

# O uso de recursos visuais para estimular a sinalização e a aprendizagem da Libras no ensino superior

## RESUMO

A inclusão da disciplina de Libras como obrigatória em todos os cursos de formação de professores e de Fonoaudiologia nas instituições de ensino superior, públicas e privadas, deu-se partir da determinação do Decreto n.º 5.626/2005, que estabeleceu essa entre outras prerrogativas voltadas para os direitos linguísticos da pessoa surda. Dessa forma, acadêmicos ouvintes e falantes de uma língua oral-auditiva passaram a ter que aprender outra de modalidade visual-espacial, no caso: Libras. Nesse sentido, destaca-se que tais aprendizes estão acostumados a se expressarem por meio das línguas orais, que usam o aparelho fonador e o auditivo. No entanto, para se comunicarem na Língua de Sinais precisam aprender a utilizar as mãos e o corpo, o que, em princípio, tende a ser um desafio, na medida em que também devem se acostumar com a exposição que ocorre ao sinalizarem, que é diferente da que existe ao usarem a oralidade. Por tal, autora deste artigo, que é professora da disciplina de Libras em uma instituição de ensino superior, desenvolveu uma série de jogos, utilizados como recursos facilitadores da aprendizagem da Libras em sala de aula objetivando otimizar e facilitar a aprendizagem da língua. Neste artigo, três desses recursos visuais são apresentados detalhando o processo de produção e aplicabilidade em sala de aula dos mesmos, sendo que através da observação do uso desses pelos discentes, concluiu-se que tais ferramentas pedagógicas favoreceram o desenvolvimento linguístico, ajudando-os a construir a habilidade de produção e expressão na Libras.

**PALAVRAS-CHAVE:** Libras. Ensino Superior. Recursos visuais.

**Sílvia Andreis-Witkoski**  
[silviaa@utfpr.edu.com](mailto:silviaa@utfpr.edu.com)  
<https://orcid.org/0000-0003-1196-9426>  
Universidade Tecnológica Federal do  
Paraná, Curitiba, PR, Brasil

## INTRODUÇÃO

A Língua Brasileira de Sinais (Libras), somente no ano de 2002, obteve o reconhecimento oficial na legislação brasileira como meio legal de comunicação e expressão de pessoas surdas, pela promulgação da Lei n.º 10.436/2002. Com a oficialização dessa língua, na sequência, no ano de 2005, essa lei passou a ser regulamentada pelo Decreto n.º 5.626/2005, que estabeleceu várias prerrogativas em relação aos direitos linguísticos da pessoa surda. Entre os benefícios, destacam-se a inclusão da Libras como disciplina curricular, do direito desse alunado à educação bilíngue, da formação de professores e do instrutor de Libras, e do uso e da difusão da Libras (BRASIL, 2005).

Em decorrência do decreto supracitado, o ensino da Libras passou a ser uma realidade dentro das universidades, na medida em que se tornou disciplina obrigatória nos cursos de formação de professores e nos cursos de Fonoaudiologia de todas as instituições de ensino brasileiras, públicas e privadas. Dessa forma, acadêmicos ouvintes, falantes de uma língua oral-auditiva, passaram a ter de aprender outra de modalidade visual-espacial, no caso: Libras. Para esse alunado, o ensino e aprendizagem da Língua de Sinais se configura em um desafio, tendo em vista que as duas línguas, ao apresentarem modalidades diferentes, possuem estruturas linguísticas díspares, visto que a oral segue a lógica fonocêntrica, enquanto a de sinais possui uma lógica visual.

Assim, vê-se que a aprendizagem pelo acadêmico ouvinte da Libras constitui-se um processo complexo ao considerar que ele precisa construir a habilidade de sinalização e enunciação dessa língua, aprendendo a sua lógica visual de produção e expressão. Nesse sentido, salienta-se que esses aprendizes estão acostumados a se expressarem por meio das línguas orais, que usam o aparelho fonador e auditivo, sendo que, para se comunicarem na Língua de Sinais, precisam aprender a utilizar as mãos e o corpo, já que essa é uma língua visual-espacial.

A utilização de recursos visuais, entre eles os jogos, constitui-se em um otimizador e facilitador da aprendizagem da Libras, diante da complexidade de sua aprendizagem, na medida em que “seu uso como recurso pedagógico deve ser incentivado e aplicado em sala de aula, pois se trata de uma ferramenta didática para o professor proporcionar situações que ampliem o aprendizado do aluno” (LIMA, 2019, p. 34). A partir desse pressuposto, para os diversos cursos de licenciatura do ensino superior nos quais a autora é professora, ela desenvolveu uma série recursos visuais na disciplina de Libras, que são utilizados como facilitadores da aprendizagem dessa língua em sala de aula. No presente artigo, serão apresentados três deles, detalhando-se sua importância, o processo de produção e a aplicabilidade em sala de aula.

## RECURSOS VISUAIS: IMPORTÂNCIA, PRODUÇÃO E APLICABILIDADE

Conforme referido, a aprendizagem da Libras caracteriza-se um desafio diante do fato de ser de modalidade visual-espacial, que utiliza as mãos e o corpo para sua produção, tendo uma estrutura gramatical própria que segue a lógica visual. Nessa perspectiva, destaca-se que o ouvinte “precisa romper eventualmente o constrangimento que de início tende a sentir ao sinalizar” (ANDREIS-WITKOSKI; FILIETAZ, 2023, p. 240). Isso porque é usual no começo da disciplina os acadêmicos sentirem certa vergonha ao se expressarem em uma língua visual, tendo em vista que, como é necessário usar as mãos e o corpo, os obriga a um tipo de exposição que não ocorre ao se comunicarem por meio de uma língua oral.

Além disso, por exemplo, o “sistema pronominal na Libras se efetiva por meio do processo de apontar, para o referente, com o dedo indicador, introduzindo no espaço através da apontação em diferentes locais” (ANDREIS-WITKOSKI, 2015, p. 151). Trata-se de uma prática que tende a causar certo desconforto aos ouvintes, porque, diferentemente da cultura surda, na qual a apontação faz parte do processo de comunicação, na ouvinte, se alguém apontar para o seu referente enquanto fala por meio da língua oral, é considerado, no mínimo, uma postura deselegante. Observa-se, nesse sentido, que se uma criança aponta para o outro, identificando-o, enquanto fala algo em relação a esse sujeito, em geral, essa atitude é corrigida se percebida por algum adulto responsável pela sua educação. Portanto, esse tipo de condicionamento precisa ser desconstruído, de modo que o ouvinte perceba a naturalidade do ato de apontar ao se expressar por meio da Libras, por ser de modalidade visual-espacial.

Dessa forma, quanto mais predominar no ambiente na sala de aula um clima descontraído para a aprendizagem, mais fácil tende ao educando perder esse tipo de constrangimento. Por tal, entende-se que o uso de recursos visuais diversos que facilitem esse processo, como os jogos, são profícuos, tendo em vista que, conforme Serra (1999, p. 1) afirma: “O jogo é um fenômeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua importância”.

Considerando-se o referido posicionamento, para a disciplina da Libras a autora deste artigo criou uma série de jogos para facilitar o aprendizado dessa língua. Assim, a incorporação dos jogos na prática pedagógica objetiva contribuir para a aprendizagem, porque seu aspecto lúdico é uma estratégia de ensino facilitadora no processo de sinalização dos alunos, ao contribuir tanto para se sentirem mais confortáveis para sinalizarem, perdendo o constrangimento inicial, quanto para ajudar a construir a aprendizagem dos conteúdos linguísticos propostos em cada recurso visual.

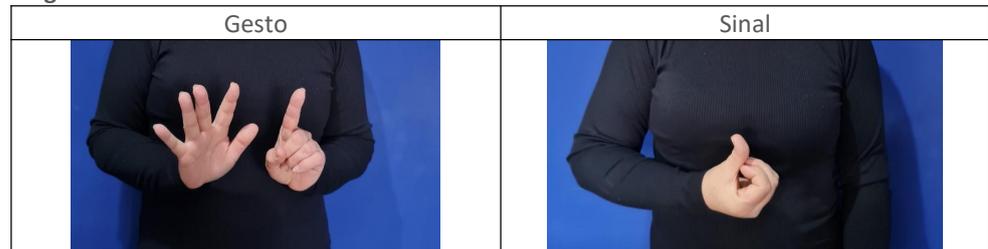
Os recursos visuais foram idealizados pela professora, autora deste artigo, que, ao definir o conteúdo a ser explorado em cada um deles, considerou os objetivos a serem alcançados. A partir daí, orientou o seu bolsista do curso de Design a elaborar o projeto gráfico dos jogos, a fim de que se tornassem visualmente atrativos, tecendo uma articulação entre imagens e conteúdo. Entende-se que o trabalho desse acadêmico na organização visual de cada jogo

foi extremamente proficiente, já que com o uso dos conhecimentos da área de Design é possível “estimular processos mentais por meio de imagens [...] favorecer matéria-prima aos processos de pensamento para o desenvolvimento da segunda língua.” (BERNABÓ, 2008, p. 87), o que, no caso dos ouvintes, se constitui a Libras.

No presente artigo serão apresentados três recursos visuais idealizados pela autora, sendo que estes já foram utilizados como facilitadores da aprendizagem durante o primeiro e o segundo semestre de 2022 e no primeiro de 2023, nas turmas de Libras dos cursos de licenciatura em Matemática, Letras Português, Letras Inglês, Química e Física, ofertados pela universidade na qual é professora efetiva.

O primeiro a ser apresentado é um baralho na Libras, para mediar a aprendizagem dos números cardinais. A ideia de criar esse jogo foi em função de que, conforme observado pela autora, os acadêmicos trazem como bagagem o uso dos numerais em gestos que são utilizados na sociedade ouvinte. Por exemplo: para mostrar o número seis, o ouvinte, em geral, mostra uma mão aberta com os cinco dedos esticados e, ao lado, a outra mão com o dedo indicador esticado, que, somando-se aos dedos da primeira mão, totalizam seis. No entanto, o sinal do número em questão na Libras é sinalizado apenas com uma mão. Na sequência, seguem imagens com a diferença entre o número seis, na forma de gesto, e o sinal que representa esse numeral.

**Figura 1** – Número 6.



**Fonte:** Fotos da autora.

Ao considerar que o uso dos numerais, com gestos, não se restringe ao número seis, sendo estes bastante utilizados no cotidiano ouvinte, e percebendo a necessidade de se desconstruir essa utilização ao sinalizar, a autora idealizou o baralho na Libras. Assim, tal recurso visual tem como o objetivo fomentar a memorização dos numerais na Libras de forma lúdica, a fim de substituir o hábito de utilizar os gestos para tal finalidade.

A partir da idealização referida, a autora orientou o seu bolsista a criar o baralho na Libras, com a proposta de que os acadêmicos pudessem, em sala de aula, jogar pife. É um jogo que pode ter de dois a oito jogadores, utilizando-se um baralho com 52 cartas, sendo distribuídas nove cartas para cada participante, que deverá tentar fazer trincas e/ou sequências para vencer. As trincas devem ser compostas sempre por três cartas do mesmo valor de naipes diferentes, e as sequências são formadas por três ou mais cartas seguidas do mesmo naipe. Distribuídas as cartas, o primeiro jogador pega uma carta do maço, que deve estar disposto sobre a mesa, virado para baixo, e verifica se a carta contribui para fazer trincas ou sequências no seu conjunto de cartas em mãos; se for útil, fica com ela, senão a descarta. O jogador seguinte poderá pegar uma carta do maço

ou a descartada na lixeira, caso lhe seja útil. Assim, seguem as rodadas até que alguém do grupo consiga combinar as nove cartas, formando trincas e/ou sequências. Observa-se que o baralho também contém duas cartas, que são curingas e valem por qualquer outra carta, as quais também podem ser utilizadas para formar as trincas e/ou sequências.

Na orientação para a confecção do baralho na Libras, para jogar pife a autora orientou seu bolsista de que, para sua criação, cada carta deveria substituir o número pelo desenho do sinal correspondente na Libras, sendo que a carta curinga deveria ser substituída pelo desenho do sinal na Libras: I LOVE YOU. A escolha desse sinal para representar o curinga deu-se em função de que é um sinal universal e amplamente utilizado na comunidade surda, por exemplo, muitos surdos o adotam como uma marca de identidade em fotos compartilhadas nas redes sociais.

Sobre o processo de criação do projeto gráfico do baralho, o bolsista, depois de receber as orientações sobre a sua confecção e objetivo, segundo relatado por ele, utilizou como referência os baralhos clássicos, substituindo os símbolos pelos sinais dos números na Libras, que passaram a aparecer duplicados e invertidos, para ser possível vislumbrar os dois lados de uma mesma carta. A opção das cores preto e vermelho, ainda segundo ele, deu-se por seu desejo de manter a referência aos baralhos clássicos no baralho de Libras, conforme pode ser visualizado na foto a seguir apresentada:

**Figura 2** – Baralho na Libras: Números cardinais

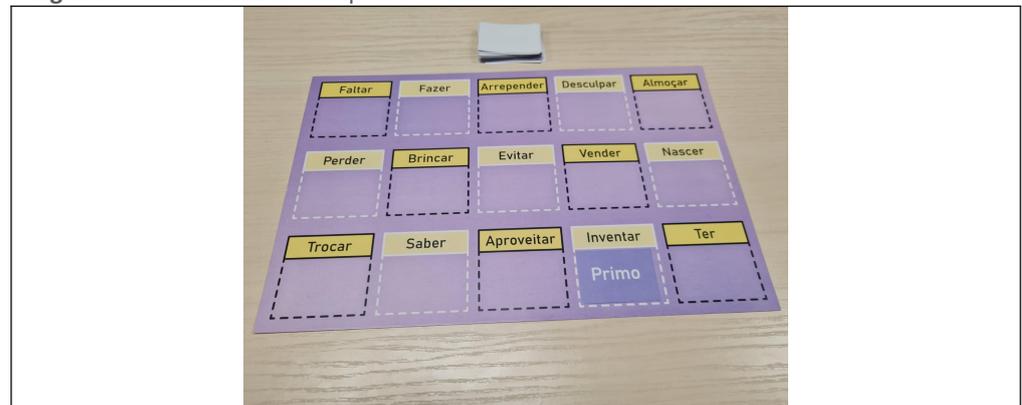


Fonte: Foto da autora.

Sobre a aceitação do jogo em sala de aula, os acadêmicos inicialmente mostraram-se encantados com a possibilidade de jogar pife com um baralho na Libras, deixando transparecer que não esperavam o uso desse tipo de recurso no processo de aprendizagem em sala de aula. Em todas as turmas, durante os três semestres foram tecidos comentários elogiosos em relação ao uso desse recurso, sendo observada a participação ativa de todos na atividade, de modo que, de forma descontraída, puderam memorizar os números cardinais na Libras. Na sequência das aulas, verificou-se que a aplicabilidade do jogo foi bastante positiva, pois os acadêmicos demonstraram facilidade em sinalizar os numerais, com a automatização da aprendizagem, não voltando a utilizar os gestos para tal.

O segundo recurso visual a ser apresentado trata-se de uma tabela acompanhada por fichas para treinamento dos verbos simples na Libras e de sinais da categoria família como: mãe, pai, filho, entre outros. A tabela contempla 15 diferentes verbos, sendo que abaixo de cada um deles tem um espaço vazio, tracejado em linha não contínua. As 24 fichas que o acompanham são exatamente do mesmo tamanho que o espaço referido, porque seu uso é feito coletivamente, em grupos de quatro participantes, de modo que o tabuleiro fica sobre a mesa, no centro do grupo, e ao lado as fichas dispostas uma sobre a outra, viradas do lado inverso da escrita. Assim, cada componente do grupo sequencialmente deve pegar uma ficha e, após lembrar o seu sinal, escolher um dos verbos do tabuleiro para criar uma frase na Libras, articulando o sujeito que pegou aleatoriamente com o verbo escolhido. Ao terminar de sinalizar a ficha, deve colocá-la no espaço vazio do verbo utilizado, a fim de que o próximo componente do grupo seja obrigado a escolher outro verbo ao pegar sua ficha e criar a sua frase na Libras.

**Figura 3** – Tabela: verbos simples com fichas.



Fonte: Foto da autora.

As orientações a respeito de como deveria ser a tabela, seu uso e objetivo foram passadas pela idealizadora ao seu bolsista, que desenvolveu o projeto gráfico, a fim de que o recurso pudesse ser esteticamente agradável e apresentar a funcionalidade referida. Para o seu desenvolvimento, a fim de possibilitar essa dinâmica de encaixe de cada ficha em sua “caixinha”, ele se preocupou para que as medidas fossem exatas, optando também por utilizar uma tonalidade de cor clara para o fundo do tabuleiro e as fichas para que a escrita ficasse bem visível.

É importante ressaltar que o uso desse recurso foi feito somente após já terem sido ensinados todos os sinais em contexto de pessoas da categoria família, assim como os verbos simples contemplados na tabela. Logo, o objetivo do jogo constitui-se em um recurso para fomentar a sinalização dos conteúdos referidos, de forma a desafiar novas construções frasais.

Também é fundamental destacar que, nas aulas de Libras, sempre é solicitado aos acadêmicos a conversação por meio da sinalização que utiliza os sinais ensinados em cada encontro. Sobre essa prática, a autora considera que a conversação espontânea é extremamente importante no processo de ensino e aprendizagem da língua. Entretanto, pontua que a utilização de materiais visuais

para fomentar o uso dos sinais aprendidos contribuiu para a formulação de novas construções frasais.

Pela experiência em sala de aula entende que, assim como nas aulas de Arte, a sugestão de desenho livre espontâneo em todas as aulas acaba, em geral, em levar o aluno a reproduzir continuamente o mesmo desenho, de forma análoga à orientação de que os acadêmicos sempre conversem espontaneamente, utilizando os sinais aprendidos, sem um recurso visual para estimular a sinalização, tende a conduzi-los à zona de conforto linguístico e a reproduzirem em grupo as construções frasais já mediadas no ensino dos sinais em contexto. Dessa forma, para evitar esse processo, a autora considera importante mediar a prática de sinalização na Libras, sempre que possível, com novos recursos visuais, como o do tabuleiro, que contribuam para o processo de sinalização, com a formulação novas construções frasais.

Nesse sentido, por exemplo, a autora verificou no decorrer dos três semestres que – depois de o grupo de acadêmicos participar da atividade descrita, ao sugerir na sequência uma conversa espontânea utilizando os sinais apresentados – essa dinâmica dá-se de forma mais fluente, ao abordar combinações entre os sinais dos verbos simples com os sinais de pessoas da família, mais variados e complexos do que acontecia nos semestres anteriores ao uso de tal recurso. Por tal, considera que a atividade do tabuleiro com as fichas ajuda na memorização dos sinais, que precisam ser lembrados em cada formulação frasal na Libras, assim como no próprio processo da sinalização de novas formulações frasais.

O último recurso visual a ser apresentado neste artigo refere-se a um jogo para treinar os verbos com concordância na Libras. Na idealização, a autora propôs a criação de um jogo, com um ponto de partida e um de chegada, para ser jogado em grupos de quatro a seis componentes, lembrando um caracol, de forma que os verbos sejam apresentados cada um em uma casinha quadrada. Todos os componentes do grupo são identificados por pinos, posicionados na partida. Aleatoriamente um dos componentes do grupo inicia a partida, jogando um dado e avançando o mesmo número de quadrados que apareceu no dado. Então, deve sinalizar uma frase completa com o verbo no qual o seu pino parou. A frase sinalizada com o verbo deve conter, no mínimo, também um advérbio de tempo, um sujeito e um lugar. Para aumentar a ludicidade, o jogo contempla a possibilidade de, dependendo de onde cair o seu pino, o jogador voltar algumas casas, pular algumas ou prosseguir. Ainda sobre a formulação das frases, nenhum jogador pode repetir nenhuma das já sinalizadas por qualquer jogador. Ganha a partida aquele que chegar primeiro no espaço de chegada do caracol.

O bolsista de Design relatou que, depois de receber a proposta do recurso, para a construção do projeto gráfico utilizou uma mecânica clássica de jogos de tabuleiro, que é o de “cobras e escadas”. Assim, à medida que o jogador avança nas casas, pode se deparar com a cabeça da cobra e, então, a regra é retroceder as casas até a sua cauda. Em contrapartida, quando para na escada, o jogador deve subir seus degraus, avançando as casas até o topo da escada. Em relação à parte gráfica, ele explica ter optado por uma apresentação simples e geometrizada, a fim de evitar a poluição visual e permitir a fácil visualização da escrita dos verbos, conforme pode ser observado na reprodução a seguir.

**Figura 4** – Jogo na Libras: verbos com concordância.



Fonte: Foto da autora.

Sobre a aplicabilidade desse recurso, vale destacar que seu uso se mostrou extremamente gratificante nos três semestres, com todas as turmas. Os acadêmicos participaram da atividade com muito entusiasmo, jogando-o mais de uma vez, mesmo sem ser solicitado. Constatou-se que a competição intrínseca na dinâmica aumentou a ludicidade do jogo, mostrando ser esse um elemento positivo de se incluir nos jogos didáticos-pedagógicos.

Reitera-se que todos os três recursos referidos revelaram que se constituem em facilitadores do processo de aprendizagem da Libras. O uso dos jogos favoreceu a criação de um ambiente descontraído em sala de aula de modo que indicaram ser um fator otimizador no processo de sinalização, já que contribuem para desconstruir qualquer resistência ao utilizar uma língua de modalidade visual-espacial e, por conseguinte, impõem uma exposição diferente da que os ouvintes estão acostumados ao se comunicarem por meio da língua oral. Dessa forma, a partir do uso dos recursos referidos, corrobora-se com o pressuposto de que os jogos educativos são excelentes recursos para a prática pedagógica, pois fomentam “a curiosidade e, principalmente, o interesse em aprender, além de melhorar a autoconfiança. Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado” (MARTUCCI; FRÈRE; OLIVEIRA, 2010, p. 1)

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

A inclusão da disciplina da Libras no currículo dos cursos de licenciatura e de Fonoaudiologia nas instituições de ensino superior, públicas e privadas, como referido, é bastante recente. Faz-se um desafio o ensino e aprendizagem da Língua de Sinais, ao considerar que ela apresenta uma modalidade visual-espacial, diferente da oral-auditiva, que é a utilizada pelos acadêmicos ouvintes. Isso ocorre porque precisam aprender a estrutura linguística da Libras, que segue uma lógica visual, além de romper com o usual constrangimento inicial que sentem ao sinalizarem, na medida em que a produção desta acontece por meio do uso das mãos e do corpo.

Para o desenvolvimento da habilidade de sinalização, entende-se que o ambiente em sala de aula seja o mais descontraído possível, a fim de que os acadêmicos vençam a inibição de sinalizarem, acostumando-se ao tipo de exposição que o uso da Língua de Sinais implica, que é diferente da qual estão acostumados ao falarem por meio da oralidade.

No presente artigo, apresentou-se três recursos visuais utilizados em sala de aula no ensino da Libras no ensino superior, apontando para o fato de quanto o uso de tais ferramentas pedagógicas favoreceu a aprendizagem dessa língua de forma lúdica. Sobre a produção dos recursos, considera-se que a contribuição do bolsista do curso de Design, na criação dos projetos gráficos, foi muito relevante, uma vez que, a partir de seu apoio, foi possível apresentar junto aos acadêmicos recursos visuais esteticamente aprazíveis, que atenderam a funcionalidade proposta. Desse modo, destaca-se a importância de tecer parcerias com a área do Design para a criação desses recursos visuais, como jogos, considerando o conhecimento específico na área contribuiu para que o produto final fosse visualmente atrativo e funcional, de acordo com os objetivos a que se propôs.

Reitera-se sobre a importância de o professor utilizar recursos visuais didáticos para o enriquecimento da prática pedagógica, com a finalidade de favorecer o processo de ensino e aprendizagem da Libras. É preciso perceber as dificuldades presentes em sala de aula e buscar práticas inovadoras de ensino, a fim de alcançar os objetivos a que a disciplina se propõe. Sendo assim, a autora deste artigo concorda com Vasconcellos, o qual argumenta que:

Ensinar não nos exige apenas vontade, mas requer dedicação e comprometimento com a minha prática e com o que tem sido passado ao sujeito na condição de aluno. É preciso refletir sobre os desafios da realidade da sala de aula, percebendo as necessidades e carências nas metodologias para que seja possível buscar formas de enfrentamento e comprometer-se com a transformação prática. (VASCONCELLOS, 2004, p. 133).

Desta feita, advoga-se que ensinar exige compromisso e sensibilidade em perceber as dificuldades que o aprendiz precisa superar. O olhar atento do professor, acompanhando o processo de ensino e aprendizagem, atualizando-se e propondo práticas inovadoras, indubitavelmente contribui para a formação dos acadêmicos. Na disciplina de Libras, em função de sua característica visual-espacial e considerando a exposição que exige dos novos sinalizantes, entende-se que o estabelecimento de um ambiente descontraído contribui para que os ouvintes rompam as barreiras impostas pelo constrangimento inicial de se comunicarem em Língua de Sinais, sendo que o uso de recursos visuais, como os jogos, facilita não apenas a criação desse ambiente acolhedor como o próprio desenvolvimento linguístico, ajudando-os a construir a habilidade de produção e expressão na Libras.

# The use of visual resources to stimulate signing and learning Libras in higher education.

## ABSTRACT

The inclusion of the Libras subject as mandatory in all teacher training and speech therapy courses in public and private higher education institutions was determined by Decree No. 5,626/2005, which established this among other prerogatives. focused on the linguistic rights of deaf people. In this way, academic listeners and speakers of an oral-auditory language now have to learn another visual-spatial language, in this case: Libras. In this sense, it is noteworthy that such learners are accustomed to expressing themselves through oral languages, which use the speech and hearing systems. However, to communicate in Sign Language they need to learn to use their hands and body, which, in principle, tends to be a challenge, as they must also get used to the exposure that occurs when signing, which is different from what exists when using orality. Therefore, the author of this article, who is a Libras teacher at a higher education institution, developed a series of games, used as resources to facilitate learning Libras in the classroom, aiming to optimize and facilitate language learning. In this article, three of these visual resources are presented detailing the production process and their applicability in the classroom, and through observation of their use by students, it was concluded that such pedagogical tools favored linguistic development, helping them to build production and expression skills in Libras.

**KEYWORDS:** Libras. University Education. Visual aids.

# El uso de recursos visuales para estimular la firma y el aprendizaje de Libras en la educación superior.

## RESUMEN

La inclusión de la asignatura Libras como obligatoria en todos los cursos de formación docente y logopedia en las instituciones de educación superior públicas y privadas fue determinada por el Decreto nº 5.626/2005, que estableció, entre otras prerrogativas, centradas en los derechos lingüísticos de las personas sordas. De esta manera, los oyentes y hablantes académicos de un lenguaje oral-auditivo ahora tienen que aprender otro lenguaje visual-espacial, en este caso: Libras. En este sentido, cabe destacar que dichos educandos están acostumbrados a expresarse a través de lenguajes orales, que utilizan los sistemas del habla y del oído. Sin embargo, para comunicarse en Lengua de Señas necesitan aprender a utilizar las manos y el cuerpo, lo que, en principio, suele ser un desafío, pues también deben acostumbrarse a la exposición que se produce al hacer las señas, que es diferente a la que existe cuando utilizando la oralidad. Por ello, el autor de este artículo, profesor de Libras en una institución de educación superior, desarrolló una serie de juegos, utilizados como recursos para facilitar el aprendizaje de Libras en el aula, con el objetivo de optimizar y facilitar el aprendizaje de idiomas. En este artículo se presentan tres de estos recursos visuales detallando el proceso de producción y su aplicabilidad en el aula, y a través de la observación de su uso por parte de los estudiantes, se concluyó que dichas herramientas pedagógicas favorecieron el desarrollo lingüístico, ayudándolos a desarrollar habilidades de producción y expresión. en Libras.

**PALABRAS CLAVE:** Libras. Enseñanza Superior. Ayudas visuales.

## REFERÊNCIAS

ANDREIS-WITKOSKI, S.; FILIETAZ, M. R. A formação de professores baseado na disciplina de Libras no ensino superior por professores surdos. *In*: PRYIMA; M. F.; BRIDI, J. C. A.; STREMEL, S. (Orgs.) **Currículo e formação de professores: considerações sobre o desenvolvimento profissional**. Curitiba: EDUTFPR, 2023. p. 231-250. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/31707>. Acesso: 30 ago. 2023.

ANDREIS-WITKOSKI, S. **Introdução à Libras: língua, história e cultura**. Curitiba: UTFPR, 2015. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1598>. Acesso em: 7 ago. 2023.

BERNABÓ, M. A. P. **Libras e português em jogo: design e arte em parceria**. Dissertação (Mestrado em Artes e Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://lide.dad.puc-rio.br/publicacoes/libras-e-portugues-em-jogo-design-e-arte-em-parceria/>. Acesso em: 22 ago. 2023.

BRASIL. Decreto n.º 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei n.º 10.098, de 19 de dezembro de 2000. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, n. 256, p. 28-30, 23 dez. 2005. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm). Acesso em: 7 ago. 2023.

BRASIL. Lei n.º 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, n. 79, p. 23, 25 abr. 2002. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10436.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm). Acesso em: 7 ago. 2023.

LIMA, J. M. A. C. **Jogos bilíngues na educação infantil em classes inclusivas com surdos**. Monografia (Licenciatura Plena em Pedagogia) UFCG/CFP. Cajazeiras, 2019. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/6342>. Acesso em: 7 ago. 2023.

MARTUCCI, H. N; FRÈRE. A. F; OLIVEIRA. A. D. Jogo computadorizado para auxiliar no letramento de crianças com transtorno de atenção. **Núcleo de Pesquisas Tecnológicas da Universidade de Mogi das Cruzes**, Mogi das Cruzes. Disponível em: <https://telemedicina.unifesp.br/pub/SBIS/CBIS2004/trabalhos/arquivos/376.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2023.

SERRA, M. **Jogos tradicionais ao serão e na taberna**. Lisboa: Colibri, 1999.

VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento**: projeto de ensino aprendizagem e projeto político-pedagógico. 12. ed. São Paulo: Libertad, 2004. v. 1.

**Recebido:** 28 setembro 2023

**Aprovado:** 19 dezembro 2023

**DOI:** 10.3895/rtr.v9n0.17531

**Como Citar:** ANDREIS-WITKOSKI, S. O uso de recursos visuais para estimular a sinalização e a aprendizagem da Libras no ensino superior. **Revista Transmutare**, Curitiba, v. 9, e17330, p. 1-16, 2024. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rtr>>. Acesso em: XXX.

**Correspondência:**

Sílvia Andreis-Witkoski  
silviaa@utfpr.edu.com

**Direito Autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

