

A IMPORTÂNCIA DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA COMO L2 PARA ALUNOS SURDOS, EXPLORANDO A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA ESCRITA, LEITURA E COMPREENSÃO LINGUÍSTICA.

Michelle Kellen Ramos Brito Jardim ¹

Jakson dos Santos Ribeiro ²

RESUMO

A gamificação é uma estratégia pedagógica que se mostra relevante no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos, pois estimula o engajamento, a motivação e a aprendizagem por meio de jogos digitais. Por meio dessa abordagem, é possível desenvolver habilidades de escrita e compreensão linguística de forma lúdica e interativa, favorecendo a inclusão e a efetividade do processo educacional. Os objetivos desse trabalho são promover um ambiente de aprendizagem participativo e estimulante, além de facilitar a aquisição e a prática da língua portuguesa como segunda língua para alunos surdos. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa, com busca em algumas teorias da gamificação e na pedagogia inclusiva, buscando atender às necessidades específicas desse público-alvo, com a coleta de dados por meio da observação e da análise dos resultados obtidos. A metodologia utilizada envolve a seleção e o uso de aplicativos de gamificação focados no ensino da língua portuguesa, realizando atividades e desafios que promovam a escrita e compreensão linguística, entre eles, o Socrative, Escola Games e o Youtube, entre outros que facilitam esse processo de ensino-aprendizagem. Os principais resultados indicam uma melhora significativa no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos surdos, evidenciando a eficácia da gamificação como estratégia de ensino. Como conclusão, ressalta-se a importância de utilizar jogos digitais para potencializar o aprendizado da língua portuguesa como L2, promovendo a inclusão e a autonomia dos estudantes surdos.

Palavras Chaves: Gamificação, Ensino, Língua Portuguesa, Alunos Surdos, Inclusão.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Inclusiva – PROFEI, Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, São Luis-MA. michellebjardim@gmail.com

² Professor orientador: Doutor em História Social da Amazônia pela Universidade Federal do Pará. Mestre em História Social pela Universidade Federal do Maranhão. Especialista em História do Maranhão pelo IESF (Instituto de Ensino Superior Franciscano)). Graduado no Curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual do Maranhão (Centro de Estudos Superiores de Caxias-MA). Professor do Programa de Pós-Graduação em História MESTRADO E DOUTORADO PROFISSIONAL (PGHIST), na Universidade Estadual do Maranhão. Professor do Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional (PROFEI/UEMA). Coordenador do Grupo de Estudos de Gêneros do Maranhão-GRUGEM/UEMA. Bolsista de produtividade em pesquisa – UEMA – 2021-2022. Diretor do curso de História, Campus Caxias. Professor Adjunto II na Universidade Estadual do Maranhão – UEMA. Desenvolvo pesquisa sobre História e Gênero, masculinidades, feminilidades, sexualidades, surdez e sexualidade, História e Imprensa, História e Cidade, História e Literatura, sociabilidades, festas, infância, ensino de história e prática do ensino e questões étnicos raciais. jaksonribeiro@professor.uema.br.

INTRODUÇÃO

A gamificação é uma estratégia que consiste em aplicar elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação. Ou seja, é transformar o processo de ensino e aprendizagem em uma experiência mais lúdica, desafiadora e motivadora, por meio da inserção de elementos como competição, pontuação, recompensas, desafios, entre outros.

No ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos, a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para facilitar o aprendizado. Através de jogos digitais, por exemplo, os alunos surdos podem ter a oportunidade de praticar a língua alvo de forma interativa e estimulante. Além disso, a gamificação proporciona um ambiente mais inclusivo, onde os estudantes podem se sentir motivados e engajados no processo de aprendizagem.

Os jogos digitais podem ser adaptados para atender às necessidades específicas dos alunos surdos, como o uso de recursos visuais, animações, legendas e feedback visual. Dessa forma, a gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos pode auxiliar no desenvolvimento da escrita, leitura e compreensão linguística, de maneira mais acessível e eficaz.

Além disso, a gamificação estimula a prática constante da língua alvo, favorecendo a fixação do conteúdo de forma mais dinâmica e divertida. Os desafios propostos pelos jogos digitais também incentivam a superação de obstáculos e a busca por novos conhecimentos, contribuindo para o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos alunos surdos.

Portanto, a gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para promover a inclusão, a motivação e o aprendizado desses estudantes, tornando o processo de ensino mais interativo, significativo e estimulante.

A gamificação vem se tornando uma ferramenta cada vez mais popular e eficaz no contexto educacional, sendo usada de forma criativa para engajar e motivar os alunos no processo de aprendizagem. No ensino de língua portuguesa como segunda língua para alunos surdos, a gamificação pode ser uma estratégia poderosa para o desenvolvimento da escrita, leitura e compreensão linguística.

A Lei nº. 10.436/02 (BRASIL, 2002) Parágrafo único. Entende-se como Língua Brasileira de Sinais - Libras a forma de comunicação e expressão, em que o sistema

linguístico de natureza visual-motora, com estrutura gramatical própria, constitui um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos, oriundos de comunidades de pessoas surdas do Brasil.

Já no decreto 5.626/05 (BRASIL, 2005), Art. 14, as instituições federais de ensino devem garantir, obrigatoriamente, às pessoas surdas acesso à comunicação, à informação e à educação nos processos seletivos, nas atividades e nos conteúdos curriculares desenvolvidos em todos os níveis, etapas e modalidades de educação, desde a educação infantil até à superior.

A surdez é uma condição que pode trazer desafios adicionais no aprendizado de uma segunda língua, uma vez que a compreensão auditiva é fundamental para a aquisição de novas habilidades linguísticas. Nesse sentido, a utilização de jogos digitais no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos pode proporcionar um ambiente de aprendizado mais interativo, visual e acessível.

Os jogos digitais podem ser projetados de forma a estimular a escrita por meio de desafios de redação, a leitura através de enigmas e puzzles, e a compreensão linguística por meio de atividades lúdicas e interativas. Além disso, a gamificação pode promover a autonomia e a autoeficácia dos alunos surdos, incentivando-os a se envolver ativamente no processo de aprendizagem.

A gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos é de extrema importância, uma vez que pode tornar o aprendizado mais dinâmico, atrativo e eficaz. A utilização de jogos digitais permite a inserção de elementos lúdicos, desafiadores e interativos no processo de ensino e aprendizagem, estimulando a participação ativa dos alunos. Quadros (2020), explica que a língua está diretamente enredada na educação bilíngue do surdo, assim como a interação com seus pares surdos que favorecem a construção das redes sociais e da própria língua de sinais, sendo elarelação surdo-surdo. As relações são constituídas, através de uma identidade coletiva linguística e social. Esses elementos são a base da educação bilíngue.

Além disso, a gamificação pode contribuir significativamente para o desenvolvimento da escrita e compreensão linguística dos alunos surdos. Os jogos digitais possibilitam a prática constante da língua alvo, estimulando a produção escrita e a interpretação de textos de forma descontraída e motivadora.

Dessa forma, a gamificação no ensino da língua portuguesa para alunos surdos tem como objetivo principal promover a inclusão, a motivação e o engajamento desses

estudantes no processo de aprendizagem. Além disso, visa desenvolver habilidades linguísticas, como a escrita, a leitura e a compreensão, de forma mais efetiva e prazerosa.

O estudo foi conduzido em dois diferentes seções com uma amostra composta por 20 estudantes do primeiro ano do ensino médio, em duas escolas públicas da rede estadual de ensino. As atividades foram filmadas para melhor conduzir nossa análise posteriormente tanto qualitativa e quantitativa. Nossos estudos foram conduzidos através de comparação de resultados realizados, um grupo com e outro sem gamificação. Após análise, percebemos que os resultados obtidos indicaram que o uso de gamificação no ensino inclusivo dos alunos surdos, identificamos uma melhor assimilação, interação e aprendizado entre os alunos surdos e ouvintes. Os alunos assimilam melhor o conteúdo através de uma concentração dos games. Percebemos que a ludicidade, interação flui naturalmente.

Em suma, a gamificação no ensino de língua portuguesa como L2 para alunos surdos é uma estratégia pedagógica que, ao explorar o potencial dos jogos digitais, pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento acadêmico e social desses estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais inclusivo, estimulante e eficiente.

Ao final do estudo, esperamos fornecer insights valiosos para educadores, pesquisadores e profissionais da área da educação, demonstrando o potencial da gamificação como uma ferramenta inovadora e eficaz no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho sobre a importância da gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos envolverá para tanto, uma base Bardin (1977) que referencia análise de conteúdo como o aperfeiçoamento constante de instrumentos metodológicos aplicados em diversas exposições metódicas. A utilização de abordagens qualitativas e quantitativas para coletar e analisar os dados. Serão utilizadas ferramentas digitais, como plataformas de jogos educacionais, aplicativos específicos de língua portuguesa e questionários online, além de observações participativas e entrevistas com alunos surdos e educadores.

Para isso, uma boa investigação necessita de respaldo de práticas, saberes existentes e ajuda mútua como passo inicial para o embasamento da pesquisa. Segundo Paiva (2019), consiste na coleta de dados pelo pesquisador, e secundária, que consiste na busca bibliográfica por pesquisas já existentes na área. Para a coleta de dados

quantitativos, serão aplicados questionários padronizados antes e depois da intervenção com jogos digitais, a fim de avaliar o impacto da gamificação no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos surdos. Serão considerados indicadores como o desempenho na escrita, leitura e compreensão de texto, bem como a motivação e engajamento dos estudantes.

Já para a coleta de dados qualitativos, serão realizadas observações participativas em sala de aula durante as atividades com jogos digitais, a fim de identificar os comportamentos e interações dos alunos surdos. Além disso, serão conduzidas entrevistas semiestruturadas com os participantes para obter insights mais aprofundados sobre suas percepções e experiências com a gamificação no ensino de língua portuguesa.

Em relação à aprovação ética, será solicitada a autorização das instituições educacionais envolvidas no estudo, bem como a obtenção do consentimento informado dos participantes, garantindo a proteção dos direitos e a privacidade dos envolvidos. Também será assegurado o direito de uso de imagem, com a devida autorização dos participantes para a divulgação de fotos ou vídeos relacionados ao trabalho científico.

Por meio dessa abordagem metodológica abrangente e ética, pretendemos obter informações relevantes sobre a eficácia da gamificação no ensino de língua portuguesa como L2 para alunos surdos, contribuindo para aprimorar práticas educacionais inclusivas e inovadoras nesse contexto específico.

Ao iniciarmos nossa pesquisa, fizemos experimentalmente até entender como os alunos surdos e os alunos ouvintes nos recepcionariam, se realmente se interessariam por nossa pesquisa, visto que são alunos do ensino médio e apesar de utilizarem redes sociais e alguns utilizarem jogos para se distrair e interagir com demais jovens da sua idade.

Por ser um trabalho de pesquisa e por envolver a língua portuguesa, que culturalmente aqui na nossa cidade, São Luis do Maranhão a língua portuguesa é a disciplina que os alunos surdos apresentam maior dificuldade e uma certa resistência por sua complexidade. Conduzimos a pesquisa com a liberação da Direção escolar e todo corpo docente, juntamente com os intérpretes de Libras. Recebemos total apoio de todos, principalmente dos intérpretes de Libras que nos auxiliaram em todo processo de comunicação com os alunos surdos.

Antes de iniciar de fato a pesquisa, em sala de aula fizemos a explicação do nosso projeto, explicamos a metodologia, e explicamos como iríamos conduzir todo processo, até a tabulação dos resultados e ao final apresentaríamos nossos resultados a todos da escola.

Como havíamos citado anteriormente, para melhor conduzir nossa pesquisa, dividimos em duas escolas, um grupo de 20 alunos, entre surdos e ouvintes. Dividimos em dois grupos para facilitar a condução das atividades de maneira mais natural possível e para darmos atenção e focar nas atividades propostas. Após o sorteio que organizou a participação dos alunos de forma bem democrática, com o consentimento de todos os alunos. Iniciamos a explicação de como aconteceria as atividades, dividimos os grupos.

Com o primeiro grupo de alunos, utilizamos as atividades da plataforma SOCRATIVE. Inicialmente, utilizamos o quiz, que são uma espécie de game, que estimula o cérebro de forma rápida para responder perguntas de múltiplas escolhas, que lhe são colocadas. Em alguns contextos, a palavra também é utilizada como sinônimo de teste informal para avaliação de aquisição de conhecimento ou capacidades em ambientes de aprendizagem. Para essa atividade, realizamos em uma sala da própria escola, onde tivemos o auxílio de um notebook, internet, data show e a participação dos 10 alunos, dentre eles, 6 surdos e 4 ouvintes, todos foram sorteados previamente. Todos os momentos foram observados, analisados e as informações foram todas anotadas e tratadas. Conforme, Busarello (2016), é partir do princípio da ação do jogo, mas estando em contextos para além do jogo, partindo da essência da motivação da ação, engajamento, favorecendo a aprendizagem e elucidação de obstáculos. Entende-se que, existe uma diferença entre jogo e gamificação, o autor ressalta essa importância:

É necessário ressaltar a diferença entre os jogos sérios e a gamification. O primeiro consiste em uma experiência desenvolvida através de mecânicas dos jogos e da forma de se pensar como em jogos, com finalidade de educar indivíduos sobre conteúdo específico. Neste caso as atividades concentram-se na utilização de pontos, recompensas e distintivos. Por outro lado, na gamification, o pensar como em jogo é aplicado de forma cuidadosa, com a intenção de se resolver problemas e encorajar a aprendizagem, usando para isso, todos os elementos de jogos que forem apropriados à prática determinada. Gamification busca estimular os objetivos intrínsecos do indivíduo, utilizando as bases aplicadas nos jogos em contextos fora do jogo. Gamification utiliza, além dos elementos de jogo, técnicas de game design, com o intuito de envolver indivíduos e resolver problemas em contextos de não jogo. BUSARELLO (2016, p. 28-29).

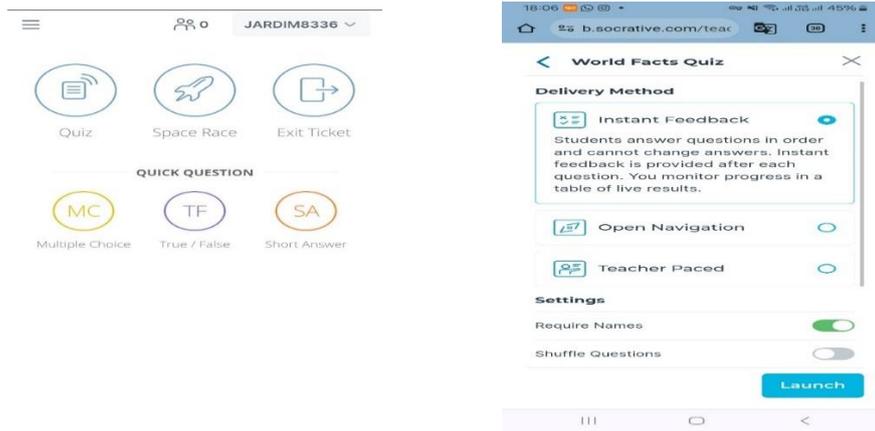
O interessante em utilizar o quiz, foi que além da empolgação dos alunos em utilizar o raciocínio rápido, em haver uma espécie de “competição”, os alunos sorriram, se ajudaram mutuamente, comemoraram a cada acerto, se ajudaram a cada erro, foram estimulados uns pelos outros. Percebemos a interação forte entre os alunos surdos e ouvintes, naquele momento não percebemos nenhuma diferença entre os alunos por ter

ou não ter deficiência. Eles se organizaram em 2 grupos de 5 alunos, sendo 3 surdos e 2 ouvintes. Em todos os momentos os intérpretes de Libras participaram das atividades.

Figura 01: Tela inicial, de explicação da Plataforma SOCRATIVE



Figuras 02 e 03: Telas iniciais, de explicação da Plataforma SOCRATIVE



Figuras 04 e 05 Telas iniciais, de explicação da Plataforma SOCRATIVE



O Segundo grupo, também formado por 10 alunos, sendo 6 surdos e 4 ouvintes. Nesse grupo, resolvemos utilizar outro game, com outros objetivos para serem alcançados dentro da língua portuguesa. Utilizamos o game Escola Games, é uma plataforma educativa gratuita que oferece jogos online e livros digitais. Os jogos eletrônicos assim como os jogos “tradicional”, possuem os mesmos objetivos, o que favorece o jogador diversão, lazer, brincadeira para gastar energia, um momento para “fugir” da realidade do cotidiano. Mas, além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral, além de ser educativo e auxiliar no ensino direcionado e na aprendizagem significativa. Segundo, Murr e Ferrari, eles afirmam que:

É bom lembrar que a gamificação não é exclusividade do mundo digital. É possível usar elementos de jogos de forma manual, através de cartazes, anotações, medalhas e troféus desenhados em papel, narrativas, pontuações etc. desde que mantenham a estrutura e o pensamento envolvidos em games. (MURR; FERRARI. 2020, p. 17).

A plataforma Escola Games, tem vasta atividades, tanto para os alunos aprenderem, quanto para o professor se planejar e utilizar metodologias diferentes com ensino lúdico, gamificado. Separamos os alunos em dois grupos, sendo 3 surdos e dois ouvintes em cada grupo. Os alunos receberam as explicações e orientações e tiveram autonomia de se organizarem. Utilizamos na plataforma o espaço onde forma-se as palavras e começaram a competição, parecia uma soletração, foi uma competição saudável e em divertida. Ferrari (2020) nos falam da importância de compreender que a gamificação não se trata de um jogo. O conceito de gamificação como jogo contrapõe qualquer entendimento por partes de pesquisadores quando se trata de gamificação, apesar do uso estético, estrutura e raciocínio usado nos jogos, o que os torna interessantes.

O objetivo da atividade foi alcançado, pois palavras que não eram utilizadas no vocabulário do dia a dia dos alunos, foram trabalhadas, inseridas em frases e escrita. Entendendo o aluno aplicabilidade em frases. Ressalto que em todas as atividades, tivemos tudo traduzido e interpretado pelos intérpretes da escola. Fizemos download de cadernos, onde pudemos treinar a escrita no quadro branco. Fizemos ditado datilológico de palavras e dinâmica de grupo utilizando alfabeto da língua portuguesa e alfabeto em língua de sinais. Foi bem divertido e de muito aprendizado. O objetivo da atividade foi alcançado. Com o feedback positivo dos alunos e dos professores, conseguimos alcançar o objetivo da pesquisa.

Figuras 06 e 07: Telas iniciais, de explicação da Plataforma Escola Games

O **Portal Escrevendo o Futuro** oferece uma série de cursos on-line, recursos formativos, entrevistas, artigos e outros materiais que buscam contribuir para a melhoria do ensino e aprendizagem de leitura e escrita. Ao longo da quarentena, daremos luz a alguns desses materiais. Eles podem ser acessados pelos educadores de acordo com seus interesses, necessidades e disponibilidade de tempo. [Cadastre-se no Portal](#) e explore os materiais oferecidos.



Forma palavras

Será que você conhece bem as palavras da língua portuguesa?

Venha testar o seu conhecimento no jogo [Forma Palavras!](#)

Esse jogo super divertido vai te desafiar: descubra qual é o nome do desenho que aparece na tela e forme a palavra montando as lâmpadas na ordem correta.

Vamos nessa? Chegou a hora de aprender e se divertir!

Figuras 08 e 09: Telas iniciais, de explicação das atividades da Plataforma Escola Games



Durante a realização das atividades, orientamos o tempo da nossa atividade e todos os alunos foram bem assessorados.

Nossa terceira atividade, foi juntar os vinte alunos em um grande grupo para que eles assistissem o curta metragem agir pela emoção, disponível em: https://youtu.be/ogltNOF91oo?si=qAJovIIS7-mqY_ix Após assistirem ao curta, os

alunos farão um pequeno texto de no mínimo três laudas explicando na sua opinião, qual a mensagem desse curta metragem?

Todos fizeram a atividade escrita, nossos agradecimentos vieram em seguida. Avaliamos todas as atividades e foi dado o feedback sobre toda nossa pesquisa para todo corpo escolar. Segundo Silva e Silva (2021) enfatizam a importância da utilização da Pedagogia Visual e da comunicação visual na docência da Língua Portuguesa, na modalidade escrita, como segunda língua (L2) para a aprendizagem dos surdos usuários de Libras para facilitar a compreensão e a assimilação do conhecimento. A gamificação veio para complementar a aprendizagem, não substituindo a leitura e escrita da língua portuguesa. A pessoa surda precisa aprender de forma completa a escrita correta da língua portuguesa, afinal é sua segunda língua. A majoritária língua do nosso País, o Brasil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa de campo revelou que a gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos trouxe benefícios significativos para o desenvolvimento da escrita, leitura e compreensão da língua. Os jogos digitais utilizados durante as aulas foram bem recebidos pelos alunos, que demonstraram maior engajamento e motivação para aprender.

A gamificação é uma estratégia educacional eficaz para promover a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. No caso dos alunos surdos, a utilização de jogos digitais torna o aprendizado da língua portuguesa mais acessível e envolvente, permitindo que os estudantes pratiquem as habilidades linguísticas de forma mais dinâmica e interativa.

Além disso, os jogos digitais oferecem a oportunidade de personalizar o ensino de acordo com as necessidades individuais de cada aluno, possibilitando a adaptação do conteúdo e a avaliação do progresso de forma mais eficaz.

Portanto, a gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos é uma ferramenta promissora que pode contribuir significativamente para o desenvolvimento das habilidades linguísticas desses estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais estimulante e eficiente. É importante que os educadores continuem explorando e implementando estratégias de gamificação em sala de aula para potencializar o aprendizado dos alunos surdos e promover um ensino mais inclusivo e acessível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa de campo sobre a importância da gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos, explorando a utilização de jogos digitais para o desenvolvimento da escrita, leitura e compreensão da língua portuguesa, demonstrou que a gamificação é uma estratégia eficaz e promissora para promover o envolvimento e o aprendizado dos alunos surdos.

Os resultados obtidos revelaram que os jogos digitais são uma ferramenta poderosa para tornar o ensino da língua portuguesa mais acessível e motivador para esses estudantes, incentivando a prática das habilidades linguísticas de forma interativa e dinâmica. Além disso, a gamificação permite a personalização do ensino, adaptando o conteúdo de acordo com as necessidades individuais de cada aluno e proporcionando uma avaliação mais precisa do seu progresso.

Diante disso, é imprescindível que os educadores e instituições de ensino continuem explorando e implementando estratégias de gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos, a fim de promover um aprendizado mais inclusivo, eficiente e significativo. A gamificação pode contribuir significativamente para o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos estudantes surdos, proporcionando uma experiência educacional mais estimulante, engajadora e adaptada às suas necessidades específicas.

Portanto, a gamificação no ensino da língua portuguesa como L2 para alunos surdos, por meio da utilização de jogos digitais, representa uma abordagem inovadora e eficaz que pode potencializar o aprendizado desses estudantes, melhorando sua escrita, leitura e compreensão da língua portuguesa e promovendo a inclusão e a igualdade de oportunidades no ambiente educacional.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os funcionários e alunos da escola Centro Educa Mais Professora Estefânia Rosa, localizada no bairro do Turu, na cidade de São Luis -MA.

Agradecemos também a todos os funcionários e alunos da Escola Centro de ensino Dr. Geraldo Melo, localizada no bairro da Cohab em São Luis- MA.

Sem a permissão e disponibilidade dos funcionários e alunos dessas escolas, nossa pesquisa não seria possível e nem seria o sucesso que foi.

O mais importante, além do aprendizado dos alunos, a expertise dos professores em se apropriar da gamificação, a empolgação, união, espírito competitivo e de ajuda

mútua e solidariedade, além da inclusão e acessibilidade em todos os momentos. Uma lição de cidadania plena, entre alunos, professores, intérpretes. Pessoas com e sem deficiência em prol de um único objetivo; a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei no 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Diário Oficial [da] União, Brasília, DF, 25 abr.2002. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/L10436.htm. Acesso em: set. de 2020.

QUADROS, R. M. de Libras. Linguística para o Ensino Superior. São Paulo: Parábola, 2020.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. Lisboa: Edição 70, 1977.

PAIVA, V. L. M. de O. e. Manual de pesquisa em estudos linguísticos. São Paulo: Parábola, 2019.

BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Comunicação e Projetos Culturais LTDA – ME. 2016.

MURR, C. E.; FERRARI, G. Entendendo e Aplicando a Gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC/UAB, 2020.

SILVA, J. D.; SILVA, C. M. M. A Pedagogia Visual no ensino da Língua Portuguesa como segunda língua para surdos. PRINCIPIA (JOÃO PESSOA), p. 1-10, 202.