



TRILHA DO SABER

**Leidiane Lacerda de Melo¹, Letícia Haissa Bezerra da Silva², Jane Evaristo
Moreira³, Jucineia Gonçalves Cardoso⁴**

Resumo

O trabalho apresentado é fruto de reflexões e práticas desenvolvidas no componente curricular Libras durante o terceiro semestre do curso de graduação, com o objetivo de promover a aprendizagem e o uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) de forma lúdica e acessível. Buscando articular o signo e seu significado em Libras, foi desenvolvido o jogo Trilha do Saber, uma atividade pedagógica que une movimento corporal, interação social e aquisição linguística. A proposta do jogo consiste em uma grande trilha montada no chão, com casas representando numerais em Libras, e um dado em tamanho ampliado que também apresenta numerais sinalizados. O jogo pode ser utilizado por vários participantes simultaneamente, o que favorece o trabalho em grupo e a troca de conhecimentos. A cada avanço na trilha, os jogadores interagem com cartas temáticas (cards) que apresentam desafios, perguntas ou sinais relacionados ao conteúdo trabalhado nas aulas. A dinâmica permite explorar o conteúdo de Libras de forma significativa, com ênfase na relação entre o sinal (forma visual) e seu significado (conceito), promovendo o desenvolvimento da compreensão linguística de forma concreta e contextualizada. Metodologicamente, o processo de criação envolveu pesquisa prévia sobre jogos pedagógicos acessíveis, estudo dos parâmetros linguísticos da Libras, e a construção colaborativa dos materiais utilizados. O trabalho prático foi realizado em grupo, com divisão de tarefas e momentos de teste do jogo entre os colegas. Como resultado, observou-se que a Trilha do Saber favoreceu um ambiente de aprendizagem envolvente, colaborativo e eficaz para a prática da Libras. Além disso, o jogo mostrou-se uma ferramenta inclusiva, adaptável a diferentes faixas etárias e contextos educativos, podendo ser utilizado tanto em turmas de surdos quanto em turmas mistas. A experiência reforçou a importância de recursos visuais e estratégias lúdicas no ensino de Libras, valorizando o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Libras, Jogos Pedagógicos, Inclusão, Linguagem Visual, Ensino Lúdico.

¹ Estudante do curso de Pedagogia Bilingue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: leidiany3030@gmail.com

² Estudante do curso de Pedagogia Bilingue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: leticiahaissaifsc@gmail.com

³ Estudante do curso de Pedagogia Bilingue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: janesantana0123@gmail.com

⁴ Estudante do curso de Pedagogia Bilingue do Instituto Federal de Santa Catarina - Câmpus Palhoça. E-mail: jucineia.g1983@aluno.ifsc.edu.br