



## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ALFABETIZAÇÃO EM CONTEXTO BILÍNGUE: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Jeyla Sousa do Nascimento <sup>1</sup>  
Maria Isabela Val de Oliveira <sup>2</sup>  
Valéria Silva de Araújo <sup>3</sup>  
Samara de Oliveira Silva <sup>4</sup>

### RESUMO

O trabalho tem como objetivo apresentar uma experiência de intervenção pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto Alfabetização. A atividade foi desenvolvida na escola municipal Bilíngue Libras/Português, localizada no município de Parnaíba-PI, que atende alunos ouvintes e surdos. Nesse contexto, a intervenção ocorreu em uma turma de 1º ano do ensino fundamental, composta por crianças de 6 a 7 anos que se encontram em fase inicial do processo de alfabetização. A proposta metodológica adotada baseou-se na abordagem lúdica. Nessa perspectiva, os jogos foram utilizados como recurso didático para potencializar o engajamento dos estudantes e ampliar a compreensão do sistema de escrita alfabética. Além disso, tal abordagem mostrou-se especialmente relevante em contextos bilíngues nos quais o português atua como segunda língua. Assim, durante a intervenção foram utilizados jogos e atividades lúdicas, como o jogo da velha silábico, bingo silábico e jogo de correspondência de letras, palavras e sinais em Língua Brasileira de Sinais-Libras, considerando a Libras como a primeira língua dos alunos. Em virtude disso, todos os recursos foram criados por nós bolsistas, visando atender à proposta de ensino bilíngue da instituição. Além disso, levamos em conta as necessidades específicas da turma, buscando promover um aprendizado mais significativo e acessível. Os resultados evidenciam aumento da participação e do interesse dos alunos nas atividades propostas. Esse envolvimento foi observado por meio de maior interação, colaboração entre colegas e entusiasmo durante a realização dos jogos. Ademais, a experiência nos permitiu compreender que o uso da ludicidade por meio de jogos educativos favorece a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, que respeitam a subjetividade da criança e valorizam suas experiências. Logo, conclui-se que essa estratégia contribui para a inclusão e para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais eficazes no ensino bilíngue.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Jogos Pedagógicos, Ludicidade, Ensino Bilíngue.

<sup>1</sup> Este relato de experiência é resultado de um projeto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) realizado na cidade de Parnaíba-PI em 2025, fomentado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PI, [j.sousa.do.nascimento@aluno.uespi.br](mailto:j.sousa.do.nascimento@aluno.uespi.br)

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PI, [misabelavaldeoliveira@aluno.uespi.br](mailto:misabelavaldeoliveira@aluno.uespi.br);

<sup>3</sup> Mestranda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PI, [coautor2@email.com](mailto:coautor2@email.com);

<sup>4</sup> Doutora em Educação e docente do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí, [samara@phb.uespi.br](mailto:samara@phb.uespi.br).



## INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização na infância requer metodologias que respeitem o ritmo e as singularidades das crianças, especialmente em contextos bilíngues. Nesse sentido, estratégias lúdicas ganham destaque por proporcionar aprendizagens significativas e prazerosas. Os jogos, enquanto recursos didáticos, promovem a interação, o engajamento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais à apropriação do sistema de escrita alfabética.

O presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência de uma intervenção pedagógica desenvolvida por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de Alfabetização, realizada em uma turma do 1º ano do ensino fundamental, em uma escola pública bilíngue situada no município de Parnaíba, Piauí. Ademais, a proposta de intervenção teve como objetivo investigar como o uso de jogos adaptados pode contribuir para o processo de aquisição da leitura e da escrita de crianças em fase de alfabetização no contexto bilíngue.

Assim, a justificativa da proposta está ancorada na necessidade de adaptar estratégias pedagógicas às especificidades da turma que convive com o ensino bilíngue. Acredita-se que o uso de jogos, ao mesmo tempo que respeita o caráter lúdico da infância, pode favorecer o desenvolvimento da autonomia, da consciência fonológica e da ampliação do vocabulário.

Em suma, é possível afirmar que a intervenção pedagógica, foi fundamentada em uma abordagem lúdica que por meio do uso de jogos didáticos elaborados pelos bolsistas do PIBID, revelou-se uma prática significativa no processo de alfabetização. Logo, a aplicação da atividade contribuiu para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos estudantes, promovendo maior engajamento, reconhecimento de letras e sílabas e enriquecimento do vocabulário. Assim, a presente experiência reforça a importância do lúdico como estratégia pedagógica.

## METODOLOGIA



A metodologia adotada para a intervenção pedagógica teve como base uma abordagem lúdica, com a construção de jogos didáticos. Reconhecemos que essa ferramenta constitui uma ponte eficaz para um aprendizado mais significativo, prazeroso e ativo. Além disso, os materiais desenvolvidos foram projetados para incluir sinalização em Língua Brasileira de Sinais (Libras), atendendo à demanda da escola, que oferece uma educação bilíngue. Essa escolha considera a importância da sinalização nos materiais pedagógicos para garantir a acessibilidade no processo de aprendizagem da língua, tanto para crianças surdas quanto para ouvintes.

Diante disso, foi elaborado um material composto por diferentes jogos didáticos: um jogo para identificar a letra inicial de cada figura nas fichas, um jogo da velha silábico com peças contendo sílabas variadas, onde as crianças deveriam formar palavras no tabuleiro, e um bingo silábico, cujo objetivo é estimular o reconhecimento e a associação de sílabas, através do som que elas emitem, promovendo assim a consciência fonológica e o desenvolvimento da leitura e escrita de maneira lúdica e divertida. As atividades foram aplicadas em pequenos grupos, e também de maneira individualizada, permitindo observar o desempenho dos alunos em diferentes níveis de interação.

Logo, foi reservado também um tempo para que as crianças se reunissem em grupos entre si, participassem e trocassem as atividades e jogos. Tal perspectiva oportunizou uma troca de experiências e conhecimentos entre os pares, o que favoreceu não apenas o desenvolvimento das habilidades fonológicas, mas também aspectos sociais e colaborativos de aprendizagem.

Ademais, observou-se grande interesse e curiosidade pelos materiais oferecidos. Não houve sinais de desinteresse; pelo contrário, a empolgação em formar palavras foi evidente, e a participação das crianças se mostrou ativa e entusiasmada.

A técnica adotada para desenvolver o trabalho foi o estudo do caso da experiência vivida por nós Pibidianos(as) de uma escola que possui a oferta de ensino regular juntamente com o ensino de Libras e o instrumento usado para coletar os dados da experiência foi a observação ativa, de acordo com Becker e Geer (1969, p. 322), :

[...] um método no qual o observador participa do dia a dia das pessoas que estão sendo estudadas, seja abertamente no papel de pesquisador ou secretamente em algum papel disfarçado, observando como as coisas acontecem, ouvindo o que é dito e questionado pelas pessoas durante um período de tempo (Becker; Geer, 1969, p. 322).



Consideramos de grande relevância o método da observação participante, no qual devemos adquirir um olhar mais crítico. Compreendemos que esse instrumento torna o indivíduo mais ativo no processo da atividade observada, não o afastando da própria pesquisa, pois há uma troca mais autêntica entre os participantes e um aprendizado mútuo no processo vivido por ambas as partes, resultando em uma coleta de dados mais fiel ao fato relatado.

Portanto, esse método nos possibilitou participar de todo o processo de construção dos materiais pedagógicos utilizados na atividade relatada. A observação nos levou a desenvolver um olhar mais crítico em cada etapa da atividade realizada, analisando sempre a recepção dos jogos pelos alunos, a interação deles com os materiais, as resoluções individuais e o aprendizado ao longo da atividade.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de alfabetização, por um longo período, foi associado à ideia de que para aprender a ler bastava a habilidade de decodificar os sinais gráficos em sons, e que para aprender a escrever era suficiente desenvolver a capacidade de codificar os sons da fala em sinais gráficos. No entanto, na contemporaneidade entende-se que a alfabetização faz parte de um processo complexo que envolve não apenas o domínio de decodificar o código alfabético, mas também a construção de sentido, o desenvolvimento de uma série de habilidades que favoreçam e promovam a integração e participação social por meio da linguagem oral e escrita.

Nesse sentido, compreender a alfabetização como um processo que extrapola a simples decodificação de signos gráficos implica reconhecer a linguagem como prática social, atravessada por múltiplas formas de interação e construção de sentidos. Como afirma Bakhtin (2003, p. 261), “o emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana”, evidenciando que a linguagem sempre se realiza em contextos específicos, permeados por intencionalidades e vivências. Tal perspectiva torna-se ainda mais relevante no cenário de bilinguismo, o qual a experiência aqui relatada se encontra, onde os sujeitos passam a navegar em um sistema linguístico diferente do qual culturalmente estão habituados.

Nessa perspectiva, a atuação docente exige estratégias que articulem teoria e prática de maneira sensível às especificidades dos estudantes, reconhecendo que alfabetizar em contextos bilíngues não é apenas ensinar códigos, mas fomentar a construção de sentidos



plurais, promover a inclusão linguística e assegurar o protagonismo dos alunos na produção do seu conhecimento.

Diante disso, o uso de jogos didáticos mostra-se como uma estratégia pedagógica potente, capaz de tornar o processo de alfabetização dentro desses espaços ainda mais significativo, lúdico e inclusivo. Segundo Kishimoto (1996), o jogo é considerado um recurso pedagógico muito significativo, pois representa uma atividade livre e prazerosa, carregada de significados culturais e biológicos. Sua prática contribui tanto para o desenvolvimento físico, quanto para o psíquico, intelectual da criança, além de favorecer sua adaptação ao grupo e prepará-la para a vida em sociedade. Nessa perspectiva, comprehende-se que essa abordagem através de jogos favorece o engajamento dos alunos e torna o processo de aprendizagem mais atrativo e eficaz. Silva et al. (2017, p. 22) afirma que:

Quando um professor utiliza diferentes tipos de recursos didáticos ele não só faz com que sua aula se torne mais interessante minimizando a monotonia à qual o ensino tradicional pode estar relacionado, mas também pode favorecer a obtenção de melhores resultados (Silva et al, 2017, p. 22).

A abordagem lúdica tem se revelado uma ferramenta pedagógica valiosa no processo de alfabetização, especialmente por favorecer o desenvolvimento da consciência fonológica, habilidade essencial para a apropriação da leitura e da escrita. Os jogos criam um contexto de aprendizagem dinâmico e estimulante, no qual os alunos têm a oportunidade de desenvolver competências fonológicas de forma interativa e significativa (Morais, 2012).

A educação bilíngue para surdos passou a ser considerada uma modalidade de ensino reconhecida pela LDB a partir de discussões iniciadas em 1999, durante o Pré-Congresso que antecedeu o V Congresso Latino-Americano de Educação Bilíngue de Surdos, realizado em Porto Alegre (Lima; Reis, 2022).

O ensino bilíngue voltado para surdos prioriza a criação de contextos linguísticos adequados, visando à aquisição da Libras como primeira língua (L1) por crianças surdas dentro do período esperado para o desenvolvimento da linguagem, de forma semelhante ao processo vivido por crianças ouvintes. Paralelamente, promove o aprendizado da Língua Portuguesa na modalidade escrita como segunda língua (L2). Logo, Fernandes e Moreira (2014, p. 58) ressaltam que:

A Libras deveria ser aprendida preferencialmente de zero a três anos, garantida como primeira língua (L1) e como língua de instrução, além do aprendizado do português como língua oficial do país para garantir o letramento e acesso ao



conhecimento formal aos cidadãos surdos brasileiros. (Fernandes; Moreira, 2014, p.58)

Essa perspectiva tem como **finalidade** assegurar o domínio de ambas as línguas como elemento fundamental para o processo educacional dos estudantes surdos, favorecendo a construção de sua identidade cultural e linguística em Libras, além de possibilitar que concluam a educação básica em condições de equidade com seus colegas ouvintes e falantes de português.

No entanto, em turmas bilíngues, quando se trata do processo de alfabetização se torna ainda mais sensível e demanda mais atenção. Conforme afirmam Nascimento e Lacerda (2024, p. 28), “O ensino de Libras e Língua Portuguesa para surdos em contextos inclusivos representa um desafio significativo no cenário educacional contemporâneo”. Esses desafios incluem a escassez de materiais didáticos acessíveis e bilíngues, a formação insuficiente de professores para atuarem com abordagens visuais e linguísticas específicas, a falta de reconhecimento da Libras como língua de instrução, e a dificuldade de promover o letramento em português como segunda língua de forma eficaz.

Diante desse cenário, é fundamental que as práticas pedagógicas estejam alinhadas às necessidades linguísticas dos alunos surdos, respeitando suas especificidades e promovendo estratégias diferenciadas que favoreçam tanto a aquisição da Libras quanto o letramento em Língua Portuguesa. A construção de ambientes bilíngues interativos requer formação docente adequada, recursos visuais mais acessíveis, e a valorização da Libras como língua de instrução e expressão. Assim, é possível caminhar rumo a uma educação inclusiva de fato, que garanta equidade no processo de alfabetização e desenvolvimento acadêmico dos estudantes surdos.

Portanto, a escolha dos jogos adaptados para o contexto bilíngue e pensado para as necessidades específicas da turma representa uma estratégia metodológica harmoniosa com os princípios da alfabetização inclusiva e significativa. Ademais, o planejamento dessas atividades, realizado por nós no PIBID, buscou integrar o ensino bilíngue, educação inclusiva, a ludicidade ao desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, promovendo sempre a participação, a autonomia e o prazer em aprender dos alunos, tornando a experiência e o aprendizado ainda mais enriquecedores. Desse modo, tais contextos pedagógicos proporcionam vivências significativas que favorecem o desenvolvimento linguístico, cognitivo e social dos estudantes, promovendo práticas educativas de maior qualidade e profundidade.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO



Em suma, a intervenção pedagógica possibilitou a construção de um ambiente alfabetizador mais dinâmico e acolhedor, onde os jogos atuaram como recursos mediadores da aprendizagem das crianças. Consequentemente, durante a atividade com os jogos didáticos, percebeu-se um nítido interesse por parte dos alunos pelos materiais oferecidos e uma interação ativa com os jogos. Observamos que eles demonstraram curiosidade em relação ao funcionamento de cada material, o que gerou dúvidas e questionamentos que foram esclarecidos ao longo de todo o processo de aplicação da atividade.

No decorrer da atividade, houve grande empolgação a cada identificação das iniciais das palavras, reconhecimento das sílabas, formação de palavras e reconhecimento da datilologia presente nas fichas dos jogos. Assim, reconhecemos que a atividade voltada ao universo dos jogos despertou um interesse significativo por parte da turma. Não houve desinteresse pela proposta e, mesmo sendo uma atividade lúdica, houve uma aprendizagem efetiva e relevante.

Diante dessa experiência o Rau afirma que (2013, p. 62):

Os profissionais que buscam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental vêm observando que as crianças aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades da memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividade pedagógicas de maneira diferente e divertida (Rau, 2013, p. 62).

Desse modo, nós enquanto educadores devemos obter um olhar mais cuidadoso em relação a como posso envolver o aluno para os conhecimentos que ele vai construir, como posso cativar os alunos com mais dificuldades em determinada matéria e buscar metodologias criativas, principalmente nos anos iniciais e anos iniciais do fundamental, onde as crianças obtêm mais facilidade de se interessar por proposta mais lúdicas, onde explora a imaginação, as cores, a brincadeira, os jogos e entre outros.

Diante disso, compreendemos que, ao explorarmos atividades mais lúdicas, podemos estimular uma maior participação das crianças. Por meio dessas atividades, elas conseguem desenvolver com mais facilidade sua criatividade e sua capacidade de perceber e resolver problemas, sendo mais facilmente cativadas pelo conteúdo que, muitas vezes, é apresentado em sala de aula de forma desinteressante aos seus olhos. Como consequência do uso dessas ferramentas, observam-se resultados mais eficazes quanto à atenção, à concentração e à compreensão dos conhecimentos trabalhados em sala.



Além disso, vale ressaltar que os materiais lúdicos devem ser acessíveis a todos os públicos, especialmente ao público surdo, que freqüentemente encontra dificuldades em ter acesso a uma alfabetização mais lúdica, inclusiva e estimulante, capaz de torná-los mais ativos no processo de aprendizagem. No artigo 27 da Lei nº 13.146 que retrata sobre o direito à educação, diz:

A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados no sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem. Parágrafo único. É dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar educação de qualidade à pessoa com deficiência, colocando-a a salvo de toda forma de violência, negligência e discriminação.

Portanto, a educação de qualidade é um direito também da pessoa com deficiência. O artigo explicita que essa educação deve ter como objetivo o pleno desenvolvimento do aluno, compreendendo que metodologias mais ativas, descontraídas e voltadas aos interesses das crianças tornam o aprendizado mais envolvente e eficaz.

Ademais, as observações registradas durante a intervenção evidenciam que os jogos contribuíram significativamente para o avanço na aprendizagem das crianças. Estudantes que, inicialmente, demonstravam pouca autonomia e dificuldades na identificação de letras passaram a participar ativamente das atividades, realizando associações com mais segurança. Além disso, a organização das atividades em grupos colaborativos favoreceu a troca de conhecimentos entre os colegas, promovendo a aprendizagem entre pares.

Logo, é fundamental que os materiais, jogos e atividades voltados ao público surdo também incorporem abordagens lúdicas, capazes de tornar o processo de aprendizagem mais divertido, envolvente e prazeroso. Ao explorar os interesses dos alunos e utilizar recursos visuais, táteis e interativos, é possível promover uma experiência educativa mais significativa, que estimule a curiosidade, fortaleça a autonomia e incentive a participação ativa dos estudantes na construção do próprio conhecimento.

Dessa forma, os resultados reforçam a importância da ludicidade como uma estratégia metodológica potente no processo de alfabetização. Conforme apontam Alves e Teixeira (2022), o ato de brincar assume um papel cada vez mais relevante na construção do conhecimento, ao proporcionar momentos prazerosos que favorecem a assimilação de informações e a ressignificação das experiências vividas.



Em suma, o jogo, além de motivar e estruturar situações significativas de aprendizagem, permite que a criança aprenda brincando e se desenvolva de forma integral. Assim, no contexto da intervenção relatada, essa perspectiva se confirmou, demonstrando que os jogos didáticos, quando bem elaborados e contextualizados, fortalecem não apenas as competências linguísticas, mas também as socioemocionais e cognitivas dos estudantes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enfim, a experiência de intervenção pedagógica realizada por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), subprojeto de Alfabetização, evidenciou o potencial dos jogos como recursos eficazes para o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, especialmente em turmas inseridas em contextos bilíngues. Os resultados observados ao longo da prática demonstraram avanços significativos no desenvolvimento das habilidades de identificação de letras, formação de sílabas e ampliação do vocabulário, além da promoção da autonomia e da participação ativa dos alunos.

Logo, a intervenção reafirma a importância da ludicidade no contexto escolar, não apenas como um complemento incorporado à prática do professor, mas como parte estruturante de uma prática pedagógica mais significativa e voltada para o desenvolvimento completo do estudante. Pois, os jogos, ao juntarem conhecimentos e diversão, ajudam a criança a desenvolver de maneira significativa e integral uma série de habilidades necessárias para a sua formação.

Além disso, podemos afirmar que foi de grande enriquecimento principalmente para nós enquanto acadêmicos e o quanto o nosso papel de educadores é de grande impacto na formação cidadã dos alunos, visto que não é só transmitir conteúdos, mas se preocupar em que a aprendizagem dos discentes seja mais significativa. Ademais, a atividade destacou ainda a relevância da formação inicial aliada a prática no chão da sala de aula proporcionada pelo PIBID, evidenciando o quanto o programa tem esse fator transformador, contribuindo para que nós futuros professores de fato desenvolvamos um olhar mais reflexivo e sensível às realidades escolares.

Diante disso, comprehende-se que a utilização de jogos no processo de alfabetização, quando aplicada de forma planejada, pode se estabelecer como uma ferramenta poderosa de ensino, tornando a aprendizagem mais envolvente e eficaz. Por fim, reforça-se a necessidade de continuar investindo em práticas pedagógicas que respeitem a diversidade linguística,



cultural e cognitiva das crianças, promovendo uma alfabetização que seja, de fato, significativa e transformadora.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo financiamento da bolsa que através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) nos deu a oportunidade de vivenciar práticas pedagógicas significativas na formação inicial da Universidade Estadual do Piauí, no Curso de Pedagogia de Parnaíba (PI). Ademais, nosso reconhecimento também se estende à Coordenadora do PIBID subprojeto de Alfabetização, Profa. Dra. Samara de Oliveira Silva, a nossa supervisora Valéria Araujo, à escola municipal Bilíngue Libras/Português de Parnaíba pela acolhida e apoio, à professora regente da turma que realizamos a intervenção, Sandra Vieira e, especialmente, aos alunos que participaram ativamente da intervenção, contribuindo para a construção desta experiência formativa.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Mariana Silva; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima. A Importância da Ludicidade no Processo de Alfabetização e Letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. *Id on Line Rev. Psic.*, outubro/2022, vol.16, n.63, p. 596-610, ISSN: 1981-1179.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 4<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL, 2015, **Lei n. 13.146, de 6 de jul. de 2015**. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm). Acesso em: 21 de junho de 2025.

BECKER, H. S; GEER, B. **A observação participante: a análise dos dados qualitativos de campo**. In: GLAZER, A. M.; MOYNIHAN, D. P. (Org.). *Estudos sobre liderança*. Nova York: Harper and Row, 1969. p. 322.

FERNANDES, Sueli; MOREIRA, Laura Ceretta. Políticas de educação bilíngue para surdos: o contexto brasileiro. **Educar em Revista**, n. spe-2, p. 51–69, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.

LACERDA, N. A; NASCIMENTO, G. P. O ensino de surdos novos letramentos na cultura digital. In: MORAES, A. H. C; VIANA, F, R; MENEZES, R, D (Org). **Caminhos da educação bilíngue para surdos no Brasil**. São Paulo: Mentes Abertas, 2024. p 24-40.



MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de Escrita Alfabetica.** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibirpex, 2013.

REIS, Flaviane; LIMA, Marisa Dias. EDUCAÇÃO BILÍNGUE DE SURDOS NA LDB: UMA NOVA CONQUISTA DO MOVIMENTO SURDO. **ETD - Educ. Temat. Digit.**, Campinas , v. 24, n. 4, p. 761-780, out. 2022 . Disponível em: <[http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1676-25922022000400761&lng=pt&nrm=iso](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-25922022000400761&lng=pt&nrm=iso)>. Acesso em: 29 jul. 2025.

SILVA, Andressa da Costa Manholer; FREITAG, Isabela Hrecek; TOMASELLI, Maria Vitória Ferro; BARBOSA, Carmem Patrícia. **A Importância Dos Recursos Didáticos Para O Processo Ensino-Aprendizagem.** MUDI, 2017, v. 21, n. 02, p. 20-31.