglês e também um QR Code que direcionará ao sinalário digital.
3. O professor orientará os estudantes surdos e ouvintes sobre como utilizar o QR Code como recurso de consulta do sinalário digital durante a atividade.
4. Ao final deste momento, todos deverão estar com suas cartelas prontas para participar do bingo.

# BINGO

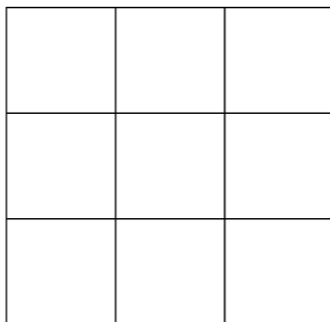


Imagem 1: Cartela de bingo da atividade.  
Fonte: elaborada pelos autores.

### 3º Momento – Colocando em prática

1. O professor iniciará o sorteio realizando apenas o sinal em Libras correspondente à palavra sorteada, sem pronunciá-la em português ou em inglês. Ao mesmo tempo, será projetada uma nuvem de palavras contendo o vocabulário em inglês para auxiliar os alunos.
2. Os estudantes deverão identificar o sinal realizado, localizar a palavra em inglês e marcá-la em suas cartelas.
3. O processo continuará até que um ou mais estudantes completem a cartela.

### OBSERVAÇÕES

É importante que o professor assegure que todos os estudantes tenham acesso visual à sinalização durante o sorteio, organizando a disposição da sala de modo que ninguém fique de costas ou com a visão obstruída. Também é necessário verificar o acesso à internet e o funcionamento dos QR Codes, prevendo uma versão impressa do sinalário como alternativa. Recomenda-se também que o professor tenha domínio dos sinais sorteados, evitando hesitações que possam comprometer a compreensão da turma.

Como possibilidades de ampliação do uso dessa proposta, os recursos autorais podem ser reutilizados pelos professores em outros contextos, como em atividades de revisão de vocabulário, avaliações lúdicas, ou adaptados para outros campos semânticos (escola, casa, vestuário, entre outros), bastando substituir as palavras, imagens e sinais correspondentes. O sinalário digital também pode ser utilizado de forma independente do bingo, como banco de consulta.

## REFERÊNCIAS

GIOVANELLI, Marcello. **Teaching grammar, structure and meaning:** exploring theory and practice for post-16 English language teachers. London: Routledge, 2015.

SCRIVENER, Jim. **Teaching English grammar:** what to teach and how to teach it. Basingstoke: Macmillan, 2012.

WILLIS, Dave. **Rules, patterns and words:** grammar and lexis in English language teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

# “SCHOOL HUNT”: brincar, incluir e aprender



## AUTORIA

*Ana Carolina Alves Nogueira<sup>1</sup>*

*Raissa Gabriele Albuquerque de Araujo<sup>2</sup>*

*Marcos André Batista de Siqueira<sup>3</sup>*

*Jose Jonathan Santos de Aquino<sup>4</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A presente proposta está vinculada à área de conhecimento língua inglesa e tem como objetivo apresentar o conteúdo “vocabulário escolar” em inglês a estudantes do 6º do Ensino Fundamental de forma lúdica e inclusiva através de um jogo de caça imagens, dialogando com a habilidade EF06LI17 da Base Nacional Comum Curricular, “Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros)” (BNCC, 2018).

A forma lúdica que a proposta toma justifica-se pela perspectiva de Lohn (2015), que percebe jogos didáticos como proporcionadores de experiências, sendo estas promovida pela própria prática e, assim, desenvolvendo e permitindo a construção do conhecimento. Partindo-se dessa premissa, percebe-se que o uso de jogos no ensino de inglês para surdos é o caminho para ir além do ensino tradicional, garantindo a participação

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [28.carolinaalves@gmail.com](mailto:28.carolinaalves@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [raissa4537@gmail.com](mailto:raissa4537@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [marcosanbs5@gmail.com](mailto:marcosanbs5@gmail.com)

<sup>4</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [josejonathan395@gmail.com](mailto:josejonathan395@gmail.com).

ativa dos alunos e eliminando a barreira do desinteresse que muitos professores de língua inglesa enfrentam em sala de aula.

O assunto selecionado leva o inglês para a realidade do estudante surdo, permitindo que ele comece a reconhecer o inglês como língua franca também pertencente a ele. Tendo como um dos objetivos trazer o inglês para a realidade dos estudantes, é imprescindível que a proposta seja acessível e alcance todas as realidades. Pensando nisso, a utilização das libras e suporte visual foi uma forma de incluir a comunidade estudantil surda durante toda a atividade, garantindo que o aprendizado lúdico seja, também, inclusivo.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | “ <i>School Hunt</i> ”: Brincar, incluir e aprender.                                                                                               |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 6º ano do Ensino Fundamental                                                                                                                       |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua inglesa                                                                                                                                     |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros). |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 2 aulas                                                                                                                                            |

## RECURSOS

- Quadro branco;
- Pincéis de quadro branco (opcional);
- Projetor (opcional);
- Papel para impressão das cartas e atividade de verificação (e ilustração, se necessário);
- Ilustração para projeção ou impressão – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Cartas em Libras – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Atividade de verificação pós-dinâmica – Disponível em: [Clique aqui](#);

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – “O que temos na escola?”: Apresentação de vocabulário

1. Nos primeiros minutos, engajar os alunos perguntando sobre os elementos presentes no cotidiano escolar (ex: “usamos martelos no dia a dia da escola? E canetas?”), para que reflitam no que existe na realidade deles como estudantes;
2. Em seguida, apresentar o vocabulário em inglês de vários conceitos que presentes na realidade escolar, podendo utilizar slides ou escrever as palavras no quadro e desenhar ou colar imagens impressas ao lado, sempre garantindo que os conceitos sejam acompanhados de figuras;
3. Estudantes surdos precisam de tempo para desviar o olhar da sinalização e escrever no caderno. Por isso, faça pausas que permitam que os alunos anotem o vocabulário durante a explicação, para melhor fixação dos conceitos.



Imagem 1: Momento inicial de aula expositiva.  
Fonte: Agência Universitária de Notícias USP (2017).

### 2º Momento – “*School Hunt*”: Jogo didático caça imagens

1. O professor deve dividir a turma em dois grupos, explicar as regras do jogo e projetar ou colar o cartaz com a ilustração do jogo no quadro;
2. Em cada partida, um jogador de cada equipe irá observar a carta retirada do monte pelo professor, de costas para o mural, e se preparar para o sinal;



3. Assim que for dado o sinal, ambos os jogadores devem ir até o mural e buscar a imagem que representa o vocabulário apresentado, e aquele que achar primeiro ganhará um ponto para seu grupo.
4. O grupo vencedor será aquele que acumular mais pontos ao final do jogo (que será finalizado pelo fim do tempo disponível para essa etapa ou quando não houver mais cartas novas no monte).



Imagem 2: Crianças procurando palavra-chave na ilustração.  
Fonte: elaborada pelos autores.

### 3º Momento – “*Do you remember it?*”: Atividade de verificação pós-dinâmica

1. Após o jogo, os alunos terão um momento para confirmar que assimilaram o vocabulário apresentado e exercitado de forma interativa através de uma atividade impressa breve, que será distribuída pelo professor;
2. A atividade contém um banco de palavras com o vocabulário explorado e, logo abaixo, imagens condizentes com cada conceito e um espaço para escrever a palavra que combina com a figura;
3. Assim que os alunos finalizarem a atividade, caso haja tempo, o ideal é que seja realizada uma correção em conjunto, reforçando o vocabulário e avaliando em tempo real quaisquer

dificuldades que as crianças possam ter tido em relação ao assunto, para que esses desafios sejam reparados em atividades futuras e o conhecimento possa ser estabelecido de forma concreta.



Imagem 3: Crianças realizando atividade de verificação.  
Fonte: St. Luke's Penn Foundation.

## OBSERVAÇÕES

Ao realizar a sequência didática proposta, é importante que o professor garanta que haja suporte visual em todos os momentos, possibilitando a compreensão de alunos surdos ou com algum grau de deficiência auditiva. O professor também deve se atentar à condição dos jogadores da partida estarem ambos de costas para a ilustração no momento em que olham a carta, para que nenhum dos dois seja beneficiado.

Além das atividades propostas, o material pode ser utilizado como forma de introduzir a língua de sinais brasileira aos alunos ouvintes, podendo criar desafios como realizar a sinalização correspondente a cada vocábulo em inglês. A ilustração também pode ser reaproveitada em outras atividades e assuntos, como vocabulário de cores ou aparência física, por exemplo.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zahar, 1993.

# My, Your, Our English Time!



## AUTORIA

*Anna Victória da Silva Lima<sup>1</sup>*  
*Cássio Sérgio Gomes Pinheiro<sup>2</sup>*  
*Régis Henrique Souza Freire<sup>3</sup>*  
*Elciene Sousa Lopes<sup>4</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A proposta desta atividade está vinculada à área de Linguagens, especificamente ao ensino de Língua Inglesa para estudantes surdos. O conteúdo da Língua Inglesa trabalhado são os Adjetivos Possessivos (my, your, his, her, its, our e their), importantes para a construção de frases e para o desenvolvimento da comunicação básica em inglês.

Esse conteúdo pode apresentar dificuldades quando ensinado por métodos tradicionais que não valorizam recursos visuais. Por isso, é fundamental utilizar estratégias inclusivas que considerem a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como língua de instrução dos estudantes surdos. A Libras favorece a compreensão dos conceitos e garante maior acessibilidade ao processo de aprendizagem (Quadros, 1997).

A proposta abrange slides e/ou flash cards bilíngues totalmente visuais, contendo palavras em português e inglês, para a correlação, e apoio em Libras para assimilação, promovendo a associação entre sinal, imagem e escrita. Seu diferencial está na integração entre Libras, recursos visuais e interatividade, tornando o ensino mais acessível, dinâmico

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [annalimadisciente@gmail.com](mailto:annalimadisciente@gmail.com)

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [pinheirocassio385@gmail.com](mailto:pinheirocassio385@gmail.com)

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [regishenrique5050@gmail.com](mailto:regishenrique5050@gmail.com)

<sup>4</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [elciene3030@gmail.com](mailto:elciene3030@gmail.com).

e significativo para os estudantes surdos, em consonância com os princípios da educação bilíngue e inclusiva (Brasil, 2018).

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                                  |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | My, Your, Our English Time                                                                                                                                       |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 6º ano do Ensino Fundamental                                                                                                                                     |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua inglesa                                                                                                                                                   |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | EF06LI23 – Empregar, de forma inteligível, os adjetivos possessivos.<br>EF06LI05 – Aplicar conhecimentos da língua inglesa para falar de si e de outras pessoas. |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 45 minutos                                                                                                                                                       |

## RECURSOS

- Projetor ou SmartTV
- Slide Bilíngue - Disponível em: [Clique aqui](#)
- Quadro branco
- Pincéis coloridos
- Apagador de quadro branco

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º MOMENTO – Contextualização do assunto

O professor deve começar a aula contextualizando a turma sobre o assunto a partir de frases que estimulem a curiosidade e a participação da turma. Frases como: “Este pincel é meu. De quem é este lápis?” “Mariazinha, de quem é aquela mochila?” “De quem é esta sala?” “Hoje, iremos aprender a como responder estas perguntas em inglês”. É de extrema importância que esta contextualização não seja apenas oral, mas também sinalizada em Libras para os alunos não ouvintes. Finalizando a contextualização do assunto, Possessive

Adjectives, o Slide Bilingue deve ser projetado para que toda a turma possa ver o tema da aula.

## 2º MOMENTO – Assimilação do conteúdo

O professor deve utilizar o Slide Bilingue, aproveitando-se de todos os seus aspectos visuais, para explicar o conteúdo de forma que todos os alunos possam compreender o assunto. É recomendado que em cada adjetivo possessivo o professor formule respostas para as perguntas iniciais junto a turma, e as escreva no quadro para a visualização de todos. O Slide Bilingue conta com o apoio da gramática, das imagens e da Libras, por meio de vídeos.



Imagem 1: trecho do Slide Bilingue.  
Fonte: elaborada pelos autores.

## 3º MOMENTO – Exercícios e socialização



Imagem 2: exercício final.

Fonte: elaborada pelos autores.

Com a finalização do conteúdo, o professor deve engajar a turma a fazer um pequeno exercício coletivo que se encontra na segunda parte do Slide Bilíngue. Para finalizar, o professor deve pedir para que a turma forme duplas, e que cada dupla crie 3 frases contendo o uso correto dos Possessive Adjectives. Alguns alunos serão convidados para ir ao quadro e escrever 1 das frases criadas, sendo corrigida junto com a turma, caso necessário.

## OBSERVAÇÕES

O material adaptado para Flash Cards encontra-se em: [Clique aqui](#).

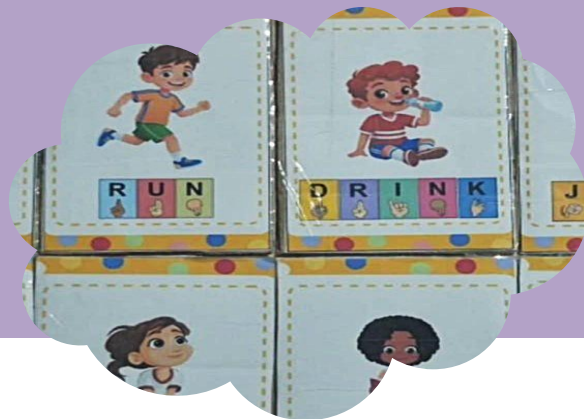
## REFERÊNCIAS

QUADROS, Ronice Muller de. **Educação de surdos: a aquisição da linguagem**. Porto Alegre: Artmed, 1997.

LACERDA, Cristina Broglia Feitosa de. **O intérprete de Libras em atuação na escola: conceitos, dilemas e práticas**. São Carlos: EdUFSCar / Bragança Paulista: Editora da Universidade São Francisco, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Nacionais para a Educação Especial Inclusiva**. Brasília, DF: MEC, 2018.

# Aprendizado de verbos essenciais da língua inglesa por meio da associação com a Libras



## AUTORIA

*Thayná de Matos Chaves<sup>1</sup>*

*Andressa Viegas de Oliveira<sup>2</sup>*

*Joane Gomes Martins<sup>3</sup>*

*Mery Clerice dos Santos Figueiredo<sup>4</sup>*

## APRESENTAÇÃO

Este trabalho está vinculado à área de Letras, trabalhando a habilidade “EFL06LI17” da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que trata da construção de repertório lexical relativo a temas familiares (Brasil, 2017). São temas relevantes e um passo inicial para que os alunos adquiram uma nova habilidade comunicativa em outra língua, não só falada, mas escrita, que pode ajudá-los na expansão vocabular. Aqui o maior desafio é a inclusão de alunos surdos, visto que, o ensino de Inglês explora habilidades comunicativas que se apoiam muito na língua oral, na educação básica.

No mundo globalizado em que vivemos, o Inglês é cada vez mais difundido como Língua Franca, por isso o seu aprendizado é crucial, privar os estudantes surdos de tal conhecimento é aliená-los no mundo. Por isso mesmo a Língua Brasileira de Sinais (Libras) existe, para facilitar o acesso de pessoas surdas à informação e sua socialização nos mais diversos ambientes (Moura, 2011).

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [thaynavmatos@gmail.com](mailto:thaynavmatos@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [dressaviegasoli@gmail.com](mailto:dressaviegasoli@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [joanegmartins@gmail.com](mailto:joanegmartins@gmail.com).

<sup>4</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [meryclerice@gmail.com](mailto:meryclerice@gmail.com).



A presente proposta visa o aprendizado de verbos essenciais da Língua Inglesa por alunos surdos através da associação com a Libras, desenvolvendo cartões ilustrados contendo o verbo/ação e sua escrita, tanto em Inglês quanto em Libras, no verso de cada cartão há um Qr Code que direciona para um site, onde gifs das autoras realizando os sinais em Libras aparecerá. O diferencial da proposta é justamente promover a inclusão dos alunos surdos no aprendizado da Língua Inglesa escrita, realizando a integração da turma.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Aprendizado de verbos essenciais da língua inglesa por meio da associação com a Libras                                                             |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 6º ano                                                                                                                                             |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua inglesa                                                                                                                                     |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros). |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 45 minutos (Uma aula)                                                                                                                              |

## RECURSOS

Para essa proposta de recurso didático, segue abaixo a lista de materiais a serem usados para confecção de cartões de Libras, além de link para modelos de cartões e materiais de apoio. Materiais:

- Papelão;
- Tesoura;
- Fita adesiva;
- Cartões impressos - Disponível em: [Clique aqui](#);
- Modelo produzido – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Alfabeto de Libras – Disponível em: [Clique aqui](#);
- Link para o site com as sinalizações: [Clique aqui](#)



## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Introdução dos verbos em inglês

No primeiro momento, introduzir ou recapitular os verbos selecionados em inglês, apresentando o seu significado.

Os alunos também registram por escrito os verbos no caderno para auxiliar na sua escrita e ampliar o vocabulário. Em seguida, praticamos a pronúncia de todos eles para fixação.



Imagem 1: Verbos no quadro.

Fonte: elaborada pelas autoras com Inteligência Artificial (Gemini).

### 2º Momento – Introdução dos Verbos em Libras

No segundo momento, após os estudantes adquirirem uma compreensão inicial da escrita e da pronúncia dos verbos selecionados em língua inglesa, o professor deverá retomar o quadro e apresentar a sinalização correspondente em Libras para cada um deles. Em seguida, os estudantes deverão repetir coletivamente tanto a pronúncia dos verbos em inglês (no caso dos estudantes ouvintes), quanto sua respectiva sinalização em Libras. Essa etapa tem como objetivo fortalecer a associação entre as duas línguas, favorecendo a

memorização da escrita, da pronúncia e da sinalização dos verbos. Desse modo, espera-se que o conhecimento construído em uma língua auxilie a recuperação das informações na outra, ampliando as possibilidades de aprendizagem e consolidação do vocabulário.

### 3º Momento – Colocando em prática

O terceiro momento é totalmente voltado para a prática. Nele, é aplicada a atividade didática utilizando os cartões, que contêm 3 informações cruciais: imagem ilustrativa da ação; escrita do verbo em inglês e a Datilologia (alfabeto manual).



Imagem 3: Cartões produzidos por nosso grupo para realização da dinâmica.  
Fonte: elaborada pelas autoras.

Nessa dinâmica, será distribuído um cartão para cada aluno de forma aleatória. O aluno identifica a ação por meio da imagem ilustrativa, do verbo escrito em inglês ou da datilologia em Libras, após identificar o aluno deve realizar a sinalização do verbo em Libras.

Exemplo: Eat – comer. O professor poderá perguntar: "Qual é a sinalização desse verbo em Libras?". Espera-se que, ao longo das etapas anteriores da atividade, os estudantes já tenham aprendido a sinalização correspondente ao verbo apresentado. Como

estratégia de incentivo à participação, poderá ser oferecida uma pequena premiação aos estudantes que realizarem corretamente a sinalização.

Caso o estudante não se recorde do sinal, recomenda-se orientá-lo a acessar o QR Code disponível no verso do cartão. O código direcionará para uma página com o registro em vídeo da sinalização, permitindo a consulta e a retomada da aprendizagem de forma autônoma antes de prosseguir na atividade.

Os cartões devem circular pela sala, passando de aluno em aluno. Quando um concluir a sinalização ou a recapitulação do sinal de um cartão, ele troca e pega um novo. Dessa forma, os alunos poderão visualizar e praticar todos os cartões distribuídos. Por último, executamos a datilologia do verbo ilustrado no cartão. Essa etapa final tem como objetivo a fixação do alfabeto manual.

## OBSERVAÇÕES

Para a realização dessa dinâmica, é importante que eles tenham tido ao menos um contato prévio com o alfabeto manual. Isso facilitará a etapa final da atividade, que consiste na datilologia dos verbos apresentados no cartão.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC/SEF, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: junho de 2026.

MOURA, Maria Cecília de. Surdez e linguagem. In: GÓES, Alexandre Morand et al. **Língua Brasileira de Sinais – uma introdução**. São Paulo: UFSCar, 2011, p. 13-25.

# Jogo de correspondência: Read, set, Libras!



## AUTORIA

*Camille Louise Costa Gama<sup>1</sup>*

*Elyara Luisa Maia da Silva<sup>2</sup>*

*Luiz Henrique Cardoso Nunes<sup>3</sup>*

*Renan Oliveira da Costa<sup>4</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A presente proposta está vinculada à área de Língua Inglesa e visa à construção e à ampliação do repertório lexical dos estudantes, por meio da exploração de campos semânticos, como o vocabulário de frutas. Para isso, articula essa aprendizagem ao desenvolvimento da habilidade de estabelecer relações entre imagens e palavras na construção de sentidos (EF06LI17), promovendo a apropriação do léxico em contextos significativos. Esse conteúdo é de suma relevância porque a aprendizagem da língua inglesa como terceira língua (L3) representa um direito e uma necessidade de inserção global e acadêmica para os estudantes surdos, assumindo status de língua franca (Silva e Hübner, 2021).

O principal desafio nesse processo é superar as práticas tradicionais voltadas à oralidade e à tradução descontextualizada, que costumam excluir o aluno surdo, sendo necessário adotar uma "alfabetização visual" que explore os aspectos visuais e gráficos da língua escrita (Gesueli, 2006 apud Silva e Hübner, 2021).

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [camillelouisecg@gmail.com](mailto:camillelouisecg@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [elyaraluisa2006@gmail.com](mailto:elyaraluisa2006@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [luiz.nunes159@gmail.com](mailto:luiz.nunes159@gmail.com).

<sup>4</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras - Inglês, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [renan.costa.stm2@gmail.com](mailto:renan.costa.stm2@gmail.com).

Nesse contexto, pensar em estratégias inclusivas é essencial, pois os surdos valem-se quase exclusivamente da visualização para significar e se apropriar de novos conhecimentos desde a infância (Quadros, 1997 apud Silva e Hübner, 2021). A Língua Brasileira de Sinais (Libras) assume relevância primordial como a primeira língua (L1) e identidade do aluno surdo, atuando como a principal mediadora e base sobre a qual a língua adicional será construída e compreendida.

Nesse contexto, torna-se essencial pensar em estratégias inclusivas para estudantes surdos, utilizando a Libras como língua de instrução e instrumento vivo de comunicação para garantir oportunidades de aprendizagem mais equitativas.

Como produto, será desenvolvido um jogo de cartas interativo no formato de associação (materialidade concreta). O que torna essa proposta inovadora e diferente das práticas tradicionais é sua abordagem comunicativa e construcionista. O jogo exige não apenas a associação passiva entre a imagem, a escrita em inglês e a sinalização em Libras, mas também desafia o aluno a executar ativamente o sinal em Libras assim que encontrar as correspondências, unindo a prática do fazer pedagógico ao uso real da língua de sinais.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Jogo de Correspondência: Read, set, Libras!                                                                                                        |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | 6º ano                                                                                                                                             |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua inglesa                                                                                                                                     |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros). |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 45 minutos (Uma aula)                                                                                                                              |

## RECURSOS

- Cartas impressas com as figuras (ex: maçã);

- Cartas impressas com a escrita em inglês;
- Cartas impressas com a sinalização em Libras.
- Link com o material disponível: [Clique aqui](#).

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Apresentação do vocabulário e das regras

1. O professor introduzirá o vocabulário em inglês (ex: maçã e outros elementos) e fará a apresentação de seus respectivos sinais em Libras para a turma.
2. Em seguida, explicará as regras do jogo: os alunos devem procurar as correspondências entre as três frentes (a imagem da maçã, a palavra em inglês e o card com a sinalização em Libras).
3. O professor fará uma demonstração prática de como a pontuação só será validada quando o aluno realizar a sinalização correta em Libras.



Imagem 1: exemplo de imagem que pode ser inserida.

Fonte: acervo dos autores.

### 2º Momento – Encontrando as correspondências



1. Com as cartas espalhadas, os alunos (em duplas ou pequenos grupos) iniciarão as tentativas de encontrar as cartas que se conectam.
2. Ao encontrar os cartões correspondentes (imagem + escrita + sinalização), o aluno sinalizará imediatamente a palavra em Libras para os demais colegas.
3. O grupo e o professor validam a sinalização, promovendo o exercício prático e a fluidez.



Imagem 2: exemplo de imagem que pode ser inserida.  
Fonte: elaborada pelos autores.

## OBSERVAÇÕES

Durante a aplicação desta proposta, é necessário ter o cuidado de observar a execução da sinalização em Libras pelos alunos, garantindo que o uso dos sinais seja compreensível, fluido e utilize a expressão corporal adequada.

Outras possibilidades para os professores ao usar este recurso incluem a expansão das categorias das cartas, permitindo a customização do baralho para temas como animais, cores ou saudações, ampliando assim os contextos educacionais inclusivos.

## REFERÊNCIAS

SILVA, Maria Clara Corsini da; HÜBNER, Lilian Cristine. Aquisição de inglês como L3 por surdos brasileiros usuários de Libras como L1: considerações teórico-pedagógicas. **Forum linguistic.**, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 6154-6167, abr./jun. 2021



# Play na Libras: jogo digital para ensino dos cinco parâmetros da Libras



## AUTORIA

*João Victor Costa da Silva<sup>1</sup>*

*Juliana Ferreira da Conceição<sup>2</sup>*

*Vitória Gabriela de Sousa Felix<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

Vinculada à área de Linguagens e suas Tecnologias, esta proposta aborda o ensino dos cinco parâmetros da Língua Brasileira de Sinais (Libras): configuração de mão, ponto de articulação (locação), movimento, orientação da palma e expressões não manuais (Quadros, 2019). Esses elementos constituem a base fonológica da Libras e são fundamentais para a formação e compreensão dos sinais, embora sua identificação represente um desafio para estudantes iniciantes, exigindo estratégias que favoreçam a aprendizagem visual.

Com foco na educação bilíngue de surdos, a proposta apresenta o jogo digital "Relacione os 5 Parâmetros da Libras", disponível na plataforma Wordwall, no qual os estudantes relacionam imagens aos respectivos parâmetros da Libras. A atividade utiliza a Libras como eixo do processo de ensino, valorizando sua natureza visual-espacial e promovendo o protagonismo dos estudantes por meio de uma dinâmica interativa. Reconhecida pela Lei nº 10.436/2002 (Brasil, 2002) e regulamentada pelo Decreto nº 5.626/2005 (Brasil, 2005), a Libras é essencial para garantir uma educação inclusiva e respeitar as especificidades linguísticas da comunidade surda.

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [jvictor.ufopa@gmail.com](mailto:jvictor.ufopa@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [jf200654@gmail.com](mailto:jf200654@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [vitorinhafelix22@gmail.com](mailto:vitorinhafelix22@gmail.com).

A proposta se diferencia das práticas tradicionais ao incorporar o uso de um jogo na sala de aula como estratégia pedagógica. De acordo com Brito e Oliveira (2025), o uso de jogos e da gamificação torna a aprendizagem da Libras mais dinâmica, participativa e motivadora. Dessa forma, o recurso aqui apresentado pode ser utilizado para introduzir, revisar ou avaliar os conteúdos, favorecendo o engajamento, a aprendizagem colaborativa e a consolidação da aprendizagem acerca dos cinco parâmetros da Libras.

## CARACTERIZAÇÃO

|                     |                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>       | Play na Libras: jogo digital para o ensino dos cinco parâmetros da Libras                                                                                                                                      |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b> | Ensino Fundamental Anos Finais                                                                                                                                                                                 |
| <b>COMPONENTE</b>   | Língua Brasileira de Sinais e Língua Portuguesa                                                                                                                                                                |
| <b>HABILIDADE</b>   | Identificar os parâmetros fonológicos da Libras (configuração de mão, ponto de articulação, movimento, orientação da palma e expressões não manuais) na realização de sinais isolados do repertório cotidiano. |
| <b>DURAÇÃO</b>      | 2 a 3 horas/aula                                                                                                                                                                                               |

## RECURSOS

- Computador ou notebook;
- Projetor multimídia ou televisão (opcional);
- Acesso à internet;
- Celular, tablet ou computador para acesso ao jogo;
- Jogo digital "**Relacione os 5 Parâmetros da Libras**" - Disponível em:

[Clique aqui](#);

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Conhecendo os parâmetros da LIBRAS

O professor iniciará a aula apresentando os cinco parâmetros da Língua Brasileira de Sinais (Libras): Configuração de Mão, Ponto de Articulação (Locação), Movimento, Orientação da Palma e Expressões Não Manuais, explicando a função de cada um na formação dos sinais.

Para facilitar a compreensão, poderá utilizar exemplos de sinais do cotidiano, demonstrando que a alteração de um único parâmetro pode modificar o significado do sinal. Durante esse momento, será incentivada a participação dos estudantes por meio de perguntas e observações, promovendo uma construção coletiva do conhecimento.

Ao final da explanação, o professor apresentará o jogo digital "Relacione os 5 Parâmetros da Libras", na plataforma Wordwall explicando seu funcionamento, os objetivos da atividade e as regras que serão seguidas durante sua execução, preparando os estudantes para a etapa prática.

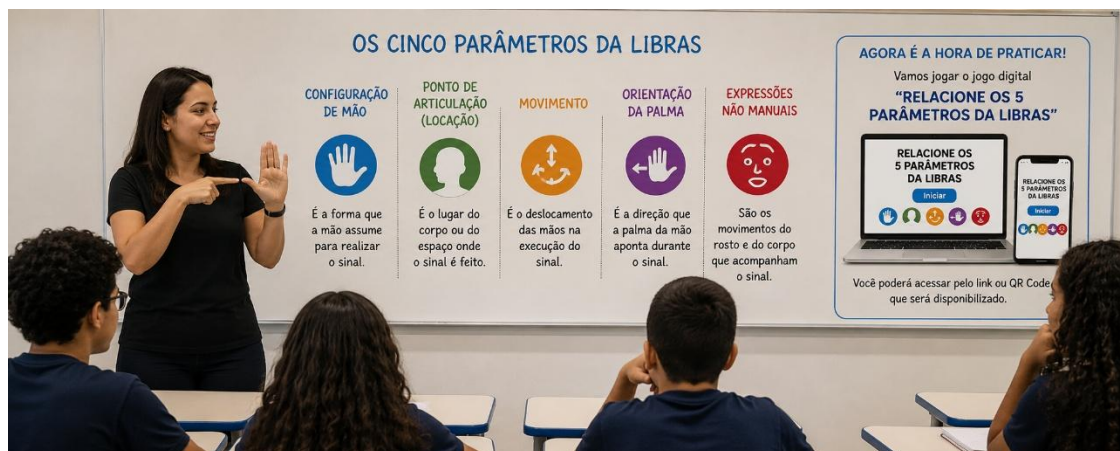


Imagem 1: Ilustração da apresentação dos cinco parâmetros da Libras em contexto de ensino.

Fonte: Imagem gerada com inteligência artificial (Chat GPT).

## 2º Momento – Explorando o Jogo Digital

Após a apresentação dos cinco parâmetros da Libras, o professor disponibilizará aos estudantes o acesso ao jogo digital "Relacione os 5 Parâmetros da Libras", desenvolvido na plataforma Wordwall. A atividade poderá ser realizada individualmente ou em pequenos grupos, de acordo com a organização da turma.

Durante o jogo, os estudantes deverão relacionar corretamente cada imagem ao respectivo parâmetro da Libras, mobilizando os conhecimentos adquiridos no momento anterior. Ao longo da atividade, o professor acompanhará o desempenho dos participantes, esclarecendo dúvidas, promovendo discussões sobre as respostas apresentadas e incentivando a reflexão acerca da importância de cada parâmetro para a formação e compreensão dos sinais em Libras.



Imagem 2: Interface do jogo digital "Relacione os 5 Parâmetros da Libras", desenvolvido na plataforma Wordwall.

Fonte: elaborada pelos autores.

### 3º Momento – Socialização e consolidação da aprendizagem

Após a conclusão do jogo digital, o professor promoverá uma socialização dos resultados obtidos pelos estudantes, retomando os conceitos trabalhados durante a atividade e esclarecendo eventuais dúvidas observadas ao longo da sua execução.

Em seguida, poderá apresentar alguns sinais em Libras para que os estudantes identifiquem quais parâmetros estão presentes em cada um deles, incentivando a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos e reforçando a compreensão da estrutura linguística da Libras.

Ao final, será realizada uma breve reflexão sobre a importância dos cinco parâmetros para a correta formação dos sinais e para uma comunicação clara e eficiente, consolidando a aprendizagem de forma participativa e colaborativa.



Imagem 3: Tela de conclusão do jogo digital "Relacione os 5 Parâmetros da Libras" na plataforma Wordwall.

Fonte: elaborada pelos autores.

## OBSERVAÇÕES

Para a aplicação da proposta, recomenda-se que o professor realize previamente uma apresentação dos cinco parâmetros da Libras, garantindo que os estudantes possuam conhecimentos básicos para participar da atividade.

Também é importante verificar antecipadamente o funcionamento dos equipamentos, a estabilidade da conexão com a internet e o acesso ao jogo na plataforma Wordwall.

Durante a realização da atividade, o professor deverá acompanhar os estudantes, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação de todos, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada participante e promovendo um ambiente colaborativo e inclusivo.

Além de sua utilização para o ensino dos cinco parâmetros da Libras para estudantes surdos, o jogo digital poderá ser empregado como atividade de revisão, avaliação diagnóstica ou formativa, bem como servir de modelo para a elaboração de novos recursos didáticos na plataforma Wordwall.

Os professores poderão adaptar a dinâmica para diferentes conteúdos da Libras, como vocabulário, classificadores, expressões faciais e corporais, além de utilizá-la em outras etapas da Educação Básica, para estudantes surdos ou ouvintes, ampliando as possibilidades de ensino por meio de estratégias lúdicas e interativas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002.** Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras e dá outras providências.

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, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000.

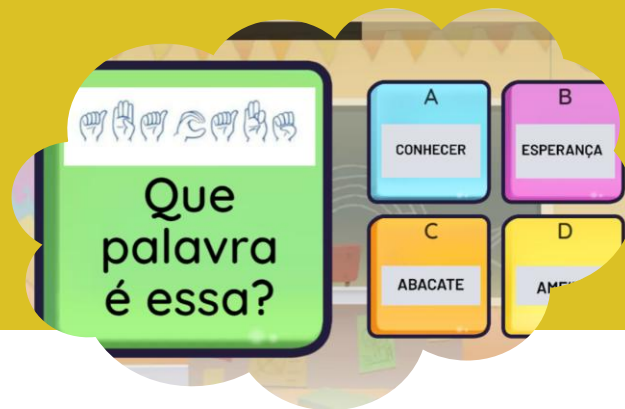
BRASIL. **Ministério da Educação.** *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 jul. 2026.

BRITO, Higor Pereira de; OLIVEIRA, Glaucia Caroline Silva de. A gamificação no ensino de Línguas de Sinais: uma revisão de escopo. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 38, n. 1, p. e94/01-27, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/92574>. Acesso em 17 jul. 2026.

QUADROS, Ronice Müller de. **Libras.** 1. ed. São Paulo: Parábola, 2019. v. 5

WORDWALL. **Relacione os 5 Parâmetros da Libras.** Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/114924230/relacione-os-5-par%C3%A2metros-da-libras>. Acesso em: 13 jul. 2026.

# Ensinar brincando: jogo para o ensino de Libras a estudantes surdos jovens e adultos



## AUTORIA

*Naieme Guimarães dos Santos<sup>1</sup>*

*Carlos Antônio Abreu dos Santos<sup>2</sup>*

*Josiane Rizia Moura Rodrigues<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

A presente proposta direciona-se ao ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras) e foi desenvolvida no contexto da disciplina “Educação de Surdos e novas tecnologias”, do curso de Licenciatura em Letras Libras, a qual possibilitou refletir sobre o uso de tecnologias digitais no fazer docente, demonstrando como o trabalho com os jogos digitais, em especial da plataforma Wordwall, para a construção e ampliação do repertório lexical, por meio da associação entre imagens, sinais em Libras e palavras em Língua Portuguesa. Assim, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade e participação ativa dos alunos, e promovendo uma educação mais envolvente e eficaz.

Perlin (2013) e Quadros (2019) apontam a realidade de muitas pessoas surdas que não aprendem Libras na faixa etária adequada ou que somente, após determinada idade, a reconhecem como língua e iniciam o processo de "desouvintização", no qual a Libras nem sempre será a primeira língua adquirida. Por isso, a presente atividade articula a Língua Portuguesa e a Libras como estratégia para promover a aprendizagem da Libras.

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Instituto Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [naiemesantos4@gmail.com](mailto:naiemesantos4@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [carlosdidio11@gmail.com](mailto:carlosdidio11@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Instituto Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [josianerizia18@gmail.com](mailto:josianerizia18@gmail.com).

Além disso, a atividade utiliza jogos digitais desenvolvidos para alunos surdos como recurso pedagógico. Segundo Brito e Pereira (2024), ainda que não sejam amplamente explorados na literatura acadêmica sobre a educação de surdos, os jogos, a partir dos seus aspectos lúdicos, são capazes de despertar o interesse, o engajamento e o desenvolvimento de diversas habilidades e competências, inclusive o desenvolvimento linguístico.

Portanto, essa proposta se destaca por utilizar jogos digitais como ferramentas de ensino, aliando a tecnologia e Libras para tornar a aprendizagem mais interativa, acessível e significativa para os estudantes surdos, incentivando, assim, a participação, fortalecendo o desenvolvimento da linguagem, promovendo o desenvolvimento do raciocínio, da atenção e da comunicação.

## CARACTERIZAÇÃO

|                        |                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>          | Ensinar brincando: jogo digital para o ensino de Libras a estudantes surdos adultos                                                                                                                               |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b>    | Estudantes da Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJA)                                                                                                                                                          |
| <b>COMPONENTE</b>      | Língua Brasileira de Sinais                                                                                                                                                                                       |
| <b>HABILIDADE BNCC</b> | Identificar as letras do alfabeto da Língua Portuguesa e suas respectivas configurações de mão no alfabeto manual da Libras, utilizando a dactilologia para a formação, leitura e pareamento de palavras simples. |
| <b>DURAÇÃO</b>         | 2 a 3 horas/aula                                                                                                                                                                                                  |

## RECURSOS

- Notebook
- Projetor
- Brinde (opcional)
- 1º Jogo: Desembaralhar palavras - Disponível em: [Clique aqui.](#)
- 2º Jogo: Que palavra é essa? - Disponível em: [Clique aqui.](#)



## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – “Apresentação e Explicação dos jogos”.

O professor apresentará, individualmente, os jogos desenvolvidos na plataforma Wordwall: "Desembaralhar as palavras", no qual os estudantes deverão reorganizar as letras para formar corretamente as palavras, e "Que palavra é essa?", em que deverão identificar, em Língua Portuguesa, a palavra correspondente ao sinal em Libras apresentado na imagem. Em seguida, explicará os objetivos didáticos de cada atividade e sua relação com o conteúdo trabalhado, demonstrará o funcionamento da plataforma, esclarecerá as regras dos jogos e realizará uma rodada de demonstração para familiarizar os estudantes com a dinâmica.

### 2º Momento – “Desembaralhe as palavras”

O professor projetará o jogo e explicará que o objetivo é reorganizar as letras para formar corretamente as palavras, utilizando a imagem como pista. Em seguida, chamará um estudante por vez para organizar as letras no notebook conectado ao datashow, oferecendo auxílio sempre que necessário. Ao final de cada rodada, promoverá uma breve discussão sobre o significado da palavra, praticará a datilologia e apresentará a sua sinalização em Libras.



Imagem 1: Interface do jogo “Desembaralhe as palavras”, no Wordwall.

Fonte: elaborada pelos autores.

### 3º Momento – “Que palavra é essa?”

O professor organizará a turma em pequenos grupos e explicará que cada equipe deverá identificar, em Língua Portuguesa, a palavra correspondente à datilologia em Libras apresentado. Em cada rodada, será exibida uma palavra com o alfabeto manual e os grupos terão um tempo para discutir a resposta entre seus integrantes. Ao término da discussão, apenas um representante de cada grupo responderá. A equipe que obtiver o maior número de acertos receberá uma recompensa (a critério do professor).

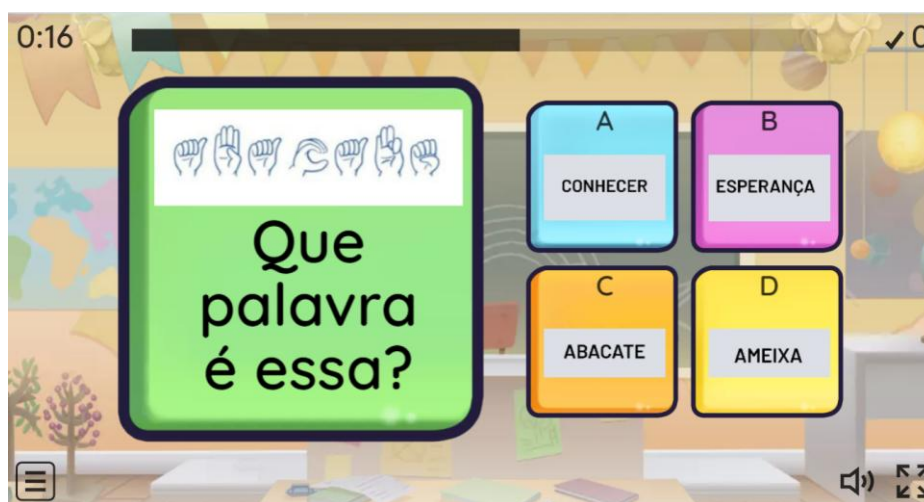


Imagem 2: Interface do jogo “Que palavra é essa?”, no Wordwall.  
Fonte: elaborada pelos autores.

### 3º Momento – “Finalização da atividade em Jogos”

Ao término dos jogos, o professor realizará uma roda de conversa com os alunos para retornar o que foi aprendido, como foram trabalhadas as palavras, esclarecendo possíveis dúvidas, e reforçando a relação entre as imagens, os sinais em Libras e as palavras em Língua Portuguesa.



Imagem 3: Alunos na roda de conversa com o professor  
Fonte: Gerada pelos autores utilizando IA Gemini (2026).

Em seguida, poderá promover um momento de socialização para que os alunos possam comentar suas experiências, dificuldades e aprendizagem durante a atividade.

## OBSERVAÇÕES

Durante a aplicação dos jogos, é importante verificar se os materiais como notebook, projetor e internet estão funcionando, se a escola autorizar que os alunos tenham acesso ao celular dentro de sala de aula, o professor pode enviar o link para os alunos acessarem. Caso não haja dispositivos suficientes, os jogos podem ser realizados em duplas ou em grupos em forma coletiva com as orientações em Libras e em Língua Portuguesa no notebook do professor.

Embora a proposta tenha sido elaborada para o contexto aqui descrito, os jogos apresentam potencial de adaptação a diferentes contextos educacionais, podendo ser utilizados tanto no processo de alfabetização de estudantes surdos em Língua Portuguesa quanto no ensino de Libras como segunda língua (L2) para estudantes ouvintes.

A plataforma Wordwall permite criar diferentes atividades personalizadas, de acordo com os objetivos da aula. Além dos dois jogos apresentados, é possível desenvolver

atividades envolvendo verbos, associação entre sinais em Libras e palavras escritas, entre outras possibilidades. A plataforma também permite que os próprios estudantes criem seus jogos, favorecendo o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e das habilidades de leitura e escrita.

## REFERÊNCIAS

BRITO, Higor Pereira de; PEREIRA, Jamilton Costa. O uso de jogos no ensino de Libras: Revisão Sistemática da Literatura. *In: **Construindo a inclusão**: experiências para a transformação do ensino*. Teresina: Cancioneiro, 2025. v. 1, p. 124–140.

GEMINI. **Aulas práticas**. Imagem gerada por inteligência artificial. Gemini, 2026. Disponível em: <https://gemini.google.com>. Acesso em: 15 jul. 2026

PERLIN, Gladis. Identidades surdas. In: SKLIAR, Carlos (org.). **A surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Mediação, 2013.

# Conhecendo Santarém-PA: proposta pedagógica para o ensino contextualizado da Libras



## AUTORIA

*Ana Bheatriz Lopes Conceição<sup>1</sup>*  
*Évelen Pereira de Albuquerque<sup>2</sup>*  
*Paula Amanda Diniz de Andrade<sup>3</sup>*

## APRESENTAÇÃO

Considerando que muitos estudantes surdos apresentam dificuldades na aprendizagem quando predominam metodologias centradas apenas na língua portuguesa, torna-se fundamental utilizar estratégias inclusivas que tenham a Língua Brasileira de Sinais (Libras) como língua de instrução e valorizem a experiência visual (Brito; Rosário, 2023).

A presente proposta foi desenvolvida no âmbito da disciplina “Educação de Surdos e novas tecnologias”, do curso de Licenciatura em Letras-Libra, é voltada ao contexto da Educação Bilíngue de Surdos (Brasil, 2021) e explora ferramentas digitais. Diante disso, o jogo desenvolvido configura-se como um recurso pedagógico relevante para a aprendizagem da Libras como primeira língua (L1), promovendo, de forma contextualizada, a construção e a ampliação do repertório lexical em Libras, a partir do reconhecimento de espaços de referência do município de Santarém (PA). Além de favorecer a aprendizagem linguística, a proposta contribui para a valorização do contexto sociocultural dos estudantes.

---

<sup>1</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [Anabheatrizlopesconceicao@gmail.com](mailto:Anabheatrizlopesconceicao@gmail.com).

<sup>2</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [eve41642@gmail.com](mailto:eve41642@gmail.com).

<sup>3</sup> Discente do curso de Licenciatura em Letras-Libras, Instituto de Ciências da Educação (Iced), Universidade Federal do Oeste do Pará (Ufopa). E-mail: [dinizpaula72@gmail.com](mailto:dinizpaula72@gmail.com)

Para tanto, foram utilizadas as ferramentas digitais Canva e Wordwall para desenvolver um recurso capaz de fazer a associação entre imagem, sinal em Libras e português, permitindo que o professor trabalhe o conteúdo de forma visual, contextualizada e lúdica.

## CARACTERIZAÇÃO

|                     |                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO</b>       | Conhecendo Santarém-PA: proposta pedagógica para o ensino contextualizado da Libras                                                                                                                                                |
| <b>PÚBLICO-ALVO</b> | 6º ao 9º ano.                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>COMPONENTE</b>   | Língua Brasileira de Sinais.                                                                                                                                                                                                       |
| <b>HABILIDADE</b>   | Construir repertório lexical em Libras relativo a espaços geográficos e locais (país, cidade, estado, bairro, elementos da natureza, pontos de referência e ambientes urbanos), identificando os parâmetros fonológicos dos sinais |
| <b>DURAÇÃO</b>      | 1 hora-aula                                                                                                                                                                                                                        |

## RECURSOS

- Computador, notebook, tablet ou celular;
- Equipamento de projeção;
- Jogo “Conhecendo Santarém-PA” – Disponível em: [Clique aqui.](#)

## MODO DE APLICAÇÃO

### 1º Momento – Apresentação dos lugares de das propostas

O professor apresentará aos estudantes imagens dos principais lugares de Santarém-PA e sonda se conhecem os seus respectivos em Libras, promovendo uma conversa inicial sobre quais locais conhecem e qual a importância desses espaços para a comunidade. Em seguida, explicará a dinâmica do jogo e seus objetivos.



Imagem 1: Slide com imagens de espaços de Santarém – PA.

Fonte: elaborada pelas autoras.

## 2º Momento – Associação entre imagem, sinal e palavra.

De forma individual ou em pequenos grupos, os estudantes, ao acessarem o jogo desenvolvido no Wordwall, realizarão a associação entre a imagem do local, a palavra escrita em Língua Portuguesa e o sinal correspondente em Libras. Durante a atividade, o professor atuará como mediador, incentivando o uso da Libras e auxiliando sempre que necessário.



Imagem 2: Interface do jogo.

Fonte: elaborada pelas autoras.

### 3º Momento – Socialização e consolidação da aprendizagem.

Ao término da atividade, o professor promoverá uma socialização dos resultados, revisando os sinais aprendidos e incentivando os estudantes a relacionarem os locais apresentados com suas vivências no município. Esse momento permite consolidar o vocabulário e verificar a aprendizagem de forma colaborativa.

## OBSERVAÇÕES

A proposta pode ser adaptada para diferentes contextos escolares, ampliando o número de locais abordados ou utilizando outras ferramentas digitais. O jogo também pode ser aplicado como atividade diagnóstica, de revisão ou de avaliação, sempre respeitando os princípios da Educação Bilíngue de Surdos e valorizando a Libras como língua de instrução e a Língua Portuguesa escrita como segunda língua.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Lei nº 14.191, de 3 de agosto de 2021. **Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para dispor sobre a modalidade de Educação Bilíngue de Surdos**. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 4 ago. 2021.
- BRITO, Higor Pereira de; ROSÁRIO, Hilda Rosa Moraes de Freitas. Vivências de surdos na Educação Básica: da dependência à autonomia. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, p. e39/1-25, 2023.



