



## **BRINCARIMA EM LIBRAS**

**Leidiane Lacerda de Melo<sup>1</sup>, Letícia Haissa Bezerra da Silva<sup>2</sup>, Camila Alves Martins<sup>3</sup>**

### **Resumo**

Este trabalho foi desenvolvido no componente curricular de Didática do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, no curso de Pedagogia Bilíngue do IFSC. A proposta teve como objetivo promover o aprendizado de rimas por meio da Língua Brasileira de Sinais (Libras), utilizando recursos visuais e estratégias lúdicas para tornar o processo mais significativo, inclusivo e acessível. A atividade resultou na criação de um jogo pedagógico denominado BrincaRIMA, voltado para crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, tanto surdas quanto ouvintes. A proposta parte da premissa de que o ensino bilíngue visual, aliado à ludicidade, favorece a construção do vocabulário e o desenvolvimento linguístico de forma concreta e colaborativa. A metodologia adotada baseou-se na leitura do livro infantil Não Confunda - Eva Furnari, que apresenta rimas de forma divertida e serviu como base para a seleção das palavras utilizadas no jogo. O processo de criação envolveu o planejamento coletivo, divisão de tarefas entre os discentes, construção dos materiais didáticos e testagem da atividade em contexto formativo, com colegas da turma. O jogo BrincaRIMA foi pensado especialmente para crianças com aproximadamente 8 anos de idade, estudantes de escola pública/particular, e busca promover a aprendizagem de rimas a partir da associação entre imagens, palavras escritas e seus respectivos sinais em Libras. Os cartões ilustrados foram organizados por critérios como sonoridade, temática e similaridade dos sinais, estimulando o trabalho em equipe, a observação e o reconhecimento de padrões linguísticos. Os resultados da experiência indicam que o uso de estratégias lúdicas e visuais no ensino da Libras contribui para a ampliação do repertório linguístico das crianças, respeitando suas especificidades e valorizando diferentes formas de comunicação. Além disso, o desenvolvimento do jogo evidenciou a importância do protagonismo estudantil no processo de criação de materiais inclusivos, reforçando o papel do educador como mediador da aprendizagem. A atividade também proporcionou aos discentes a reflexão sobre práticas pedagógicas inovadoras, com base na ludicidade, na acessibilidade e na valorização da Libras como primeira ou segunda língua no contexto escolar.

**Palavras-chave:** Libras, Rima, Ludicidade, Ensino fundamental.

---

<sup>1</sup> Estudante do curso de Pedagogia Bilíngue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: [leidiany3030@gmail.com](mailto:leidiany3030@gmail.com)

<sup>2</sup> Estudante do curso de Pedagogia Bilíngue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: [leticiahaissaiifsc@gmail.com](mailto:leticiahaissaiifsc@gmail.com)

<sup>3</sup> Estudante do curso de Pedagogia Bilíngue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: [camilinhmartins843@gmail.com](mailto:camilinhmartins843@gmail.com)