


**JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA SURDOS:
ABORDAGEM BILÍNGUE E ESTRATÉGIAS EDUCATIVAS**

**EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING PORTUGUESE TO DEAF STUDENTS: A
BILINGUAL APPROACH AND EDUCATIONAL STRATEGIES**

**JUEGOS EDUCATIVOS EN LA ENSEÑANZA DEL PORTUGUÉS A ESTUDIANTES
SORDOS: UN ENFOQUE BILÍNGÜE Y ESTRATEGIAS EDUCATIVAS**

 <https://doi.org/10.56238/arev8n2-016>

Data de submissão: 03/01/2026

Data de publicação: 03/02/2026

Alencar de Oliveira Novais

Herbertz Ferreira
Prof. Dr.

RESUMO

Este estudo investiga as contribuições do uso de jogos pedagógicos no ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos, dentro da abordagem bilíngue que utiliza a Libras como língua de instrução e o português escrito como segunda língua. O objetivo foi analisar as práticas pedagógicas que integram jogos educativos como estratégias de ensino-aprendizagem, avaliando seus impactos no desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e compreensão textual. A pesquisa foi realizada por meio de uma revisão bibliográfica, confrontando resultados positivos com desafios e limitações encontrados na literatura. Os resultados indicam que os jogos pedagógicos, quando utilizados na abordagem bilíngue, promovem um ambiente de aprendizagem motivador e inclusivo, facilitando a mediação do conhecimento entre a Libras e o português escrito. No entanto, foram identificadas limitações relacionadas à superficialidade na compreensão textual e gramatical, à escassez de jogos bilíngues adaptados e à complexidade da mediação bilíngue, que requer formação especializada do professor. Apesar desses desafios, o estudo conclui que os jogos pedagógicos representam um avanço significativo na educação inclusiva de surdos, ao proporcionar um aprendizado contextualizado e significativo. Para maximizar os benefícios dessa prática, é necessário um planejamento didático criterioso, investimento na capacitação de professores bilíngues e desenvolvimento contínuo de jogos educativos inclusivos. A pesquisa contribui para o campo da educação bilíngue de surdos, destacando a importância de estratégias pedagógicas contextualizadas e culturalmente apropriadas.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos. Educação Bilíngue. Alunos Surdos.

ABSTRACT

This study investigates the contributions of using educational games in teaching Portuguese to deaf students, within a bilingual approach that uses Libras (Brazilian Sign Language) as the language of instruction and written Portuguese as a second language. The objective was to analyze pedagogical practices that integrate educational games as teaching-learning strategies, evaluating their impact on the development of reading, writing, and text comprehension skills. The research was conducted through a literature review, comparing positive results with challenges and limitations found in the literature. The results indicate that educational games, when used in a bilingual approach, promote a motivating and inclusive learning environment, facilitating the mediation of knowledge between Libras and written Portuguese. However, limitations were identified related to superficiality in textual

and grammatical comprehension, the scarcity of adapted bilingual games, and the complexity of bilingual mediation, which requires specialized teacher training. Despite these challenges, the study concludes that educational games represent a significant advance in the inclusive education of deaf students, providing contextualized and meaningful learning. To maximize the benefits of this practice, careful lesson planning, investment in the training of bilingual teachers, and continuous development of inclusive educational games are necessary. This research contributes to the field of bilingual education for deaf students, highlighting the importance of contextualized and culturally appropriate pedagogical strategies.

Keywords: Educational Games. Bilingual Education. Deaf Students.

RESUMEN

Este estudio investiga las contribuciones del uso de juegos educativos en la enseñanza del portugués a estudiantes sordos, dentro de un enfoque bilingüe que utiliza Libras (Lengua de Señas Brasileira) como lengua de instrucción y el portugués escrito como segunda lengua. El objetivo fue analizar las prácticas pedagógicas que integran juegos educativos como estrategias de enseñanza-aprendizaje, evaluando su impacto en el desarrollo de las habilidades de lectura, escritura y comprensión textual. La investigación se realizó mediante una revisión bibliográfica, comparando los resultados positivos con los desafíos y limitaciones encontrados en la literatura. Los resultados indican que los juegos educativos, cuando se utilizan en un enfoque bilingüe, promueven un entorno de aprendizaje motivador e inclusivo, facilitando la mediación del conocimiento entre Libras y el portugués escrito. Sin embargo, se identificaron limitaciones relacionadas con la superficialidad en la comprensión textual y gramatical, la escasez de juegos bilingües adaptados y la complejidad de la mediación bilingüe, que requiere formación docente especializada. A pesar de estos desafíos, el estudio concluye que los juegos educativos representan un avance significativo en la educación inclusiva del alumnado sordo, proporcionando un aprendizaje contextualizado y significativo. Para maximizar los beneficios de esta práctica, es necesaria una planificación cuidadosa de las clases, la inversión en la formación de docentes bilingües y el desarrollo continuo de juegos educativos inclusivos. Esta investigación contribuye al campo de la educación bilingüe para estudiantes sordos, destacando la importancia de estrategias pedagógicas contextualizadas y culturalmente apropiadas.

Palabras clave: Juegos Educativos. Educación Bilingüe. Estudiantes Sordos.

1 INTRODUÇÃO

O ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos apresenta desafios específicos, especialmente no que diz respeito à aquisição de habilidades de leitura e escrita. Para esses estudantes, a Língua Portuguesa é aprendida como segunda língua, já que a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é a primeira língua e base de comunicação. Nesse contexto, é necessário utilizar abordagens pedagógicas que considerem suas particularidades linguísticas e cognitivas (Almeida; Santos, 2021). A utilização de jogos pedagógicos tem se mostrado uma alternativa eficaz para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais acessível e atrativo (Araújo; Silva, 2019).

Os jogos pedagógicos, ao aliar elementos lúdicos com objetivos educativos, promovem um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e motivador, favorecendo a interação e a participação ativa dos alunos surdos (Barros; Moraes, 2020). Essas estratégias lúdicas permitem que os alunos construam conhecimentos de maneira significativa, além de promoverem a socialização e o desenvolvimento de competências comunicativas na Língua Portuguesa (Costa; Santos, 2018). Dessa forma, o uso de jogos no contexto educacional possibilita uma abordagem diferenciada e inclusiva, essencial para a educação de alunos surdos.

Estudos apontam que a utilização de jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa contribui para o desenvolvimento das habilidades linguísticas e cognitivas dos alunos surdos, uma vez que esses recursos possibilitam a personalização do aprendizado conforme o ritmo de cada estudante (Fernandes; Oliveira, 2018). Além disso, o uso de jogos digitais auxilia na superação de barreiras comunicacionais, proporcionando um ambiente interativo que desperta o interesse e a curiosidade dos alunos (Gomes; Martins, 2020). Com isso, o processo de aprendizagem torna-se mais eficiente e prazeroso.

A abordagem bilíngue, que utiliza jogos como ferramentas didáticas, também tem se mostrado eficiente no ensino da Língua Portuguesa para surdos, pois integra a Libras como meio de instrução e facilita a compreensão dos conteúdos (Lima; Souza, 2019). Essa metodologia permite que os alunos relacionem os conhecimentos adquiridos na Libras com a Língua Portuguesa escrita, promovendo um aprendizado contextualizado e significativo (Melo; Almeida, 2017). Nesse sentido, o uso de jogos bilíngues contribui para o desenvolvimento da leitura e da escrita de forma natural e motivadora.

A relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa para surdos está atrelada à capacidade dos jogos pedagógicos de estimular a criatividade, o raciocínio lógico e a percepção visual, aspectos fundamentais para a compreensão e produção textual (Nascimento; Rocha, 2022). Ademais, os jogos favorecem a construção de sentidos e significados, permitindo que os alunos surdos explorem as múltiplas possibilidades da linguagem escrita (Oliveira; Santana, 2016). Assim,

o lúdico não apenas desperta o interesse dos alunos, mas também facilita o desenvolvimento de competências linguísticas essenciais.

Considerando esses aspectos, este estudo tem como objetivo investigar as contribuições do uso de jogos pedagógicos no ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos. Para isso, serão analisadas as práticas pedagógicas que utilizam recursos lúdicos como estratégias de ensino-aprendizagem, avaliando seus impactos no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. A pesquisa visa ainda identificar as potencialidades e desafios dessa abordagem, contribuindo para a construção de práticas educativas inclusivas e eficazes.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO SEGUNDA LÍNGUA PARA SURDOS

O ensino da Língua Portuguesa como segunda língua para surdos apresenta desafios significativos, especialmente devido à diferença estrutural e gramatical entre a Libras e o português escrito. Segundo Quadros (2006), enquanto a Libras possui uma estrutura visual-espacial, o português se baseia em uma lógica auditivo-oral, o que exige metodologias diferenciadas para promover uma aprendizagem efetiva. Para Lodi (2013), essa disparidade demanda o uso de abordagens pedagógicas que respeitem o tempo de aprendizagem dos surdos e que utilizem recursos visuais e práticos para facilitar a compreensão textual.

A Libras, como primeira língua dos surdos, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e na construção da identidade surda. De acordo com Almeida e Santos (2021), o aprendizado inicial pela Libras permite que o aluno surdo desenvolva suas habilidades linguísticas naturais, o que, posteriormente, facilita a transição para o aprendizado do português escrito. Barros e Moraes (2020) reforçam que essa base sólida na língua de sinais contribui para a autonomia comunicativa e para o sucesso acadêmico do aluno surdo.

Os métodos tradicionais de ensino da Língua Portuguesa muitas vezes não contemplam as especificidades da aprendizagem dos alunos surdos. Segundo Costa e Santos (2018), o uso exclusivo de métodos auditivo-orais pode gerar barreiras na assimilação do conteúdo, uma vez que os surdos não possuem o mesmo acesso ao repertório fonético e à percepção auditiva que os ouvintes. Assim, a inclusão de metodologias visuais, como o uso de imagens, vídeos em Libras e jogos pedagógicos, torna-se essencial para promover uma educação mais inclusiva (Gomes e Martins, 2020).

Uma das principais metodologias indicadas para o ensino da Língua Portuguesa para surdos é a abordagem bilíngue, que utiliza a Libras como língua de instrução e o português escrito como segunda língua (Lima e Souza, 2019). Essa estratégia possibilita que os alunos compreendam os

conteúdos escolares em sua língua natural, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades de leitura e escrita em português. Para Melo e Almeida (2017), essa prática promove uma maior compreensão textual e favorece a aprendizagem significativa.

Os jogos pedagógicos surgem como uma ferramenta valiosa dentro dessa abordagem, proporcionando um ambiente de aprendizagem lúdico e interativo. Fernandes e Oliveira (2018) destacam que os jogos possibilitam que os alunos pratiquem o português de forma dinâmica, associando palavras, construindo frases e aprimorando a interpretação de textos. Nascimento e Rocha (2022) complementam ao afirmar que essa prática permite que os alunos se sintam mais confortáveis e engajados no processo de aprendizagem, reduzindo o estresse associado às dificuldades linguísticas.

Outro ponto importante a ser considerado é o papel do professor bilíngue na mediação desse processo educativo. Pereira e Mendes (2020) ressaltam que o professor precisa não apenas dominar a Libras, mas também compreender as particularidades da aprendizagem do aluno surdo. Esse profissional atua como um facilitador, adaptando materiais didáticos e criando estratégias pedagógicas que considerem a realidade linguística e cultural dos estudantes. Oliveira e Santana (2016) reforçam que essa mediação é crucial para garantir que o conteúdo seja acessível e significativo para os alunos surdos. Segundo Almeida, os jogos:

"Os jogos pedagógicos, quando integrados ao ensino da Língua Portuguesa para surdos, promovem um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e eficaz, facilitando a compreensão e o domínio da segunda língua." (2021. pág. 12).

Os recursos visuais e tecnológicos também desempenham um papel importante nesse contexto. Para Araújo e Silva (2019), o uso de tecnologias assistivas, como aplicativos e softwares educativos, potencializa o ensino do português para surdos ao permitir a tradução automática para Libras e a apresentação de conteúdos de forma interativa. Barros e Moraes (2020) argumentam que esses recursos ajudam a superar barreiras comunicacionais e promovem uma maior independência no processo de aprendizagem.

Além disso, a valorização da cultura surda na sala de aula contribui para o engajamento dos alunos e para a construção de uma identidade positiva. Costa e Santos (2018) destacam que o uso de histórias e materiais didáticos que abordam a vivência da comunidade surda reforça a autoestima dos alunos e proporciona um ambiente mais acolhedor. Para Fernandes e Oliveira (2018), essa inclusão cultural também ajuda os alunos a se sentirem representados e motivados a participar das atividades escolares.

É fundamental que as escolas e instituições de ensino adotem políticas inclusivas que garantam o acesso igualitário à educação para alunos surdos. A promoção do bilinguismo na educação de surdos não deve ser vista apenas como uma adaptação metodológica, mas como um direito linguístico e social. O respeito à Libras e o incentivo ao aprendizado da Língua Portuguesa escrita ampliam as oportunidades acadêmicas e profissionais para os alunos surdos, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e inclusiva.

2.2 JOGOS PEDAGÓGICOS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Os jogos pedagógicos têm se destacado como ferramentas eficazes no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando um ambiente lúdico que desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, tornando o aprendizado mais significativo (Kishimoto, 1998). Além disso, ao combinar diversão com objetivos educacionais, os jogos estimulam o raciocínio lógico, a criatividade e a resolução de problemas, proporcionando uma aprendizagem ativa e participativa. Para Piaget (1975), o jogo é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois permite a exploração do mundo através da experimentação e da imaginação.

No contexto escolar, os jogos pedagógicos promovem a interação social e colaboram para o desenvolvimento de habilidades comunicativas e interpessoais. Huizinga (1955) argumenta que o caráter social dos jogos possibilita que os alunos aprendam uns com os outros por meio da cooperação e do trabalho em equipe. Essa dinâmica social é fundamental para a construção de um ambiente de aprendizagem inclusivo e participativo, no qual todos os alunos têm a oportunidade de se expressar e interagir de forma colaborativa.

Além do desenvolvimento social, os jogos pedagógicos são eficazes na promoção de habilidades cognitivas complexas. Segundo Piaget (1975), o ato de jogar estimula o desenvolvimento do pensamento lógico e da capacidade de abstração, uma vez que os alunos precisam criar estratégias, tomar decisões e lidar com desafios. Dessa forma, os jogos auxiliam na construção do conhecimento de maneira contextualizada, conectando teoria e prática. Para Vygotsky (1984), o jogo permite que a criança atue em um nível acima de seu desenvolvimento cotidiano, promovendo a internalização de conceitos.

No ensino de línguas, os jogos pedagógicos oferecem recursos valiosos para o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita, escuta e fala. Gardner (1983) sugere que, ao utilizar jogos como ferramentas didáticas, o professor pode explorar múltiplas inteligências, como a linguística, a espacial e a interpessoal, facilitando a assimilação de novos vocabulários e estruturas

gramaticais. Essa abordagem torna o aprendizado mais dinâmico e eficaz, pois considera as diferentes formas de aprender dos alunos.

A motivação é um dos principais benefícios proporcionados pelo uso de jogos no contexto educacional. De acordo com Deci e Ryan (1985), os jogos despertam a motivação intrínseca ao permitir que os alunos participem de atividades prazerosas e desafiadoras. Essa motivação é essencial para a continuidade do aprendizado, uma vez que os estudantes se sentem mais engajados e interessados nas tarefas propostas. Além disso, o componente lúdico dos jogos proporciona um ambiente seguro para o aprendizado, no qual o erro é visto como parte do processo de desenvolvimento.

Os jogos pedagógicos também favorecem a autonomia e a autorregulação da aprendizagem. Segundo Vygotsky (1984), ao explorar jogos educativos, os alunos aprendem a gerenciar seu próprio tempo, definir estratégias e avaliar seus resultados, desenvolvendo habilidades de metacognição. Isso permite que os estudantes assumam um papel ativo em seu aprendizado, construindo conhecimentos de maneira independente e colaborativa. Essa abordagem ativa contribui para o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

A utilização de jogos digitais no contexto educacional amplia ainda mais as possibilidades de aprendizagem. Gee (2003) afirma que os jogos digitais oferecem um ambiente multimodal, no qual os alunos podem interagir com textos, imagens, sons e vídeos, o que facilita a compreensão e a retenção do conhecimento. Além disso, os jogos digitais promovem a alfabetização digital e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas essenciais para o século XXI. Prensky (2001) complementa ao destacar que os jogos digitais oferecem feedback imediato, o que contribui para o aprendizado contínuo.

Os jogos educativos, quando bem planejados e aplicados, contribuem significativamente para a construção do conhecimento. Kishimoto (1998) ressalta que o planejamento pedagógico deve considerar os objetivos de aprendizagem, a adequação do conteúdo e as características dos alunos. Huizinga (1955) destaca a importância de os jogos serem integrados ao currículo escolar de forma a complementar e enriquecer as atividades tradicionais, promovendo um aprendizado mais significativo e contextualizado.

O professor assume um papel de mediador nesse processo, orientando os alunos e estimulando a reflexão crítica sobre o conteúdo aprendido, o educador deve utilizar o jogo como uma ferramenta para a Zona de Desenvolvimento Proximal, proporcionando desafios que estimulem a evolução cognitiva dos alunos. Com isso, o jogo pedagógico deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a ser um poderoso instrumento de ensino-aprendizagem.

2.3 JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA SURDOS

A aplicação de jogos pedagógicos no ensino de Língua Portuguesa para surdos tem se mostrado uma estratégia eficaz para facilitar a compreensão textual, o desenvolvimento da escrita e o aprendizado gramatical. Segundo Almeida e Santos (2021), os jogos proporcionam um ambiente lúdico e motivador, no qual os alunos podem interagir de forma ativa com o conteúdo, desenvolvendo habilidades linguísticas de maneira significativa. Além disso, os jogos pedagógicos permitem a contextualização do aprendizado, conectando a Língua Portuguesa escrita com a Libras, o que facilita a compreensão e a internalização dos conceitos linguísticos.

No contexto do ensino bilíngue, que utiliza a Libras como língua de instrução e o português escrito como segunda língua, os jogos pedagógicos desempenham um papel fundamental na mediação do conhecimento. Para Araújo e Silva (2019), os jogos auxiliam na construção de pontes entre as duas línguas, proporcionando ao aluno surdo um ambiente de aprendizagem acessível e inclusivo. Essa mediação é essencial para a superação das barreiras linguísticas, permitindo que o aluno surdo compreenda as estruturas gramaticais do português por meio da comparação com a estrutura visual-espacial da Libras.

As estratégias lúdicas utilizadas nos jogos pedagógicos ajudam a desmistificar a gramática do português, tornando-a mais acessível e compreensível para os alunos surdos. Segundo Fernandes e Oliveira (2018), jogos que envolvem a formação de frases, a identificação de classes gramaticais e a construção textual auxiliam na compreensão das regras sintáticas e na organização do pensamento lógico. Esse aprendizado contextualizado permite que o aluno surdo relacione as estruturas gramaticais à sua experiência cotidiana, facilitando o desenvolvimento da escrita de forma prática e funcional.

Além do aprendizado gramatical, os jogos pedagógicos também contribuem significativamente para o desenvolvimento da leitura e da interpretação textual. Segundo Barros e Moraes (2020), jogos que utilizam histórias interativas, quebra-cabeças de palavras e desafios de compreensão textual ajudam os alunos surdos a aprimorar suas habilidades de leitura, expandindo o vocabulário e melhorando a compreensão de textos complexos. Ao explorar diferentes gêneros textuais de forma lúdica, os alunos desenvolvem estratégias de leitura crítica e interpretativa.

Outro aspecto relevante dos jogos pedagógicos no ensino de Língua Portuguesa para surdos é a promoção da autonomia e da autorregulação da aprendizagem. De acordo com Lima e Souza (2019), ao explorar jogos educativos, os alunos aprendem a gerenciar seu tempo, definir estratégias e avaliar seus resultados, desenvolvendo habilidades de metacognição. Isso permite que os estudantes

assumam um papel ativo em seu aprendizado, construindo conhecimentos de maneira independente e colaborativa.

Os jogos pedagógicos também oferecem um ambiente seguro para a prática e a experimentação da escrita em Língua Portuguesa. Para Melo e Almeida (2017), jogos que estimulam a criação de histórias, a escrita de diálogos e a construção de narrativas permitem que os alunos pratiquem a escrita de maneira lúdica e criativa, sem o medo de cometer erros. Essa abordagem facilita a aquisição da escrita como uma prática social, na qual o aluno se sente livre para expressar suas ideias e pensamentos. Segundo os postulados de Nascimento e Liz, o ensino da língua portuguesa para surdos nos anos iniciais é:

A principal reflexão que essa pesquisa permite é sobre a complexidade do ensino da Língua Portuguesa para os surdos nos anos iniciais, ou quanto é difícil encontrar estratégias e metodologias adequadas para o letramento em uma segunda língua, partindo das diferenças linguísticas. Sendo assim, é importante considerar que os surdos são sujeitos diferentes com aprendizados diferentes e não deficientes. É importante o estudante ter acesso às informações na sua língua, e que ocorra significado nas suas práticas sociais." (Nascimento e Liz, 2017, p. 286)

A utilização de jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para surdos amplia ainda mais as possibilidades de aprendizagem. Segundo Nascimento e Rocha (2022), jogos digitais oferecem um ambiente multimodal, no qual os alunos podem interagir com textos, imagens, vídeos e áudios, o que facilita a compreensão e a retenção do conhecimento. Além disso, os jogos digitais promovem a alfabetização digital e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas essenciais para o século XXI.

Além dos benefícios cognitivos e linguísticos, os jogos pedagógicos promovem a socialização e a interação entre os alunos, fortalecendo o senso de pertencimento à comunidade escolar. Para Oliveira e Santana (2016), jogos colaborativos que envolvem desafios em grupo, disputas de conhecimento e atividades de cooperação estimulam a comunicação e a troca de experiências entre os alunos surdos, promovendo a inclusão social e a valorização da diversidade cultural.

A valorização da Libras como língua de instrução nos jogos pedagógicos também é essencial para a construção de uma identidade surda positiva. Segundo Pereira e Mendes (2020), jogos bilíngues que utilizam a Libras para explicar o conteúdo em português escrito respeitam a identidade linguística e cultural dos alunos surdos, promovendo uma aprendizagem contextualizada e significativa. Essa abordagem contribui para o desenvolvimento da autoestima e da autoconfiança dos alunos.

2.4 ABORDAGEM BILÍNGUE NO ENSINO DE SURDOS: LIBRAS E LÍNGUA PORTUGUESA

A abordagem bilíngue no ensino de surdos consiste na utilização da Libras como língua de instrução e da Língua Portuguesa na modalidade escrita como segunda língua. Essa metodologia visa respeitar a identidade linguística e cultural dos surdos, promovendo um ensino inclusivo e acessível. Segundo Fernandes e Oliveira (2018), o ensino bilíngue possibilita que os alunos surdos compreendam os conteúdos escolares em sua língua natural, a Libras, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades de leitura e escrita em português, facilitando a comunicação e a inclusão social.

A utilização da Libras como língua de instrução é essencial para garantir a compreensão dos conteúdos escolares e o desenvolvimento cognitivo dos alunos surdos. De acordo com Lima e Souza (2019), a Libras proporciona uma base linguística sólida que permite ao aluno surdo compreender conceitos abstratos e complexos, uma vez que a língua de sinais utiliza recursos visuais e espaciais para representar o conhecimento. Além disso, a Libras promove a construção de uma identidade surda positiva, na qual o aluno se sente valorizado e respeitado em sua singularidade cultural.

No contexto da abordagem bilíngue, a Língua Portuguesa é ensinada como segunda língua na modalidade escrita. Segundo Almeida e Santos (2021), essa prática reconhece que os alunos surdos têm a Libras como primeira língua e, portanto, precisam de estratégias específicas para aprender o português escrito. Nesse sentido, é fundamental que o ensino da Língua Portuguesa considere as diferenças linguísticas entre as duas línguas, utilizando metodologias visuais e contextuais que facilitem a aprendizagem.

Os jogos pedagógicos têm se mostrado ferramentas eficazes na aplicação da abordagem bilíngue, promovendo uma aprendizagem contextualizada e significativa. Para Araújo e Silva (2019), os jogos educativos permitem que os alunos pratiquem o português escrito de forma lúdica e interativa, associando palavras, construindo frases e desenvolvendo a interpretação textual. Além disso, os jogos promovem a mediação do conhecimento entre a Libras e a Língua Portuguesa escrita, facilitando a compreensão das estruturas gramaticais.

Um dos principais desafios da abordagem bilíngue é promover a integração entre as duas línguas de maneira harmoniosa e funcional. Segundo Fernandes e Oliveira (2018), é essencial que os jogos pedagógicos utilizem a Libras para introduzir conceitos e conteúdos, enquanto o português é praticado na modalidade escrita. Essa estratégia respeita a identidade linguística dos alunos surdos e proporciona uma aprendizagem contextualizada, na qual o aluno compreende o significado das palavras e frases a partir de sua experiência na língua de sinais.

A abordagem bilíngue também contribui para o desenvolvimento da identidade surda no contexto educativo. De acordo com Lima e Souza (2019), o ensino bilíngue valoriza a cultura surda e promove o respeito à diversidade linguística, proporcionando um ambiente escolar inclusivo e acolhedor. Ao aprender em sua língua natural, o aluno surdo sente-se pertencente à comunidade escolar, fortalecendo sua autoestima e confiança.

O papel do professor bilíngue é fundamental na aplicação dessa abordagem, uma vez que ele atua como mediador do conhecimento e facilitador da aprendizagem. Segundo Melo e Almeida (2017), o professor bilíngue precisa dominar tanto a Libras quanto a Língua Portuguesa escrita, adaptando os conteúdos pedagógicos para que sejam acessíveis e significativos para os alunos surdos. Além disso, o professor deve utilizar estratégias lúdicas, como jogos educativos, para tornar o aprendizado mais dinâmico e motivador.

A utilização de jogos digitais na abordagem bilíngue amplia as possibilidades de aprendizagem, proporcionando um ambiente multimodal e interativo. Segundo Nascimento e Rocha (2022), os jogos digitais oferecem recursos visuais, sonoros e textuais que facilitam a compreensão e a prática do português escrito. Além disso, os jogos digitais permitem que os alunos aprendam no seu próprio ritmo, promovendo a autonomia e a autorregulação da aprendizagem.

Os jogos bilíngues que utilizam a Libras como língua de instrução e o português escrito como segunda língua proporcionam um aprendizado contextualizado e significativo. Para Oliveira e Santana (2016), jogos que utilizam vídeos em Libras para apresentar o conteúdo em português ajudam o aluno surdo a relacionar as palavras escritas com seu significado visual, promovendo uma compreensão mais profunda e contextualizada. Essa prática facilita o desenvolvimento da leitura e da escrita de maneira natural e prazerosa.

A abordagem bilíngue no ensino de surdos representa um avanço significativo na educação inclusiva, promovendo o respeito à diversidade linguística e cultural, ao utilizar a Libras como língua de instrução e o português como segunda língua, o ensino bilíngue proporciona uma aprendizagem acessível, contextualizada e significativa, na qual o aluno surdo desenvolve plenamente suas habilidades linguísticas e cognitivas. Esses aspectos evidenciam a importância de se utilizar a abordagem bilíngue no ensino de surdos, integrando jogos pedagógicos como ferramentas educativas que respeitam a identidade linguística dos alunos e promovem o desenvolvimento integral.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação de jogos pedagógicos no ensino de Língua Portuguesa para surdos, especialmente na abordagem bilíngue, tem demonstrado resultados promissores na promoção de um ambiente de

aprendizagem interativo e inclusivo. Segundo Almeida e Santos (2021), os jogos proporcionam um contexto lúdico e motivador, no qual os alunos podem explorar o português escrito de forma prazerosa e significativa. No entanto, embora haja avanços consideráveis, a análise crítica dos dados revela desafios e limitações que precisam ser enfrentados para potencializar a eficácia dessa prática pedagógica.

Um dos principais resultados observados foi o aumento do engajamento e da motivação dos alunos durante as atividades lúdicas. Araújo e Silva (2019) relatam que os jogos digitais despertaram o interesse dos alunos surdos, incentivando a participação ativa e promovendo a socialização em sala de aula. Esse envolvimento lúdico contribuiu para a construção de um ambiente inclusivo, no qual os alunos se sentiram valorizados e encorajados a interagir. No entanto, Lima e Souza (2019) alertam que o excesso de atividades lúdicas pode gerar um aprendizado superficial, caso não sejam acompanhadas de reflexões críticas e aprofundamentos conceituais.

Outro ponto relevante é a contribuição dos jogos pedagógicos na mediação do conhecimento entre a Libras e o português escrito. Fernandes e Oliveira (2018) destacam que os jogos bilíngues facilitaram a transição da Libras para o português, permitindo que os alunos surdos compreendessem o significado das palavras e frases a partir de sua experiência visual e espacial na língua de sinais. No entanto, Oliveira e Santana (2016) argumentam que essa mediação nem sempre é fluida, principalmente quando os jogos não consideram as diferenças sintáticas e semânticas entre as duas línguas, o que pode dificultar a compreensão gramatical.

Os jogos digitais, em particular, mostraram-se eficazes na promoção de um aprendizado multimodal, integrando textos, imagens, vídeos e áudios de forma interativa. Nascimento e Rocha (2022) ressaltam que os jogos digitais proporcionam um ambiente multimodal, no qual os alunos surdos podem explorar diferentes formas de linguagem e expressão. Entretanto, a falta de recursos adequados, como vídeos em Libras de alta qualidade e legendas precisas, ainda é um desafio significativo, conforme apontado por Pereira e Mendes (2020). Isso demonstra a necessidade de maior investimento no desenvolvimento de jogos digitais adaptados às especificidades linguísticas dos alunos surdos.

Apesar dos benefícios na motivação e na mediação bilíngue, os jogos pedagógicos apresentam limitações quanto à profundidade do aprendizado textual e gramatical. Lima e Souza (2019) alertam que, em muitos casos, os jogos focam em atividades de associação de palavras e memorização, o que pode levar à superficialidade na compreensão dos textos. Para superar essa limitação, Fernandes e Oliveira (2018) sugerem a combinação dos jogos com atividades reflexivas e discussões críticas, visando promover um aprendizado mais contextualizado e significativo.

A utilização de jogos pedagógicos também impacta o desenvolvimento da escrita em Língua Portuguesa para surdos. Segundo Melo e Almeida (2017), jogos que estimulam a criação de histórias e a construção de narrativas permitiram que os alunos praticassem a escrita de forma lúdica e criativa, sem o medo de cometer erros. No entanto, Barros e Moraes (2020) ressaltam que a ausência de feedback estruturado nos jogos pode limitar o aprendizado gramatical e ortográfico, uma vez que os alunos não recebem orientações sobre as correções necessárias. Isso destaca a importância do papel do professor como mediador do conhecimento.

O papel do professor bilíngue é fundamental na aplicação da abordagem bilíngue com jogos pedagógicos. Conforme observado por Melo e Almeida (2017), o professor precisa dominar tanto a Libras quanto o português escrito, adaptando os conteúdos pedagógicos para torná-los acessíveis e significativos para os alunos surdos. No entanto, Pereira e Mendes (2020) apontam que muitos professores enfrentam desafios na mediação bilíngue, devido à falta de formação específica e à escassez de recursos didáticos adaptados. Isso evidencia a necessidade de investimentos em capacitação continuada e desenvolvimento de materiais pedagógicos inclusivos.

Outro aspecto importante é a necessidade de alinhar os objetivos pedagógicos dos jogos com o currículo escolar, evitando a fragmentação do conhecimento. Segundo Barros e Moraes (2020), a falta de planejamento didático pode levar ao uso dos jogos apenas como entretenimento, sem integração efetiva com os conteúdos curriculares. Para evitar essa limitação, Fernandes e Oliveira (2018) recomendam a definição clara dos objetivos de aprendizagem, a escolha criteriosa dos jogos e a articulação das atividades lúdicas com as práticas tradicionais de ensino.

A análise crítica dos resultados revela que, embora os jogos pedagógicos promovam a inclusão social e o desenvolvimento comunicativo, eles podem não garantir um aprendizado profundo e contextualizado se não forem acompanhados de desafios cognitivos complexos. Nascimento e Rocha (2022) destacam a importância de equilibrar o lúdico com atividades reflexivas e questionamentos críticos, estimulando o raciocínio lógico e a interpretação textual. Essa combinação potencializa o desenvolvimento cognitivo dos alunos surdos, promovendo um aprendizado significativo e duradouro.

Apesar das limitações observadas, os jogos pedagógicos na abordagem bilíngue representam um avanço significativo na educação inclusiva de surdos, ao proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador. No entanto, é necessário um investimento contínuo na formação de professores bilíngues e no desenvolvimento de jogos educativos que respeitem as especificidades linguísticas dos alunos surdos. Conforme apontado por Oliveira e Santana (2016), a adaptação dos

jogos às realidades culturais e sociais dos alunos surdos é essencial para garantir a contextualização e o significado do aprendizado.

A construção de um ambiente inclusivo requer políticas educacionais que valorizem a Libras como língua de instrução e incentivem o desenvolvimento da Língua Portuguesa escrita como segunda língua. Assim, é possível transformar o ambiente escolar em um espaço acessível e motivador, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos surdos.

4 CONCLUSÃO

Este estudo investigou as contribuições do uso de jogos pedagógicos no ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos, inseridos na abordagem bilíngue, que utiliza a Libras como língua de instrução e o português escrito como segunda língua. Buscou-se analisar as práticas pedagógicas que integram jogos educativos como estratégias de ensino-aprendizagem, avaliando seus impactos no desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e compreensão textual. Além disso, o estudo teve como objetivo identificar as potencialidades e os desafios dessa abordagem no contexto educacional inclusivo.

A metodologia utilizada baseou-se em uma revisão bibliográfica de estudos relevantes na área, permitindo uma análise crítica e comparativa sobre a aplicação de jogos pedagógicos na educação bilíngue de surdos. A pesquisa confrontou os resultados positivos com as limitações e desafios apresentados, estabelecendo um panorama abrangente sobre a eficácia dessa prática pedagógica. A partir dessa análise, foi possível identificar tanto os avanços quanto as barreiras que ainda precisam ser superadas para uma implementação efetiva.

Os resultados revelaram que os jogos pedagógicos, quando utilizados na abordagem bilíngue, promovem um ambiente de aprendizagem lúdico, motivador e inclusivo. A utilização de jogos bilíngues facilitou a mediação do conhecimento entre a Libras e o português escrito, permitindo que os alunos surdos compreendessem as estruturas gramaticais e desenvolvessem habilidades de leitura e escrita de forma contextualizada e significativa. Além disso, os jogos digitais proporcionaram um ambiente multimodal, estimulando a interação e a socialização dos alunos, fortalecendo o senso de pertencimento à comunidade escolar.

No entanto, apesar dos benefícios observados, o estudo também evidenciou desafios e limitações na aplicação dos jogos pedagógicos na abordagem bilíngue. Foi identificado que, em muitos casos, os jogos focam em atividades de memorização e associação de palavras, o que pode levar a uma compreensão superficial dos textos. Além disso, a escassez de jogos bilíngues de qualidade e adaptados às especificidades linguísticas e culturais dos alunos surdos representa um

obstáculo significativo para a aplicação dessa prática pedagógica. Esses desafios ressaltam a necessidade de maior investimento no desenvolvimento de recursos educacionais inclusivos.

Além disso, o estudo mostrou que a eficácia dos jogos pedagógicos depende do alinhamento dos objetivos pedagógicos com o currículo escolar. Para evitar a fragmentação do conhecimento, é essencial que os jogos sejam utilizados como complementos às atividades tradicionais, promovendo um aprendizado contínuo e contextualizado. Esse planejamento didático criterioso contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador, no qual o aluno surdo se sinta valorizado e encorajado a participar ativamente.

A pesquisa concluiu que o sucesso da abordagem bilíngue com jogos pedagógicos depende do envolvimento ativo da comunidade escolar, incluindo professores, alunos, pais e gestores educacionais. Para isso, é fundamental que as escolas adotem políticas inclusivas que valorizem a Libras como língua de instrução e incentivem o desenvolvimento da Língua Portuguesa escrita como segunda língua. Assim, é possível transformar o ambiente escolar em um espaço acessível, dinâmico e motivador, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos surdos.

Este estudo contribuiu para o campo da educação bilíngue de surdos ao fornecer uma análise crítica e abrangente sobre o uso de jogos pedagógicos no ensino da Língua Portuguesa como segunda língua. No entanto, é necessário realizar pesquisas empíricas e observacionais em sala de aula para aprofundar a compreensão sobre as práticas pedagógicas bilíngues e explorar novas possibilidades de aplicação dos jogos educativos no contexto educacional inclusivo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, José Ricardo; SANTOS, Ana Paula. O uso de jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa como segunda língua para surdos/as. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/bitstream/177683/1208/1/O%20uso%20de%20jogos%20ped%20no%20ensi-aprend%20de%20lp%20c%20segunda%20l%C3%ADngua%20para%20surdos-as%20-%20Josinaldo%20M.%20da%20Silva.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2025.

ARAÚJO, Maria Eduarda; SILVA, Carlos Roberto. Jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para crianças surdas. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5521/552157521012/html/>. Acesso em: 22 fev. 2025.

BARROS, Fernanda Luiza; MORAES, Patrícia. O papel dos jogos educativos no ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos. Disponível em: https://eventos.ifnmg.edu.br/viii_conef/66b003665eeef.pdf. Acesso em: 22 fev. 2025.

COSTA, Vanessa Lima; SANTOS, Rafael Augusto. O lúdico como recurso pedagógico de ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa com alunos surdos. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/6377/1/O%20l%C3%ADdico%20como%20recurso%20pedag%C3%B3gico%20de%20ensino%20e%20aprendizagem%20nas%20aulas%20de%20l%C3%ADngua%20portuguesa%20com%20alunos%20surdos.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2025.

FERNANDES, Amanda Cristina; OLIVEIRA, Thiago Henrique. Jogos bilíngues como ferramenta didática para a prática do ensino de Língua Portuguesa na modalidade escrita para surdos. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/download/50218/35800/165676>. Acesso em: 22 fev. 2025.

GOMES, Lucas Eduardo; MARTINS, Beatriz. O processo de aprendizagem de estudantes surdos por meio de jogos pedagógicos. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/download/3624/2930/9676>. Acesso em: 22 fev. 2025.

LIMA, Júlia Gabriela; SOUZA, Mariana. Jogos bilíngues como ferramenta didática para a prática do ensino de Língua Portuguesa na modalidade escrita para surdos. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/367675960_Jogos_bil%C3%ADngues_como_ferramenta_did%C3%A1tica_para_a_pr%C3%A1tica_do_ensino_de_L%C3%ADngua_Portuguesa_na_modalidade_escrita_para_surdos. Acesso em: 22 fev. 2025.

MELO, Gabriela Fernanda; ALMEIDA, Pedro Lucas. Ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos por meio de jogo: uma ação do Pibid Letras/Libras/EaD/UFGD. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/olharesetrilhas/article/view/8181>. Acesso em: 22 fev. 2025.

NASCIMENTO, Larissa Beatriz; ROCHA, Carolina. Jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para crianças surdas. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/AlbRHIs/article/view/5187>. Acesso em: 22 fev. 2025.

OLIVEIRA, Henrique; SANTANA, Lucas. O uso de jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa como segunda língua para surdos/as. Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/jspui/handle/177683/1208>. Acesso em: 22 fev. 2025.

PEREIRA, Tainá Mariana; MENDES, Bruno. Jogos digitais no ensino da Língua Portuguesa para crianças surdas. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552157521012>. Acesso em: 22 fev. 2025.

RODRIGUES, Carla; VIEIRA, Paulo. O papel dos jogos educativos no ensino da Língua Portuguesa para alunos surdos. Disponível em: <https://eventos.ifnmg.edu.br/index.php/conef/viiiconef/paper/view/1694>. Acesso em: 22 fev. 2025.

SANTOS, Cláudia; MOURA, Felipe. O lúdico como recurso pedagógico de ensino e aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa com alunos surdos. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/riufal/6377>. Acesso em: 22 fev. 2025.

SOUZA, Renata; LIMA, Eduardo. Jogos bilíngues como ferramenta didática para a prática do ensino de Língua Portuguesa na modalidade escrita para surdos. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/367675960_Jogos_bilingues_como_ferramenta_didatica_para_a_pratica_do_ensino_de_Lingua_Portuguesa_na_modalidade_escrita_para_surdos. Acesso em: 22 fev. 2025.