



HIGOR PEREIRA DE BRITO

OFICINA

LIBRAS

em

JOGO

BELÉM-PARÁ
2025

Ficha técnica

ELABORAÇÃO E AUTORIA

Higor Pereira de Brito

ORIENTAÇÃO

Profa. Dra. Glaucia Caroline Silva de Oliveira

IDENTIDADE VISUAL

Higor Pereira de Brito

PROJETO GRÁFICO

Higor Pereira de Brito

ELEMENTOS GRÁFICOS

Canva

Freepik

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas em Pesquisa e Extensão (NITAE²)

Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)

Produto educacional vinculado à pesquisa de mestrado profissional intitulada ***Libras em Jogo: oficina para o planejamento de aulas gamificadas***, desenvolvida no PPGCIMES/NITAE/UFPA. A Dissertação pode ser encontrada no site do Programa.



APRESENTAÇÃO

Vivemos em uma sociedade que está em constante transformação e, com ela, surgem novas demandas para os processos de ensino e de aprendizagem. Cada vez mais imersos em contextos tecnológicos e digitais, os modos de nos relacionarmos com o conhecimento também se modificam, o que exige novos olhares para as práticas didáticas.

No contexto do ensino e da aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras), não poderia ser diferente. Reconhecida oficialmente em 2002, por meio da Lei nº 10.436, essa língua vem conquistando maior visibilidade e espaço na sociedade, ainda que de forma insuficiente. Mais recentemente, em 2021, a Libras foi reafirmada como eixo central da modalidade de educação bilíngue de surdos, conforme estabelecido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB).

Diante desse cenário, torna-se urgente pensar e implementar estratégias de ensino que favoreçam a aprendizagem da Libras por estudantes surdos e ouvintes. A oficina Libras em Jogo surge como um convite para que professores planejem novos caminhos de ensino, explorando a gamificação sob a perspectiva da aprendizagem criativa, com o objetivo de estimular a motivação, o engajamento e a paixão por aprender Libras.

Assim, a oficina foi desenvolvida para professores curiosos e criativos (em formação inicial ou continuada) que desejam fomentar práticas inovadoras no ensino da Libras. A sua estruturação pauta-se nos 4Ps da aprendizagem criativa e na gamificação.

Vamos nessa?



VISÃO GERAL DA OFICINA

1. Caracterização

Público-alvo: professores de Língua Brasileira de Sinais

Carga horária: 30h

Duração: 4 encontros presenciais, com 180 min cada.

Objetivo formativo: capacitar professores para o desenvolvimento de propostas de ensino de Libras fundamentadas na gamificação.

Docente: profissional apta a atuar na formação inicial ou continuada, com conhecimentos adequados sobre os assuntos a serem tratados.

Número de participantes: agrupamentos de até 20 pessoas.



A carga horária, duração e o número de participantes, dentre outros detalhes, podem ser adaptados a depender das necessidades contextuais, de modo que sejam valorizados o tempo hábil para a realização das atividades e o trabalho em pares.

2. Ações esperadas

- Formação de docentes de Libras a partir da oferta de 4 unidades teórico-práticas;
- Intercâmbio de saberes sobre o ensino de Libras com foco na aprendizagem ativa, promovendo práticas inclusivas;
- Propostas de ensino na perspectiva da gamificação.

SUBPRODUTOS

A oficina se materializa em dois subprodutos que orientam sua aplicação e o desenvolvimento do estudo ao longo das unidades. Neles estão distribuídos 32 artefatos autorais produzidos no contexto da pesquisa e desenvolvimento, incluindo vídeos, materiais textuais, recursos interativos e outros materiais destinados à impressão.



Manual de aplicação

- Contextualização e embasamento teórico;
- Manual de aplicação das unidades, com roteiros na estrutura do planejamento gamificado;
- Materiais e recursos para a aplicação;
- Materiais para divulgação e certificação.



[CLIQUE PARA ACESSAR](#)



Caderno de estudo

- Contextualização da oficina;
- Materiais de apoio para estudo e realização das atividades da oficina.

[CLIQUE PARA ACESSAR](#)



OS AUTORES



HIGOR PEREIRA DE BRITO

Mestre em Ensino pelo PPGCIMES/UFPA, é graduado em Letras Libras e especialista em Educação Inclusiva. Possui experiência no ensino de Libras e no Atendimento Educacional Especializado, com interesse na articulação desses campos com as tecnologias digitais e com as metodologias ativas.

PROFA. DRA. GLAUCIA OLIVEIRA

Professora Associada III da UFPA campus Bragança, no Instituto de Estudos Costeiros, é Doutora em Biologia, com graduação em Pedagogia, Letras-Libras e em Biologia. Atua como docente permanente do PPGCIMES/UFPA, com interesse na Educação de Surdos e Ensino de Libras.





Recursos da Oficina Libras em Jogo © 2026 por Higor
Pereira de Brito está licenciado sob CC BY 4.0. Para
visualizar uma cópia desta licença, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

