

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação)

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Matrícula:

Título do trabalho:

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: / /

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Documento assinado digitalmente
CRISTIANE BARBOSA MARINHO VIEIRA
Data: 24/02/2026 20:08:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
LUCAS CLEMENTINO DE CEIA
Data: 24/02/2026 20:01:58-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
NATHALIA ROSA DE OLIVEIRA
Data: 27/02/2026 12:07:29-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

/ /
Data

Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:

Documento assinado digitalmente
MATEUS CALIXTO PEREIRA DOS SANTOS
Data: 24/02/2026 18:32:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ANEXO III - ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos dezoito dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e seis, às dezoito horas, reuniu-se a Banca Examinadora, composta pelos docentes Mateus Calixto Pereira dos Santos (Orientador), Karen Brina Borges de Deus (Coorientadora), Hellyny Silva Godoy de Souza (Membro) e Heron Martins Felix (Membro), com a finalidade de examinar o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA E NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: O JOGO DAS EMOÇÕES PARA ESTUDANTES SURDOS”, de autoria do(s) estudante(s) Cristiane Barbosa Marinho Vieira, Lucas Clementino de Ceia e Nathalia Rosa de Oliveira, regularmente matriculado(s) no Curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Docência em Educação Profissional e Tecnológica – EPT, do Instituto Federal Goiano (IF Goiano). Concedida a palavra ao(à) estudante(s), foi realizada a apresentação oral do TCC, seguida da arguição pelos membros da Banca Examinadora. Após as considerações e deliberações, a Banca decidiu pela **APROVAÇÃO** do(s) estudante(s), com nota dez. Encerrada a sessão pública de defesa, foi lavrada a presente ata, que, após lida e aprovada, segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Documento assinado digitalmente



MATEUS CALIXTO PEREIRA DOS SANTOS

Data: 18/02/2026 19:39:24-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Orientador/Presidente da Banca

Documento assinado digitalmente



KAREN BRINA BORGES DE DEUS

Data: 18/02/2026 19:49:59-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Coorientadora

Documento assinado digitalmente



HERON MARTINS FELIX

Data: 19/02/2026 06:57:22-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro externo

Documento assinado digitalmente



HELLAYNY SILVA GODOY DE SOUZA

Data: 19/02/2026 09:50:28-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Membro interno



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

“PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA E NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: O JOGO DAS EMOÇÕES PARA ESTUDANTES SURDOS”.

“INCLUSIVE PEDAGOGICAL PRACTICES IN PROFESSIONAL AND TECHNOLOGICAL EDUCATION AND IN YOUTH AND ADULT EDUCATION: THE GAME OF EMOTIONS FOR DEAF STUDENTS”.

Cristiane Barbosa Marinho Vieira¹

Instituto Federal Goiano

Lucas Clementino de Ceia²

Instituto Federal Goiano

Nathalia Rosa de Oliveira³

Instituto Federal Goiano

Mateus Calixto Pereira dos Santos⁴

Universidade Federal do Triângulo Mineiro

Karen Brina Borges de Deus⁵

Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano

RESUMO. O presente estudo investiga a construção de práticas pedagógicas inclusivas na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e no Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na modalidade Educação de Jovens e Adultos (PROEJA), com foco na elaboração de materiais didáticos voltados ao público surdo. A pesquisa buscou compreender como diferentes recursos pedagógicos impactam a aprendizagem e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes, enfrentando desafios relacionados à diversidade de perfis e necessidades educacionais. O objetivo central consistiu em promover o reconhecimento, a expressão e a compreensão das emoções em pessoas surdas, por meio da utilização de flashcards integrados ao ensino da Língua Portuguesa escrita, estimulando a expressão emocional em Libras e a produção textual em língua portuguesa. Para alcançar esse objetivo, adotou-se

¹ Bacharela e Licenciada em Contabilidade. crisbmarinhov@gmail.com

² Bacharel e Licenciado em Psicologia. lucasceia31@gmail.com

³ Licenciatura em Geografia. nathaliarosa.geo@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3464-5152>

⁴ Graduação (2017), mestrado (2019) e doutorado (2023) em Física pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor do Instituto de Ciências Tecnológicas e Exatas da Universidade Federal do Triângulo Mineiro. E-mail: mateus.pereira@uftm.edu.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8924378387755156>; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0671-419X>.

⁵ Doutoranda e Mestre em Educação pela Universidade Federal de Goiás (UFG) na linha Estado, Políticas e História da Educação, bacharel em Administração pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Atua na equipe multidisciplinar do CERFOR - IF Goiano. E-mail: karen.brina@ifgoiano.edu.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5338637409297769> Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0242-0335>.

uma abordagem qualitativa, articulando revisão bibliográfica e pesquisa de campo, na qual foi aplicado o Jogo das Emoções em sala de aula da disciplina de Elaboração de Material Didático, contemplando atividades em duas modalidades: expressão em Libras e escrita em Língua Portuguesa. A análise da aplicação do jogo evidenciou contribuições significativas para a formação docente e para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes, demonstrando que materiais lúdicos e metodologias ativas promovem a aprendizagem significativa, a socialização, o fortalecimento da identidade e a inclusão educacional. Observou-se que os recursos visuais, interativos e adaptáveis favoreceram o reconhecimento e a nomeação de emoções, ampliaram a compreensão da língua portuguesa como segunda língua e estimularam a reflexão crítica, a criatividade e o planejamento pedagógico. Conclui-se que o Jogo das Emoções constitui um recurso eficaz para integrar aprendizagem da língua escrita, desenvolvimento socioemocional e práticas inclusivas, fortalecendo a formação integral dos estudantes surdos e incentivando docentes a elaborarem materiais pedagógicos inovadores, acessíveis e contextualizados às necessidades da EPT e do PROEJA.

Palavras-chave: Jogo das Emoções. Educação de Jovens e Adultos. Educação Profissional e Tecnológica .

ABSTRACT. This study investigates the development of inclusive pedagogical practices in Professional and Technological Education (EPT) and in the National Program for the Integration of Professional Education with Basic Education in the Youth and Adult Education modality (PROEJA), focusing on the creation of teaching materials for the deaf community. The research aimed to understand how different pedagogical resources impact students' learning and socio-emotional development, addressing challenges related to diverse profiles and educational needs. The main objective was to promote the recognition, expression, and understanding of emotions in deaf individuals through the use of flashcards integrated into the teaching of written Portuguese, stimulating emotional expression in Brazilian Sign Language (Libras) and textual production in Portuguese. To achieve this goal, a qualitative approach was adopted, combining literature review and field research, in which the *Jogo das Emoções* (Emotion Game) was applied in the classroom of the Didactic Material Development course, encompassing activities in two modalities: expression in Libras and writing in Portuguese. The analysis of the game's application revealed significant contributions to teacher training and students' socio-emotional development, demonstrating that playful materials and active methodologies promote meaningful learning, socialization, identity strengthening, and educational inclusion. It was observed that visual, interactive, and adaptable resources facilitated the recognition and naming of emotions, enhanced the understanding of Portuguese as a second language, and encouraged critical reflection, creativity, and pedagogical planning. It is concluded that the *Jogo das Emoções* constitutes an effective resource to integrate written language learning, socio-emotional development, and inclusive practices, strengthening the holistic formation of deaf students and encouraging teachers to develop innovative, accessible, and contextually appropriate pedagogical materials tailored to the needs of EPT and PROEJA.

Keywords: Emotion Game. Youth and Adult Education. Professional and Technological Education.



1 INTRODUÇÃO

A construção de práticas pedagógicas inclusivas constitui um dos maiores desafios enfrentados pela Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e pelo Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica, na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA). Nesse contexto, a escolha, elaboração e aplicação de materiais didáticos assumem papel central, pois atuam como mediadores da aprendizagem e influenciam diretamente o engajamento e o desempenho dos estudantes. Conforme aponta Mantoan (2015, p. 42), a educação inclusiva exige que as práticas pedagógicas estejam articuladas a estratégias capazes de contemplar a diversidade dos sujeitos, superando modelos tradicionais e excludentes.

Foi nesse cenário que surgiu o Jogo das Emoções, desenvolvido por discentes do curso de Licenciatura em Educação Profissional e Tecnológica – formação pedagógica para graduados não licenciados – do Instituto Federal de Brasília (IFB), campus Samambaia/DF, no âmbito da disciplina de Elaboração de Material Didático. Sob a orientação docente, os estudantes foram instigados a criar e aplicar recursos pedagógicos que atendessem às necessidades de públicos diversos, optando por elaborar um material inclusivo que integrasse os conhecimentos adquiridos na disciplina de Libras. Assim, nasceu a proposta de um jogo pedagógico voltado ao público surdo, com a finalidade de favorecer a aprendizagem e, simultaneamente, estimular o desenvolvimento socioemocional.

O estudo parte do seguinte problema de pesquisa: quais são os principais desafios enfrentados pelos docentes na escolha e utilização de materiais didáticos na EPT? De que forma diferentes recursos impactam a aprendizagem dos estudantes, considerando a diversidade de perfis e necessidades? Como os materiais podem ser adaptados às especificidades do PROEJA, incorporando as experiências de vida dos alunos? De que maneira os jogos pedagógicos e metodologias ativas podem contribuir para a aprendizagem significativa e o engajamento? E, ainda, como tais recursos podem superar barreiras de inclusão e acessibilidade, auxiliando no ensino de Libras e no desenvolvimento emocional dos estudantes surdos?

Diante dessas questões, o objetivo geral da pesquisa consiste em promover o reconhecimento, a expressão e a compreensão das emoções em pessoas surdas, por meio da utilização de flashcards como recurso didático-pedagógico para o ensino da língua portuguesa escrita no contexto da EPT e do PROEJA. De forma mais específica, busca-se estimular a expressão de emoções por meio da Libras e da escrita em língua portuguesa, integrando comunicação visual e textual, além de analisar de que maneira o jogo pode favorecer a inclusão e

contribuir para a formação integral dos estudantes.

Parte-se da hipótese de que metodologias ativas e recursos lúdicos, quando concebidos de forma acessível, ampliam as possibilidades de aprendizagem dos alunos surdos, ao promoverem não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também a expressão emocional, a socialização e o fortalecimento da identidade. Nesse sentido, Vygotsky (2001, p. 89) defende que o processo de aprendizagem está intrinsecamente relacionado ao desenvolvimento das funções psicológicas superiores, sendo potencializado pelo uso de ferramentas mediadoras, como os jogos, que articulam aspectos sociais, cognitivos e emocionais.

A justificativa para este estudo encontra respaldo na importância social, pedagógica e científica de promover práticas educativas que enfrentem o capacitismo e valorizem a diversidade no ambiente escolar. A educação inclusiva, conforme Glat e Pletsch (2011, p. 57), deve ser compreendida como princípio essencial para a formação integral dos sujeitos, exigindo do professor a criação de estratégias que respeitem as singularidades dos estudantes. A relevância da pesquisa, portanto, está em propor um material didático inovador que contribua para a aprendizagem de surdos na EPT e no PROEJA, ao mesmo tempo em que fomenta a reflexão docente sobre o uso de metodologias ativas no processo de construção de uma escola mais justa, democrática e acessível.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A presente pesquisa insere-se no campo da EPT, com foco na utilização de materiais didáticos como ferramentas essenciais para a construção do conhecimento, a promoção da aprendizagem significativa e a inclusão de diferentes perfis de alunos. A fundamentação teórica dialoga com estudos que abordam o papel dos recursos didáticos no processo ensino-aprendizagem, as especificidades do PROEJA, o uso de metodologias ativas e a inclusão de pessoas com deficiência, especialmente alunos surdos, na educação.

A Educação de Jovens e Adultos (EJA), destinada àqueles que não concluíram a escolarização na idade adequada, foi consolidada pela Constituição Federal de 1988 e regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996. Esse público é composto, em grande parte, por trabalhadores informais, pessoas negras e de baixa renda, historicamente marginalizadas pelo sistema educacional (SETEC-MEC; LANTEC/PROSA-UFSC, 2024). Nesse contexto, o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (PROEJA) surgiu como uma política pública voltada a oferecer oportunidades educacionais para

jovens e adultos que não tiveram acesso ou continuidade nos estudos (BRASIL, 2007).

O PROEJA apresenta desafios específicos à prática docente, dada a diversidade de trajetórias, idades e níveis de escolarização de seus estudantes. Assim, torna-se indispensável que os materiais didáticos e as estratégias pedagógicas sejam adaptáveis, inclusivas e contextualizadas à realidade dos alunos, favorecendo aprendizagens significativas e engajadoras.

Segundo Ausubel (2003), a aprendizagem significativa ocorre quando novos conhecimentos se relacionam a conceitos já existentes na estrutura cognitiva do aluno, que funcionam como subsunção. Para tanto, é necessária a organização criteriosa de métodos e materiais que permitam essa ancoragem. No âmbito do PROEJA, essa adequação é fundamental, já que a heterogeneidade do público demanda recursos que valorizem experiências prévias e favoreçam a contextualização do ensino (ARROYO, 2017).

Metodologias ativas, como a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), estimulam a autonomia, a motivação e a aplicação prática dos conteúdos, além de favorecerem o uso de recursos lúdicos, como jogos pedagógicos (MORAN, 2015). Os materiais didáticos, nesse sentido, funcionam como mediadores que facilitam a compreensão e despertam a curiosidade intelectual. Bandeira (2009) os define como produtos pedagógicos que auxiliam a construção do conhecimento, e o Documento Base do PROEJA (BRASIL, 2007) reforça que sua elaboração deve considerar a realidade dos alunos e os projetos político-pedagógicos das instituições.

O emprego de jogos no ensino de jovens e adultos mostra-se uma estratégia eficaz para aproximar o conteúdo da realidade dos alunos, tornando a aprendizagem mais atrativa e significativa. Groenwald e Timm (2002) identificam três dimensões fundamentais dos jogos: o caráter lúdico, o desenvolvimento intelectual e a formação de relações sociais. A utilização de recursos como o *Jogo das Emoções* contribui para a retenção de conhecimentos, a redução da evasão escolar e o aumento do engajamento dos estudantes, indicando que práticas pedagógicas lúdicas podem ser decisivas na inclusão e no fortalecimento do processo de aprendizagem.

A inclusão de pessoas com deficiência na EPT reflete mudanças importantes no paradigma educacional, orientadas pela equidade e pelo respeito à diversidade. Sassaki (2006) argumenta que a inclusão não significa apenas garantir a presença física do estudante, mas envolve a adaptação de recursos, materiais e metodologias. O Estatuto da Pessoa com Deficiência (Lei nº 13.146/2015) assegura a obrigatoriedade da acessibilidade educacional, enquanto a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva reforça a importância de materiais didáticos acessíveis para ampliar as oportunidades de escolarização e

inserção no mercado de trabalho.

No caso de estudantes surdos, o Decreto nº 5.626/2005 regulamenta o ensino da Língua Brasileira de Sinais (Libras) como primeira língua e da língua portuguesa como segunda língua. Materiais visuais e lúdicos, como flashcards, jogos e histórias interativas, são instrumentos que estimulam a comunicação, favorecem a aprendizagem da língua e contribuem para o desenvolvimento emocional (QUADROS; KARNOPP, 2004).

O desenvolvimento socioemocional, por sua vez, é favorecido por práticas pedagógicas que trabalham o reconhecimento e a expressão das emoções, fortalecendo habilidades como empatia, consciência corporal e socialização. Estratégias como o *Jogo das Emoções* confirmam o potencial de materiais inclusivos para articular simultaneamente aspectos linguísticos e emocionais, ampliando as possibilidades de aprendizagem integral dos estudantes surdos.

Por fim, destaca-se que a formação docente é elemento essencial para a qualidade da educação inclusiva. É necessário que professores possuam uma base teórica consistente e uma formação continuada que lhes permita compreender as especificidades da EJA e as vulnerabilidades sociais de seus alunos. A capacitação profissional, associada ao desenvolvimento e à utilização de materiais inclusivos, possibilita a adoção de metodologias inovadoras e eficazes, fortalecendo práticas pedagógicas mais democráticas, significativas e comprometidas com a inclusão.

Para a construção do referencial teórico, adotaram-se critérios de seleção que visaram garantir a pertinência, a atualidade e a relevância científica das produções analisadas. Foram priorizados livros, artigos científicos, documentos legais e publicações institucionais que abordam a Educação Profissional e Tecnológica, a Educação de Jovens e Adultos, o PROEJA, as metodologias ativas, o uso de materiais didáticos e a educação inclusiva, com ênfase na educação de estudantes surdos.

A seleção das obras considerou, ainda, a consonância com o objeto de estudo, a fundamentação teórica reconhecida na área educacional e a recorrência dos autores nas pesquisas sobre inclusão, aprendizagem significativa e formação docente. Optou-se por trabalhos publicados majoritariamente nos últimos vinte anos, sem desconsiderar produções clássicas, como Vygotsky e Ausubel, cuja relevância teórica permanece atual e indispensável à compreensão dos processos de aprendizagem e mediação pedagógica.

Além disso, foram incluídos documentos normativos e legais, como leis, decretos e diretrizes oficiais, por sua importância na contextualização das políticas públicas voltadas à educação inclusiva e à EPT. Esses critérios permitiram a construção de um referencial

consistente, alinhado aos objetivos da pesquisa e às discussões contemporâneas da área.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, com o objetivo de compreender, descrever e analisar experiências pedagógicas relacionadas ao ensino de emoções e à escrita em Língua Portuguesa para pessoas surdas, por meio da utilização de flashcards e atividades lúdicas. Para tanto, adotaram-se duas estratégias principais de investigação: revisão bibliográfica e pesquisa de campo.

A revisão bibliográfica foi realizada com base em autores que discutem a educação de surdos, a aquisição da linguagem escrita como segunda língua e aspectos do ensino de conteúdos socioemocionais. Essa etapa permitiu fundamentar teoricamente a pesquisa, identificando práticas pedagógicas inclusivas e metodologias inovadoras que favoreçam a aprendizagem significativa.

A pesquisa de campo consistiu na aplicação do *Jogo das Emoções*, realizada no ano de 2025, no Instituto Federal de Brasília (IFB), Campus Samambaia, no terceiro semestre do curso de Licenciatura em Educação Profissional e Tecnológica, em sala de aula da disciplina de Elaboração de Material Didático. A atividade foi desenvolvida em conjunto com os professores das disciplinas de Libras III e de Elaboração de Material Didático Pedagógico, sendo direcionada ao professor responsável e acompanhada da observação e análise da execução do jogo pelos alunos que o elaboraram.

A análise dos dados obtidos na pesquisa de campo foi realizada por meio da análise qualitativa de caráter descritivo-interpretativo. Essa técnica permitiu compreender os significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos à experiência de elaboração e aplicação do Jogo das Emoções, bem como interpretar as percepções docentes acerca dos impactos pedagógicos e socioemocionais do material desenvolvido.

Os dados foram analisados a partir das observações realizadas durante a aplicação do jogo e dos relatos avaliativos dos professores das disciplinas envolvidas, buscando identificar categorias relacionadas à inclusão, à aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua, ao desenvolvimento socioemocional e à formação docente. A interpretação ocorreu de forma articulada ao referencial teórico, possibilitando o diálogo entre teoria e prática e a compreensão crítica dos resultados obtidos.

O jogo está estruturado em duas modalidades. Na primeira, Expressão em Libras, o foco está no reconhecimento e na expressão das emoções por meio da Língua Brasileira de Sinais

(Libras). A dinâmica ocorre da seguinte maneira: um estudante sorteia aleatoriamente um flashcard de tamanho grande, contendo a imagem de uma emoção; em seguida, expressa a emoção apenas por sinais em Libras, sem recorrer à oralização ou à escrita. Os demais participantes tentam identificar a emoção, pontuando aqueles que acertarem, com turnos rotativos entre todos os participantes ao longo das rodadas.

Na segunda modalidade, Escrita em Língua Portuguesa, promove-se a articulação entre emoção e produção textual como segunda língua para alunos surdos. Nessa etapa, um aluno sorteia um flashcard de tamanho pequeno e, com base na emoção indicada, produz uma frase ou pequena narrativa em Língua Portuguesa.

Ao final das atividades, foi realizada uma roda de conversa mediada pelo professor aplicador, que teve como objetivo de promover reflexões sobre as emoções vivenciadas, as dificuldades e facilidades na expressão e no reconhecimento emocional, bem como as sensações geradas ao representar e identificar sentimentos. Esse momento visou consolidar a aprendizagem emocional e linguística, além de desenvolver competências socioemocionais, como empatia, escuta ativa, consciência corporal e expressão emocional.

A elaboração dos flashcards segue uma estrutura definida: 16 emoções em tamanho grande e 18 emoções em tamanho pequeno, organizadas conforme a modalidade do jogo. As figuras 1, 2 e 3 como exemplo visual do jogo e os materiais para a confecção do jogo incluem papel contact transparente, tesoura, cola, impressora, folhas A4 e caixa Kraft (dimensões 20x20x10 cm). O uso de recursos visuais e táteis visa proporcionar acessibilidade comunicacional, favorecendo a construção do conhecimento por meio de metodologias ativas, interativas e inclusivas.

O presente estudo apresentou limitações que devem ser consideradas na análise dos resultados. A principal refere-se ao fato de a aplicação do Jogo das Emoções ter ocorrido em um contexto específico, com um grupo restrito de participantes, o que não permite generalizações amplas acerca de sua eficácia em diferentes realidades educacionais.

Além disso, a pesquisa concentrou-se na percepção dos docentes e na observação da experiência formativa dos licenciandos, não contemplando a aplicação direta do jogo com um número maior de estudantes surdos em contextos variados da EPT e do PROEJA. O tempo limitado para acompanhamento longitudinal da atividade também restringiu a avaliação de impactos a médio e longo prazo.

Apesar dessas limitações, os resultados obtidos oferecem contribuições relevantes para a

reflexão sobre práticas pedagógicas inclusivas e indicam possibilidades de aprofundamento em pesquisas futuras, com ampliação do público-alvo, diversificação dos contextos de aplicação e utilização de outros instrumentos de coleta e análise de dados.

FIGURA 1



CEIA, Lucas. 2025.

FIGURA 2



CEIA, Lucas. 2025.

FIGURA 3



CEIA, Lucas. 2025.

4 RESULTADO E DISCUSSÃO

A aplicação do Jogo das Emoções em sala de aula revelou contribuições significativas tanto para a formação docente quanto para o desenvolvimento socioemocional dos alunos, conforme as avaliações das professoras de Libras e de material didático Pedagógico.

Segundo a professora de Libras, os discentes criadores do jogo compreenderam a importância de desenvolver uma atividade inclusiva, voltada ao ensino da Língua Portuguesa escrita para surdos, considerando que essa constitui uma segunda língua para esses estudantes. Durante o processo, os discentes elaboraram diversos materiais, destacando-se o Jogo das Emoções, que evidenciou criatividade, articulação com a formação em Psicologia e alinhamento com práticas pedagógicas inclusivas. A professora ressaltou que os alunos integraram estratégias visuais ao ensino da escrita, promovendo acessibilidade e atendendo a diferentes necessidades educacionais. Além disso, os discentes realizaram pesquisas sobre os potenciais públicos beneficiados pelo material, permitindo que o jogo fosse aplicado em contextos variados, como EPT, Educação Regular e ensino a crianças, devido à sua natureza visual e interativa.

Durante a aplicação, os futuros docentes puderam avaliar o impacto do jogo, propor aprimoramentos e observar como o material favorece tanto o reconhecimento das emoções quanto a aprendizagem da escrita. A professora enfatizou que o jogo proporciona reflexões

significativas sobre experiências emocionais, especialmente no contexto pós-pandemia, em que muitos estudantes vivenciaram períodos de isolamento e desafios psicológicos. Dessa forma, o Jogo das Emoções não apenas contribui para o desenvolvimento sócio emocional, mas também estimula reflexão crítica, criatividade e planejamento de outros materiais didáticos. Ao final, a professora elogiou os alunos criadores, destacando que o material alcançou plenamente os objetivos propostos e possui potencial de aplicação diversificada em diferentes contextos educativos.

Paralelamente, o professor da disciplina de Material Didático Pedagógico salientou que o grupo atingiu os objetivos da proposta, inicialmente voltada à EPT e alinhada à área de formação dos licenciandos. Embora o foco da disciplina não fosse especificamente o público da educação especial, os alunos desenvolveram um material pautado na perspectiva da inclusão, considerando estratégias que favorecessem a interação, a expressão das emoções e o desenvolvimento da linguagem.

Segundo essa avaliação, o Jogo das Emoções apresentou características de acessibilidade e inclusão, utilizando recursos visuais claros, linguagem simples, imagens ilustrativas e elementos que facilitam a comunicação com estudantes surdos. O material contemplou diferentes estilos de aprendizagem e garantiu instruções objetivas e compreensíveis. Além disso, proporcionou um espaço de expressão emocional, permitindo que os alunos reconhecessem e nomeassem sentimentos, favorecendo a socialização, o autoconhecimento e a construção de vínculos dentro do grupo.

A avaliação final indicou que a criação de materiais didáticos, como o Jogo das Emoções, estimula os docentes a refletirem sobre sua prática, pesquisarem novas metodologias e adaptarem recursos para diferentes perfis de estudantes. Esse processo fortalece a formação continuada, promove autonomia docente e incentiva a inovação pedagógica. Além disso, a produção de materiais inclusivos permite que os professores atuem como produtores de conhecimento, servindo de referência em contextos formativos internos, como encontros pedagógicos e coordenação escolar.

Dessa forma, os resultados evidenciam que o Jogo das Emoções é um recurso pedagógico eficaz, que integra aprendizagem da língua escrita, desenvolvimento socioemocional e práticas inclusivas, contribuindo para a formação integral dos estudantes e para o aprimoramento das práticas docentes. Para as professoras, ficou claro que os alunos alcançaram os objetivos do trabalho, demonstrando que o jogo estimula a expressão de emoções por meio da Libras e da

escrita em Língua Portuguesa, integra comunicação visual e textual, possibilita identificar e nomear diferentes emoções representadas nos flashcards, amplia a compreensão e o uso da Língua Portuguesa por pessoas surdas e reforça a memorização das emoções, atingindo plenamente os fins pedagógicos propostos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo concentrou-se em identificar os principais desafios enfrentados pelos docentes na seleção e uso de materiais didáticos na Educação Profissional e Tecnológica (EPT) e no PROEJA, com foco nas dificuldades relacionadas à diversidade de perfis e necessidades dos estudantes. Além disso, analisou-se o potencial dos jogos pedagógicos e das metodologias ativas como recursos que podem favorecer a aprendizagem significativa e a inclusão educacional, ainda que de forma preliminar, considerando as limitações do estudo.

Os resultados indicam que os objetivos do estudo foram atingidos, especialmente ao evidenciar que o Jogo das Emoções funciona como um recurso pedagógico inovador. Ele articula de forma eficaz o ensino da Língua Portuguesa escrita como segunda língua para estudantes surdos com o desenvolvimento sócio emocional, promovendo simultaneamente a socialização, o fortalecimento da identidade e o engajamento nas atividades educacionais.

Verificou-se que a utilização de flashcards e dinâmicas interativas favoreceu o reconhecimento, a nomeação e a expressão de emoções em diferentes linguagens, possibilitando a integração entre Libras e Língua Portuguesa. Essa experiência reforça o papel dos materiais didáticos acessíveis e das metodologias ativas como mediadores do processo de ensino-aprendizagem, em consonância com a perspectiva da educação inclusiva.

Além de beneficiar os estudantes, a elaboração e a aplicação do jogo impulsionaram a formação docente, incentivando os licenciandos a refletirem sobre práticas inclusivas, adaptarem conteúdos e explorarem novas estratégias pedagógicas. O estudo contribui, assim, para a construção de um repertório didático que pode inspirar professores a desenvolverem materiais inovadores em diferentes contextos educacionais.

Reconhece-se, contudo, a limitação da aplicação restrita a um grupo específico de estudantes, o que indica a necessidade de ampliar sua utilização em outros cenários da EPT e da Educação Básica. Pesquisas futuras poderão explorar a eficácia do jogo em maior escala, bem como sua adaptação para o ensino de diferentes conteúdos curriculares.



Conclui-se, portanto, que o Jogo das Emoções representa um recurso pedagógico relevante para a educação inclusiva, integrando dimensões cognitivas, linguísticas e socioemocionais. Assim, reafirma-se que “o jogo não é apenas um passatempo, mas uma forma privilegiada de aprendizagem, que permite o ser humano desenvolver-se integralmente em aspectos cognitivos, afetivos e sociais” (KISHIMOTO, 2011, p. 32), fortalecendo a formação integral dos estudantes surdos e contribuindo para a consolidação de práticas pedagógicas mais democráticas, acessíveis e humanizadoras.

À luz das delimitações metodológicas deste estudo, os resultados apresentados devem ser compreendidos considerando-se a aplicação do Jogo das Emoções em um contexto formativo específico, com um grupo restrito de participantes e em um período delimitado. Embora tais condições não permitam generalizações amplas, elas não diminuem a relevância dos achados, uma vez que possibilitam uma análise aprofundada da experiência pedagógica vivenciada e de seus impactos na formação docente e no desenvolvimento socioemocional. Essas delimitações indicam a necessidade de investigações futuras que ampliem o escopo da pesquisa, contemplando a aplicação do jogo em diferentes contextos da Educação Profissional e Tecnológica e do PROEJA, bem como com um número maior e mais diversificado de estudantes surdos. Ainda assim, o estudo contribui de forma significativa ao evidenciar o potencial de materiais didáticos inclusivos e metodologias ativas como estratégias pedagógicas capazes de promover aprendizagens significativas, acessíveis e humanizadoras.

6 REFERÊNCIAS

BANDEIRA, Denise. *Materiais didáticos*. Curitiba: IESDE, 2009. E-book. Disponível em: https://arquivostp.s3.amazonaws.com/qcursos/livro/LIVRO_materiais_didaticos.pdf. Acesso em: 11 set. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF: Presidência da República, 2015. Disponível em: <https://www.direito.sp.gov.br/leis/lei13146.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. *Documento Base: Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos*. Brasília: MEC, 2007. E-book. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf2/proeja_medio.pdf. Acesso em: 26 dez. 2024.

FREITAS, Olga Cristina Rocha de. *Equipamentos e materiais didáticos*. 4. ed. atual. e rev.

Cuiabá: Universidade Federal de Mato Grosso; Rede e-Tec Brasil, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equipamentos.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2024.

GLAT, Rosana; PLETSCHE, Marcia Denise. *Inclusão escolar de alunos com necessidades especiais*. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak; EdUERJ, 2011. DOI: <https://doi.org/10.7476/9788575114414>.

GROENWALD, C. L.; TIMM, U. T. Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. *Só Matemática*. Virtuoso Tecnologia da Informação, 1998–2026. Disponível em: <https://www.somatematica.com.br/artigos/a1/>. Acesso em: 26 dez. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. *Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?* São Paulo: Summus, 2015.

OLIVEIRA, S. C. S.; FERRÃO, T. S. Estágio curricular na EPT: proposta para potencializar a inclusão de estudantes surdos do Instituto Federal de Roraima – Campus Novo Paraíso. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 29, p. e0141, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbee/a/6SkddWyB85zccJZzqfsxnLr/>. Acesso em: 17 jan. 2025.

OLIVEIRA ROCHA, A. B. O papel do professor na educação inclusiva. *Ensaio Pedagógico*, n. 14, 2017. Disponível em: <https://www.opet.com.br/faculdade/revistapedagogia/pdf/n14/n14-artigo-1>. O PAPEL DO PROFESSOR NA EDUCAÇÃO INCLUSIVA.pdf. Acesso em: 17 jan. 2025.

SANTANA, Natália Tibéria Veloso de. A inclusão na educação profissional e tecnológica: uma análise sobre o núcleo de atendimento às pessoas com necessidades educacionais específicas – NAPNE do IFPE. In: CONEDU, 9., 2023, Campina Grande. *Anais [...]*. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/100677>. Acesso em: 26 jan. 2026.

TREVISAN, S.; ZILIOOTTO, D. M. Políticas de inclusão de estudantes com deficiência nos institutos federais do Rio Grande do Sul. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 49, p. e254398, 2023. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/Q5QKzNfKVFPb6JnPqgWXrnd/>. Acesso em: 17 jan. 2025.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch et al. *A formação social da mente*. 3. ed. São Paulo: Martins



INSTITUTO FEDERAL

Goiano
CERFOR

PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Fontes, 1984. E-book. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/584601951/VIGOTSKI-a-Formacao-Social-Da-Mente-L-S-Vigotski>. Acesso em: 13 fev. 2026.