



O JOGO DA MEMÓRIA EM LIBRAS E IMAGENS: APRENDIZAGEM E DIVERSIDADE ATRAVÉS DO BRINCAR

Camila da Rosa, Regiane Lima

Resumo

O presente trabalho apresenta a proposta de uma intervenção pedagógica desenvolvida com crianças de 7 a 14 anos, realizada no dia 27 de junho de 2025 no Laboratório de Pedagogia Bilíngue (LAPEBI) do Instituto Federal de Santa Catarina – Campus Palhoça Bilíngue, utilizando como recurso o “Jogo da Memória Libras e Imagens”. A atividade, de caráter lúdico e inclusivo, teve como objetivo principal promover o contato inicial com a Língua Brasileira de Sinais (Libras), estimulando o desenvolvimento da linguagem visual-gestual, da empatia e da valorização da diversidade linguística. A intervenção teve duração aproximada de 7 a 10 minutos por grupo, e os dados foram analisados a partir da observação direta durante a atividade e de relatos posteriores dos responsáveis sobre a reprodução dos sinais pelas crianças em casa. A metodologia adotada envolveu rodas de conversa, mediação afetiva e participativa por parte das educadoras, apresentação dos sinais em Libras com apoio de imagens, execução do jogo individualmente (dada a quantidade reduzida de participantes) e socialização final por meio de um painel coletivo. O referencial teórico sustenta-se em autores como Vygotsky, Kishimoto, Freire, Quadros e Karnopp, Mantoan, entre outros, que defendem o brincar como experiência essencial para a aprendizagem e a inclusão. A atividade promoveu aprendizagens significativas em diferentes dimensões: linguagem e comunicação (compreensão e uso de sinais), inclusão e diversidade (valorização da Libras como forma legítima de comunicação), cognição (associação e memória), motricidade fina (reprodução dos sinais com as mãos) e convivência (respeito às regras e ao outro). As evidências observadas incluíram o interesse das crianças em participar de mais de uma rodada do jogo, a replicação espontânea dos sinais aprendidos (“banana”, “com licença”, “obrigada” e “brincar”) em casa e a confirmação da faixa etária mais adequada à proposta. O jogo mostrou-se eficaz tanto na sensibilização para a Libras quanto na promoção de atitudes de respeito à diversidade, tornando-se um potente instrumento pedagógico de formação para a cidadania desde a infância. Ainda que de curta duração, a intervenção revelou-se significativa ao favorecer uma aprendizagem interativa, sensível e coletiva.

Palavras-chave: diversidade, libras, infância, linguagem, jogo educativo