

**GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE PROTAGONISMO NA
EDUCAÇÃO BILÍNGUE (LIBRAS/PORTUGUÊS)**

Ana Livia Alves Camargo, Desirée Susanne Florentino de Oliveira, Paulo Isaac Nunes de Souza, Iago Corrêa Teles, Michelle do Nascimento Gobetti

Área Temática: Educação

E-mail para contato: analivia.camargo@uel.br

*Trabalho vinculado ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
nº 10/2024*

Resumo

Este artigo analisa uma experiência pedagógica com estudantes surdos do Colégio Estadual do ILES (Instituto Londrinense de Educação de surdos) ocorreu nas aulas de Educação Física do 6º ano com o conteúdo capoeira. Tem como objetivo propor e avaliar a eficácia de estratégias pedagógicas gamificadas, centradas em recursos visuais e interativos, para promover a alfabetização de alunos surdos no contexto de escola bilíngue. Analisar o impacto das estratégias gamificadas no desenvolvimento da linguagem visuoespacial dos alunos surdos, na construção de vocabulário e na associação entre sinal, imagem e escrita, buscando evidências de que os recursos visuais e interativos podem potencializar a aprendizagem. A abordagem metodológica foi estruturada em três etapas sequenciais: a introdução de conteúdo por meio de vídeos em Língua Brasileira de Sinais (Libras), vivência prática de capoeira e a elaboração de um *quizizz* pelos próprios alunos na plataforma *Waiground* de gamificação. A análise dos resultados revela que o sucesso da prática se fundamenta na sinergia entre três pilares da educação moderna: a primazia da língua materna como alicerce para a cognição, a teoria da cognição corporificada, que conecta mente e corpo para uma aprendizagem multissensorial, e a aprendizagem ativa, que promove o protagonismo estudantil. Conclui-se que a educação mais eficaz para estudantes surdos é aquela que respeita sua totalidade – como seres linguísticos, físicos e protagonistas da sua própria jornada de aprendizagem. Mostrando a força do protagonismo na educação, algo que pode ser transformador.

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa; Protagonismo Surdo; Libras.