

**DIÁLOGO EM LIBRAS E PORTUGUÊS MEDIADO PELA GAMIFICAÇÃO E GÊNERO
TEXTUAL MANGÁ**

**DIALOG IN POUNDS AND PORTUGUESE MEDIATED BY GAMIFICATION AND THE
MANGA TEXTUAL GENRE**

**DIÁLOGO EN LIBRAS Y PORTUGUÉS MEDIADO POR LA GAMIFICACIÓN Y EL
GÉNERO TEXTUAL MANGA**

 <https://doi.org/10.56238/arev7n7-197>

Data de submissão: 16/06/2025

Data de publicação: 16/07/2025

Aldijane Jales Carneiro e Silva

Mestra em Educação Especial

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

E-mail: aldijaneluis@yahoo.com.br

Pedro Luiz dos Santos Filho

Doutor em Educação

Instituição: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

E-mail: pedro.filho@ufrn.br

RESUMO

Este texto, fruto de uma dissertação de mestrado, tem como objetivo socializar a contribuição da gamificação e do gênero textual mangá como ponte para o ensino e a aprendizagem de surdos falantes da Língua Brasileira de Sinais (Libras). A coleta de dados foi realizada por meio de observação participante e entrevistas semiestruturadas com os profissionais e com uma aluna surda, que utilizou a Libras, respeitando a sua especificidade linguística e a forma de se expressar. O estudo evidencia a importância do ensino do Português como segunda língua em uma escola inclusiva. Os resultados foram registrados em diário de campo e indicam a necessidade urgente de um ensino específico e planejado de Língua Portuguesa para os alunos surdos, bem como a formação continuada para os professores envolvidos. Reforça-se o uso de tecnologias assistivas e a necessidade de capacitação em Libras para professores e alunos ouvintes, visando promover uma educação verdadeiramente inclusiva.

Palavras-chave: Educação Especial. Português como L2. Gamificação. Libras. Surdos.

ABSTRACT

This text, the result of a master's thesis, aims to socialize the contribution of gamification and the manga textual genre as a bridge to the teaching and learning of deaf speakers of the Brazilian Sign Language (Libras). Data was collected through participant observation and semi-structured interviews with the professionals and with a deaf student, who used Libras, respecting her linguistic specificity and way of expressing herself. The study highlights the importance of teaching Portuguese as a second language in an inclusive school. The results were recorded in a field diary and indicate the urgent need for specific and planned Portuguese language teaching for deaf students, as well as continuing training for the teachers involved. The use of assistive technologies and the need for training in Libras for teachers and hearing students is reinforced, with the aim of promoting a truly inclusive education.

Keywords: Special Education. Portuguese as L2. Gamification. Libras. Deaf People.

RESUMEN

Este texto, resultado de una tesis de maestría, pretende socializar la contribución de la gamificación y del género textual manga como puente para la enseñanza y el aprendizaje de sordos hablantes de la Lengua Brasileña de Señas (Libras). Los datos se recogieron mediante observación participante y entrevistas semiestructuradas con los profesionales y con una alumna sorda usuaria de Libras, respetando su especificidad lingüística y forma de expresarse. El estudio destaca la importancia de la enseñanza del portugués como segunda lengua en una escuela inclusiva. Los resultados se registraron en un diario de campo e indican la necesidad urgente de una enseñanza específica y planificada de la lengua portuguesa para los alumnos sordos, así como de formación continua para los profesores implicados. Se destaca el uso de tecnologías de apoyo y la necesidad de formación en Libras para profesores y alumnos oyentes, con el objetivo de promover una verdadera educación inclusiva.

Palabras clave: Educación Especial. Portugués como L2. Gamificación. Libras. Personas Sordas.

1 INTRODUÇÃO

No meio do caminho tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
tinha uma pedra
no meio do caminho tinha uma pedra.
Nunca me esquecerei desse acontecimento
na vida de minhas retinas tão fatigadas.
Nunca me esquecerei que no meio do caminho
tinha uma pedra
tinha uma pedra no meio do caminho
no meio do caminho tinha uma pedra.
Carlos Drumond de Andrade

A interpretação do poema *No meio do caminho*, de Carlos Drummond de Andrade, serve como ponto de partida simbólico para refletir sobre os obstáculos enfrentados por alunos surdos no processo de aprendizagem. No caso aqui relatado, a “pedra no caminho” da aluna surda (principal sujeito da pesquisa) era a barreira linguística, presente desde a infância e reforçada pela ausência em seu ambiente educacional de um diálogo significativo em sua língua natural: a Libras. A tarefa de traduzir um poema – assim como ensinar as regras de uma segunda língua para o surdo – revela-se mais complexa do que uma simples tradução palavra por palavra. Ela exige um trabalho de mediação de sentidos que respeite a experiência da aluna e sua visão de mundo, bem como sua forma de nele se expressar.

Neste ponto, procurou-se ajustar os gostos e curiosidades da aluna a partir de algo que lhe trouxesse prazer, interesse e sentido ao ensino-aprendizagem do português. Surge, então, o mangá como gênero textual apreciado pela aluna mesmo esta apresentando um nível de leitura muito limitado; hipótese conformada na fase de investigação do estudo. Atrelado às preferências da aluna, procurou-se apresentar os conteúdos de Língua Portuguesa a partir do código linguístico visual, entendendo que esta via de ensino é a mais importante para que o surdo tenha um entendimento inteiro e completo de sentidos.

Ao lidar com a linguagem como forma de construir sentidos, reconhecemos a necessidade de um ensino de Língua Portuguesa como segunda língua para surdos, respeitando a Libras como língua de instrução e identidade. Como apontam Quadros e Schmiedt (2006), a Libras não deve ser vista apenas como suporte, mas como eixo central do processo educativo dos surdos. A ausência de planejamento conjunto entre professores e intérpretes, aliada à falta de formação específica, limita o desenvolvimento pleno do aluno surdo, que muitas vezes é relegado à função de copista, sem compreensão real do conteúdo.

2 A RELAÇÃO ENTRE LÍNGUAS, GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM: DIÁLOGOS POSSÍVEIS

Refletir sobre o sujeito surdo como ser social em uma sociedade majoritariamente ouvinte é compreender as barreiras enfrentadas por esses indivíduos, especialmente no que diz respeito à comunicação. Segundo Vygotsky (1998), o desenvolvimento humano está diretamente ligado à interação social, sendo a linguagem elemento essencial nesse processo. Em consonância, Fernandes (2006) destaca que a aquisição da linguagem para sujeitos surdos precisa ocorrer por meio de uma língua visual-espacial, como a Libras, sendo esta fundamental para a constituição subjetiva e para o acesso ao conhecimento.

Bakhtin (1999) reflete que a linguagem também é o produto da interação humana coletiva, sendo a língua “constituída pelo fenômeno da interação verbal, realizada através da enunciação ou das enunciações, a interação verbal constitui assim a realidade fundamental da língua” (Bakhtin, 1999, p. 123).

Desse modo, para que haja aprendizagem significativa, é necessário que os surdos estejam imersos em sua língua natural, como reforçam Skliar (1998) e Quadros (2011). Apenas a partir dessa base sólida é possível introduzir o Português como segunda língua. O uso da gamificação e de gêneros textuais como o mangá pode ser um caminho promissor para mediar essa aprendizagem, promovendo o engajamento e a interação linguística em contextos significativos.

2.1 A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM DE ALUNOS SURDOS

As metodologias tradicionais empregadas na educação dos surdos persistem no decorrer dos tempos, principalmente na escola inclusiva, na qual estes educandos estão inseridos. Embora haja o professor tradutor intérprete de Libras, é fundamental considerar que o acesso a um espaço escolar adequado ao desenvolvimento do surdo vai além da presença desse profissional. São necessários métodos que possibilitem aos surdos vivenciar sua língua e compartilhar conhecimento por meio dela. Nesse contexto, a educação vem se renovando, possibilitando métodos diferenciados e atrativos com o auxílio da tecnologia.

O modelo tradicional de ensino não contempla a diversidade dos sujeitos que compõem a sala de aula inclusiva. Segundo Moran (2015), com o advento das tecnologias, o ensino não pode mais se basear apenas na transmissão de informações, sendo necessário integrar o mundo físico e digital. A gamificação, nesse contexto, surge como ferramenta pedagógica eficaz, promovendo a motivação e o protagonismo dos alunos (Murr; Ferrari, 2020).

A gamificação envolve os alunos em uma dinâmica que toma o brincar como base para o pensamento estratégico, aplicando as lógicas e ferramentas dos jogos em ambientes não lúdicos (Murr; Ferrari, 2020). Utiliza-se de elementos de jogos, como narrativa, feedback, cooperação, pontuações, dentre outros, visando aumentar a motivação dos sujeitos com relação à atividade que estão realizando no cotidiano (Murr; Ferrari, 2020; Busarello *et al.*, 2018; Fadel *et al.*, 2014; Batista e Vanzin, 2014).

Para os alunos surdos, essa estratégia pedagógica maximiza o aprendizado através de uma linguagem acessível, permeada por elementos lúdicos, visuais e colaborativos. Ao ser combinada com a tecnologia assistiva, como o aplicativo *Hand Talk* – um tradutor automático de Língua de Sinais –, e integrada à mediação do professor e do intérprete de Libras, a gamificação contribui para uma experiência pedagógica verdadeiramente inclusiva e enriquecedora.

2.2 CONCEITUANDO O GÊNERO TEXTUAL MANGÁ

Os gêneros textuais são essenciais no ensino de língua, pois articulam linguagem, contexto e interação social (Rocha, 2020). No ensino de Língua Portuguesa como L2, é fundamental trabalhar com textos significativos, que possibilitem a compreensão de estruturas linguísticas em contextos reais de comunicação. O mangá, por seu apelo visual e narrativo, é um instrumento potente para aproximar os alunos surdos do Português escrito, favorecendo a interação e o entendimento textual.

No ensino de Língua Portuguesa, Dolz e Schneuwly (2004) evidenciam que os gêneros textuais, na modalidade oral ou escrita, devem mediar o ensino da língua em sala de aula, reforçando que a abordagem do estudo do idioma deve ser feita por meio de textos e sugerem a utilização de diferentes gêneros textuais.

Dolz (2016) sugere que os exercícios, os quais são uma das características das disciplinas escolares, do ponto de vista da engenharia didática, têm uma grande importância, tanto no ensino de primeira língua (L1) como da língua segunda (L2) ou de línguas estrangeiras. Por este motivo, conforme o autor sugere, “a concepção de projetos didáticos de gênero, baseados em situações de comunicação que tenham sentido para os alunos, é o primeiro dos princípios da engenharia didática” (Dolz, 2016, p. 250).

2.3 CONTRIBUIÇÃO DO GÊNERO MANGÁ AO ENSINO DE PORTUGUÊS COMO L2 PARA SURDOS

O ensino de Português como segunda língua para surdos demanda práticas pedagógicas que privilegiem a visualidade, a contextualização e a construção de sentidos. Nessa perspectiva, o uso do mangá – gênero textual marcado por narrativas visuais e sequenciais – configura-se como uma

estratégia potente, especialmente porque alia linguagem verbal e visual, elementos fundamentais para o acesso à informação por parte de sujeitos surdos. Conforme defendem Dolz e Schneuwly (2004), o ensino de línguas deve ser mediado por gêneros textuais socialmente relevantes e o mangá, por sua estrutura multimodal, promove a articulação entre texto e imagem, o que facilita a compreensão discursiva para aqueles cuja primeira língua é a Libras.

A escolha do mangá como ferramenta didática também dialoga com os princípios da educação bilíngue ao permitir que o aluno surdo estabeleça relações entre as expressões visuais da narrativa e os conceitos linguísticos do Português escrito. Pereira (2014) observa que o ensino de L2 para surdos deve se apoiar em textos reais, que propiciem a construção de sentidos a partir da mediação do professor e do uso da Libras. Assim, o mangá não apenas desperta o interesse dos estudantes, mas também serve como ponte entre as duas línguas, tornando o aprendizado do Português mais significativo e acessível.

Além disso, o mangá permite a tradução simultânea dos sentidos para Libras, facilitando a compreensão de estruturas narrativas complexas e promovendo um ensino que considera as necessidades linguísticas e cognitivas do aluno surdo. Ao trabalhar com esse gênero, o educador cria um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e interativo, no qual a leitura e a produção textual ocorrem em um espaço visual e culturalmente próximo da realidade dos alunos.

Embora a Libras seja legitimada como língua pelos estudos linguísticos da área da surdez, com respaldo em autores como Skliar (2010) e Quadros (2011), sua plena integração no espaço educacional e nos currículos escolares brasileiros ainda enfrenta obstáculos. Na maioria das instituições de ensino, especialmente nas escolas inclusivas, ela é frequentemente relegada ao papel de língua auxiliar, sendo utilizada como língua de instrução para surdos principalmente em escolas bilíngues que possuem em seu quadro docente professores surdos e ouvintes com fluência em Libras. O papel da Libras, dependendo do espaço e projeto educacional, assume diferentes papéis, sendo este um ponto crucial na educação de surdos, já que para a maioria deles, “a Libras, além de ser importante traço identitário, é a língua que lhes permite acessar e compartilhar informações de modo significativo” (Bizon; Silva, 2023, p. 6).

Ademais, para a exposição de uma segunda língua, os sujeitos devem ter se firmado em sua primeira língua (Grannier, 2001), no caso dos surdos brasileiros, a Libras. A Língua Portuguesa deve ser ensinada como segunda língua (L2), observando os princípios legais de inclusão necessários ao desenvolvimento das competências de leitura e escrita (Pereira, 2014; Calixto *et al.*, 2019; Bizon e Silva, 2023).

Desde a década de 1980, o estudo das línguas passou a ser idealizado a partir da interação humana, na atividade, por influência das ideias de Vygotsky (2021) e de Bakhtin (1999), nas quais a interlocução no espaço da linguagem constituía os sujeitos. Ou seja, o estudo da língua como código cedeu lugar ao estudo da língua a partir do discurso, sendo o foco colocado no estudo do texto e não nos vocábulos (Geraldi, 1993 *apud* Pereira, 2014; Calixto *et al.*, 2019).

Conforme Pereira (2014) e Calixto *et al.* (2019), baseando-se na concepção discursiva de língua, tanto para alunos surdos como para ouvintes, o objetivo no ensino da Língua Portuguesa deve ocorrer a partir da habilidade de os alunos lerem e produzirem textos, daí a importância de se trabalhar os textos ou partes deles, bem como esclarecer e explicar aspectos sobre a construção destes. No caso dos surdos, os autores reforçam que cabe ao professor traduzir os textos ou partes deles para a Libras, bem como de explicar semelhanças e diferenças entre a Língua Portuguesa e a Língua Brasileira de Sinais, a fim de que sejam esclarecidas as dúvidas e os alunos possam observar como uma mesma ideia é expressa nas duas línguas.

Logo, ao considerar a Libras como língua de instrução, é necessário repensar o ensino do Português como L2 para surdos, superando a visão da língua como mero código (Pereira, 2014). Como afirmam Bizon e Silva (2023), a Libras é um instrumento de acesso ao conhecimento, e o ensino do Português deve considerar a mediação linguística e cultural. A utilização de mangás e tecnologias assistivas promove um ambiente bilíngue e colaborativo, valorizando a língua de origem e proporcionando um aprendizado contextualizado da segunda língua.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa (Minayo, 2001), por meio da pesquisa-ação (Braun, 2014), com foco nos significados e nos processos sociais envolvidos no ensino de Português para surdos. Os dados foram coletados com base na observação participante, em entrevistas semiestruturadas e registros em diário de campo, possibilitando a análise das interações entre os sujeitos da pesquisa e os efeitos da atividade gamificada.

4 RELAÇÃO ENTRE A LÍNGUA PORTUGUESA E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE UMA ALUNA SURDA: CONTRIBUIÇÃO DA ATIVIDADE GAMIFICADA

Aqui apresentaremos um recorte dos resultados advindos da nossa dissertação de mestrado. A imagem a seguir ilustra a criatividade e o desempenho na escrita da língua portuguesa pela aluna, demonstrando seu aprendizado sobre o gênero textual estudado, bem como o resultado positivo do

ensino significativo ao aluno surdo quando sua língua, a Libras, é bem associada com metodologias inovadoras como a gamificação e uso de tecnologia assistiva.

Figura 1: Página de mangá produzido pela aluna



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Conforme elucida Dolz e Schneuwly (2004), a interação entre as línguas aconteceu, de modo que os alunos tiveram a oportunidade de criar um gênero textual escrito em português e traduzido em Libras. Os papéis dos sujeitos se apresentaram conforme seus níveis de desenvolvimento no ambiente escolar e a língua portuguesa foi viabilizada aos alunos a partir do texto, e não pelo código da língua. Tudo isto confirma que o aprendizado se efetiva com significação.

O ensino viabilizado em Libras à aluna surda ofereceu a oportunidade de esta entender a língua portuguesa a partir de sua língua de instrução, fazendo com que o seu aprendizado em uma segunda língua fosse construído com significado. A aluna se expressou timidamente em sala, mas, a pedido da pesquisadora, produziu seu próprio trecho do mangá, fez o desenho e copiou a fala dos personagens, bem como enumerou as páginas corretamente, de acordo com o estilo do gênero estudado (da direita para à esquerda) como consta na imagem.

Ao apresentar um trecho copiado do mangá Naruto, a aluna não apenas demonstrou a capacidade de leitura em português, mas também evidenciou compreensão tanto do gênero textual mangá quanto da língua portuguesa. Sua explicação do trecho em Libras atesta a internalização do conteúdo e a aquisição de conhecimento sobre as características do gênero e sobre a estrutura e o significado da língua portuguesa escrita.

Sobre o prisma do uso da gamificação como metodologia de engajamento, conforme elucidam Freitas (2022) e Murr; Ferrari (2020), os alunos foram os protagonistas em toda a ação, se envolveram na tarefa e cooperaram entre si, havendo uma sensação de estarem brincando, ao mesmo tempo que estavam construindo conhecimento, expondo os aprendizados adquiridos nas aulas ministradas, com autonomia e criatividade.

Além do prazer dos alunos em criar seus próprios textos no gênero de sua preferência, a competição pelos prêmios transcorreu de forma harmoniosa. Os estudantes demonstraram entusiasmo em brincar e compartilhar o conhecimento adquirido, especialmente na expressão em outra língua. A interação com a aluna surda foi notável: ambos os grupos de ouvintes se certificaram de que ela estivesse à frente para que pudessem sinalizar a história, buscando sua compreensão e aprovação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada neste estudo evidencia a urgência de práticas pedagógicas que respeitem a especificidade linguística dos alunos surdos. A gamificação e o uso do gênero textual mangá, aliados à mediação em Libras e às tecnologias assistivas, mostraram-se recursos eficazes para promover um ensino de Português significativo. Reforça-se a necessidade de formação continuada de professores e intérpretes, bem como a construção de espaços escolares verdadeiramente inclusivos, nos quais os surdos possam aprender a partir de sua língua, constituindo-se como sujeitos autônomos e participativos.

Desse modo, torna-se necessário aprofundar as pesquisas sobre o aprendizado significativo do surdo, considerar o currículo estabelecido e ampliar a problematização sobre o tema da escolarização. Visto que esses sujeitos têm o direito garantido de estar na escola e de se integrar com os ouvintes,

seu ensino, assim como o dos demais estudantes, deve ser significativo. É fundamental que os envolvidos na escolarização de surdos reconheçam a importância de seu desenvolvimento por meio de instrumentos linguísticos viabilizados a partir da Libras – língua primeira que possibilita a estruturação social e cognitiva do surdo.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. Marxismo e Filosofia da Linguagem. HUCITEC, 2006. Disponível em: https://hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/Bakhtin-marxismo-filosofia_linguagem.pdf. Acesso em: 6 abr. 2025.

BIZON, A. C. C; SILVA, I. R. “Eu também posso escrever!”: narrando a produção de material didático de Português como Segunda Língua para Surdos em uma perspectiva decolonial e translíngue. **Revista DELTA**, PUC - SP. DELTA, v. 39, n 1, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/delta/a/StYWBVmFB57BYG7FcWSxqTN/?lang=pt#>. Acesso em: 1 abr. 2025.

BRAUN, Patrícia. A Pesquisa-Ação: Aspectos Conceituais, Aplicação e Implicações em Investigações sobre Educação Especial. In. Nunes, L. R. P. (Org.). **Novas trilhas no modo de fazer pesquisa em Educação Especial**. São Carlos: Maquezine & Manzini: ABPEE, 2014. p. 89-104.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. A gamificação e o sistema de jogos: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. **Gamificação na Educação**. Trad. GERHARDT. K. B. 9. ed. rev. ampl. v. 2. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

DOLZ, J. As atividades e os exercícios de língua: uma reflexão sobre a engenharia didática. **DELTA: Documentação e Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, [S.I.], v. 32, n. 1, 2016. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/delta/article/view/26773>. Acesso em: 13 abr. 2025.

DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização Roxane Rojo; Glaís Sales Cordeiro. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004. 278 p.

FADEL, L. M. et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=FADEL,+L.+M.+et+al.+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o.+S%C3%A3o+Paulo:+Pimenta+Cultural,+2014.&ots=fcOI0MCKKj&sig=gaO92rgrhU3Q5pOkpl9PYNQO8hU#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 3 jan. 2025.

FERNANDES, S. **Avaliação em língua portuguesa para alunos surdos**: algumas considerações. Curitiba: Secretaria de Estado da Educação/SUED/DEE, 2006. Disponível em:
http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/janeiro2013/otp_artigos/sueli_fernandes.pdf. Acesso em: 25 jan. 2025.

FREITAS, E. M. C. de. Formação continuada em tecnologias assistivas na educação. Módulo: O Jogo e a Educação Especial - SME/Natal–NTE, 2022. Disponível em: https://docs.google.com/presentation/d/1_3T4ClwY6JZ-e5Yxlhiks6NaJbfJ9LEZ/edit?pli=1#slide=id.g2e24. Acesso em: 10 jan. 2025.

GOLDFELD, M. **A criança surda**: linguagem e cognição numa perspectiva sociointeracionista. São Paulo: Plexus Editora, 2002.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (Org.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo- Moran.pdf. Acesso em: 19 jan. 2025.

MURR, C. E; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação** [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020. Disponível em: <http://portal.sead.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2025.

PEREIRA, M. C. C. O ensino de português como segunda língua para surdos: princípios teóricos e metodológicos. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, Edição Especial, n. 2/2014, p. 143-157. UFPR. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/sXkGQKsnKbhgRBsPD4mvSjy/?format=pdf>. Acesso em: 20 mar. 2025.

PEREIRA, E. de O. *et al.* Ludicidade e língua inglesa: a importância do brincar na formação docente. **Anais...** VII CONEDU - Edição Online. Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68836>. Acesso em: 12 abr. 2023.

PEREIRA, M. C. C. O ensino de português como segunda língua para surdos: princípios teóricos e metodológicos. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, Edição Especial, n. 2/2014, p. 143-157. UFPR. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/sXkGQKsnKbhgRBsPD4mvSjy/?format=pdf>. Acesso em: 20 mar. 2025.

QUADROS, R. M.; CRUZ, R. R. **Língua de sinais**: instrumentos de avaliação. Porto Alegre: Artmed, 2011.

QUADROS, R. M. Políticas Linguísticas e Educação de Surdos em Santa Catarina: Espaço de Negociações. **Cad. Cedes**, Campinas, vol. 26, n. 69, p. 141-161, maio/ago. 2006 [2011]. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/T55NhKLDWBBWnZvNCTJ5Qqk/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 mar. 2025.

QUADROS, R. M.; KARNOOPP, L. B. **Língua de sinais brasileira**: estudos linguísticos. Porto Alegre: Artmed, 2004.

QUADROS, R. M.; Schmiedt, M. L. (1997b). **Aquisição da linguagem por crianças surdas**. Quadros, R. M. Libras. Série Atualidades Pedagógicas, 4(3), 81-107. (2006).

ROCHA, A. G. A importância dos gêneros textuais no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 5, 3. ed., v. 10, pp. 18-32. março de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/letras/importancia-dos-generos>. Acesso em: 19 jan. 2025.

SILVA, A. J. C. e. **Gamificação na educação de surdos:** mangá bilíngue como mediador de aprendizagem entre surdos e ouvintes na escola regular. Orientador: Dr. Pedro Luiz dos Santos Filho. 2024. 120f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Especial) - Centro de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2024.

SKLIAR, C. **A surdez:** um olhar sobre as diferenças. Porto Alegre: Dimensão, 1998.

VIGOTSKI, Lev. **A formação social da mente.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.