

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA NATUREZA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA



E-book: “*Wordwall* e o Ensino de Matemática a Estudantes Surdos”

Conheça a plataforma *Wordwall* e os dezoito modelos gratuitos de jogos digitais. Aprenda como acessar para criar atividades interativas. Disponível alguns jogos para o ensino fundamental.



Mestranda: Silvia dos Santos
Orientadora: Profa. Dra. Salete Maria Chalub Bandeira

Rio Branco –Acre, 2024





SILVIA DOS SANTOS

PRODUTO EDUCACIONAL:

E-book: “*Wordwall* e o Ensino de Matemática a Estudantes Surdos”

Conheça a plataforma *Wordwall* e os dezoito modelos gratuitos de jogos digitais. Aprenda como acessar para criar atividades interativas. Disponível alguns jogos para o ensino fundamental.

Produto Educacional apresentado ao Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal do Acre (UFAC), como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre Profissional em Ensino de Ciências e Matemática.

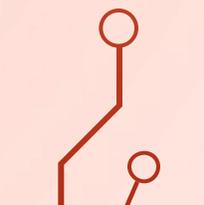


Área de Concentração: Ensino de Ciências e Matemática.

Linha de pesquisa: Recursos e Tecnologias em Ensino de Ciências e Matemática.

Orientadora: Profa. Dra. Salete Maria Chalub Bandeira

Rio Branco – Acre, 2024





FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFAC

S237w Santos, Silvia dos, 1982 -

E-book: “*Wordwall* e o Ensino de Matemática a Estudantes Surdos” / Silvia dos Santos; orientadora: Profa. Dra. Salete Maria Chalub Bandeira. – 2024.

48 f. : il.

Produto Educacional (Mestrado) – Universidade Federal do Acre, Programa de Pós-Graduação do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática (MPECIM). Rio Branco, 2024.

Compõe dissertação.

1. Estudantes com deficiência. 2. Ensino de matemática. 3. Surdos. 4. Professores – Formação. I. Bandeira, Salete Maria Chalub (orientadora). II. Título.

CDD: 510.7

Bibliotecária: Alanna Santos Figueiredo – CRB 11º/1003.



SILVIA DOS SANTOS

PRODUTO EDUCACIONAL:

E-book: “*Wordwall* e o Ensino de Matemática a Estudantes Surdos”

Conheça a plataforma *Wordwall* e os dezoito modelos gratuitos de jogos digitais. Aprenda como acessar para criar atividades interativas. Disponível alguns jogos para o ensino fundamental.

Produto Educacional submetido à banca examinadora do Programa de mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal do Acre, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática. Resultado: APROVADO. Data 01/11/2024.

Orientadora: Profa. Dra. Salete Maria Chalub Bandeira - CCET/UFAC

Membro Interno: Prof. Dr. Gilberto Francisco Alves de Melo - CAP/UFAC

Membro Externo: Profa. Dra. Francisca de Moura Machado - UNIMETA – IFAC

Membro Suplente: Profa. Dra. Nina Rosa Silva de Araújo – CELA/UFAC

Rio Branco – Acre, 2024



AUTORAS



Sou Silvia dos Santos

Mestranda em Ensino de Ciências e Matemática – MPECIM/UFAC
(Turma 2022).

Área de Concentração: Ensino de Ciências e Matemática e Linha de pesquisa:
Recursos e Tecnologias em Ensino de Ciências e Matemática.
Sou Tradutora Interprete de Libras desde o ano de 2009, e a partir de 2017 atuo
no Instituto Federal do Acre/ Campus Rio Branco, até os dias de hoje.
E-mail: silviasantos2022.ac@gmail.com
ID Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7112514164781550>



Sou a Profa. Dra. Salete Maria Chalub Bandeira (Orientadora e professora
do MPECIM/UFAC) Doutora em Educação em Ciências e Matemática -
REAMEC/UFMT/UEA/UFPA (2015) e atuo no MPECIM nas linhas de pesquisa:
1. Ensino de Ciências e Matemática e 2. Recursos e Tecnologias em Ensino de
Ciências e Matemática desde o ano de 2015. Com orientações em Tecnologias
Digitais no Ensino de Matemática e Tecnologia Assistiva no Ensino de Ciências
e Matemática para pessoas com deficiências em uma perspectiva Inclusiva.

E-mail: salete.bandeira@ufac.br .
ID Lattes: <https://lattes.cnpq.br/8237618630696616>
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5395-6028>

SUMÁRIO

Introdução	6
Deficiência Auditiva e Surdez em Seus Conceitos	7
O que é o <i>Wordwall</i> ?	9
Acesso ao <i>Wordwall</i>	10
Criação de recursos no <i>Wordwall</i>	11
Modelos no <i>Wordwall</i>	13
Jogos da Curadoria	33
Jogos Criados pela pesquisadora	39
Jogos Criados pelos participantes da pesquisa	41
Considerações Finais	45
Referências	46

INTRODUÇÃO

O Produto Educacional (PE) “**Wordwall e o Ensino de Matemática a Estudantes Surdos**” construído surge a partir da dissertação: *Wordwall e a elaboração de problemas para ensinar matemática a estudantes surdos: percepções de professores em formação inicial da Ufac*, que está na linha de pesquisa: Recursos e Tecnologias no Ensino de Ciências e Matemática do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal do Acre.

Esse material didático institucional se destina aos Professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Licenciandos da Pedagogia e Matemática e demais estudiosos da área de ensino de Matemática. O mesmo é constituído de uma explicação inicial sobre os conceitos de deficiência auditiva e surdez, o *Wordwall* e seus modelos de jogos digitais, uma curadoria de jogos digitais realizado na plataforma *Wordwall* e de jogos elaborados pela pesquisadora e professores em formação inicial de matemática e pedagogia da Ufac, no intuito de apresentar possibilidades de ensinar estudantes surdos no tocante a elaboração de problemas de matemática para o Ensino Fundamental.

DEFICIÊNCIA AUDITIVA E SURDEZ EM SEUS CONCEITOS

A **deficiência auditiva** é uma condição que afeta a capacidade de uma pessoa de ouvir sons de forma nítida, de modo que para isso necessite da ajuda de um aparelho auditivo adaptado de acordo com seu grau de perda. Essa condição pode variar de leve a profunda, e pode ser adquirida por diversos fatores, como genética, lesões no ouvido, infecções ou até mesmo por exposição prolongada a ruídos altos.



Já a **surdez** é considerada mais grave de deficiência auditiva, em que a pessoa não consegue ouvir nenhum tipo de sons, mesmo com uso de aparelho auditivo. A mesma pode ser congênita, ou seja, presente desde o nascimento, ou adquirida ao longo da vida. Ambas as condições podem ter um impacto significativo na vida diária das pessoas afetadas, dificultando a comunicação, o aprendizado e a interação social.



Segundo o decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005 (Brasil, 2005) o qual define o indivíduo surdo devido sua deficiência, em seu artigo 2º destaca o conceito de surdez:

Art. 2º: [...] considera-se pessoa surda aquela que, por ter perda auditiva, compreende e interage com o mundo por meio de experiências visuais, manifestando sua cultura principalmente pelo uso da Língua Brasileira de Sinais - Libras.

Parágrafo único. Considera-se deficiência auditiva a perda bilateral, parcial ou total, de quarenta e um decibéis (dB) ou mais, aferida por audiograma nas frequências de 500Hz, 1.000Hz, 2.000Hz e 3.000Hz. (Brasil, 2005).

Segundo Skliar (2013):

[...] a surdez é uma experiência visual [...] e isso significa que todos os mecanismos de processamento da informação, e todas as formas de compreender o universo em seu entorno, se constroem como experiência visual (Skliar, 2013, p. 28).



O QUE É *WORDWALL*?

Wordwall é uma ferramenta educacional de acesso público que oferece aos professores diversas possibilidades de construção de jogos digitais como estratégia pedagógica para ensinar de forma interativa e divertida aos seus alunos. Miranda (2020, p. 59) destaca que “ a plataforma é versátil e a multiplicidade de atividades que podem ser criadas abre espaço para uso em diversas disciplinas”.

Com essa plataforma, os professores podem criar atividades personalizadas, adaptadas ao nível de aprendizado de seus alunos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e eficiente. Como afirma Dante (2016, p. 308), “a utilização de todos esses recursos digitais no ensino é cada vez mais frequente e facilita a comunicação entre os agentes do processo didático, além de ampliar as possibilidades pedagógicas”.

ACESSO AO WORDWALL

10

- Primeiramente em um navegador de internet, no caso o Google Chrome pode escrever *Wordwall*. Já aparece a primeira opção, que pode ser obtida por meio do link: <https://wordwall.net/pt> conforme a figura 1.

Figura 1 – Acesso ao Aplicativo Wordwall.



Fonte: Adaptado pela autora, disponível em: <https://wordwall.net/pt>. Acesso em: ago. 2022.

CRIAÇÃO DE RECURSOS NO *WORDWALL*

11

- Logo abaixo da Figura 1, basta movimentar a barra de rolagem a direita e aparece a ilustração Fácil, fácil, com os passos para se criar um recurso personalizado com apenas algumas palavras e alguns cliques, ou seja: 1 – Escolha um modelo; 2 – Digite o conteúdo e 3 – Imprima suas atividades ou execute-as em uma tela, veja a figura 2.

Figura 2 - Ilustração Fácil, com os passos para a criação de um recurso personalizado.



Fonte: Adaptado pela autora, disponível em: <https://wordwall.net/pt>. Acesso em: ago. 2022.

- Já na figura 3, saiba mais sobre nossos modelos. Você deve selecionar um modelo 12 clicando com o botão direito do mouse para saber detalhe. Esses são os modelos gratuitos. Disponível em: <https://wordwall.net/pt>

Figura 3 – Modelos gratuitos do aplicativo *Wordwall*.

The image shows a grid of 18 different game models available on the Wordwall website. Each model is represented by a small icon and a brief description. The models are:

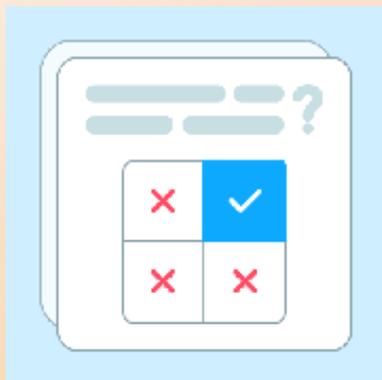
- Questionário**: Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para continuar.
- Associação**: Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.
- Abra a caixa**: Toque em uma caixa de cada vez para abrir e revelar o item.
- Combine os pares**: Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.
- Roleta aleatória**: Gire a roleta para ver qual item aparece em seguida.
- Complete a frase**: Uma atividade de cloze em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.
- Classificação em grupos**: Arraste e solte cada item no grupo correspondente.
- Caça-palavras**: As palavras estão escondidas em uma grade de letras. Encontre-as o mais rápido que puder.
- Jogo da força**: Tente completar a palavra escolhendo as letras corretas.
- Cartas aleatórias**: Distribua cartas aleatoriamente de um baralho embaralhado.
- Game show de TV**: Um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.
- Encontre a combinação**: Toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as
- Desembaralhe**: Arraste e solte as palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.
- Anagrama**: Arraste as letras até a posição correta para desembaralhar a palavra ou frase.
- Imagem com legenda**: Arraste e solte os marcadores no lugar correto da imagem.
- Flashcards**: Teste seus conhecimentos usando cartões com dicas na frente e respostas no verso.
- Vire as peças**: Estude uma série de peças com dois lados tocando para ampliar e deslizando para virar.
- Acerte as toupeiras**: As toupeiras aparecem uma de cada vez. Acerte apenas as corretas para ganhar.

At the bottom of the grid, there is a blue button that says "Inscreva-se para começar a criar" and a red arrow pointing to the text "Botão de inscrição".

MODELOS NO *WORDWALL*

13

- Clicando com o botão direito do mouse sobre cada modelo disponível na figura 3, você saberá mais sobre o modelo selecionado. Vejamos cada um dos dezoito modelos gratuitos:



1 Questionário - Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para continuar.



0:09 ✓ 0

Forma fracionária de 25%

MATEMÁTICA

A $25/1000$ B $25/100$

C $25/10$ D $25/25$

E $25/50$

1 de 10

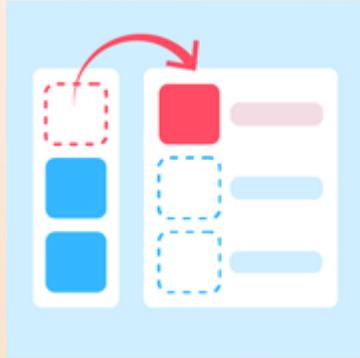
Porcentagem

de Jessicamayara98

7º Ano Porcentagem

Compartilhar

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais



2 Associação - Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.

0:01

Enviar respostas

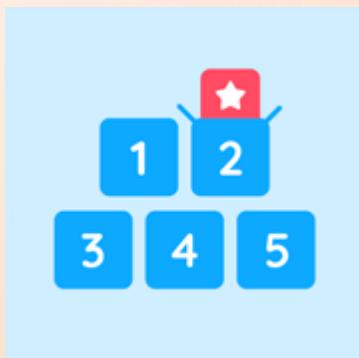
Compartilhar

Numeros - Educação Infantil

de Jhessicasouzali

Educação Infantil Matemática

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais



3 Abra a caixa - Toque em uma caixa de cada vez para abrir e revelar o item.

0:30 Toque em uma para abrir ✓ 9

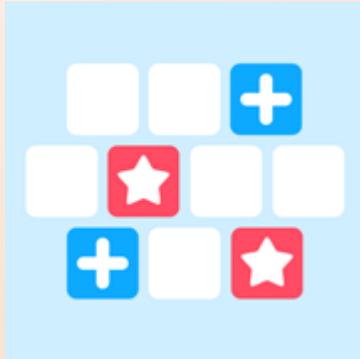
1^3	8^2	3	3^4	5	6	7
14^2	9	$\sqrt{196}$	$\sqrt{169}$	$\sqrt{144}$	13	
4^3	15	16	17	18	19	5^3

POTÊNCIAÇÃO E Raiz quadrada- 7º ANO Compartilhar

de Proftaiscunha

MATEMATICA

[Editar conteúdo](#)
[Adicionar aos favoritos](#)
[Curtir](#)
[Incorporar](#)
[Mais](#)



4 Combine os pares - Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.

0:11

Dois Terços

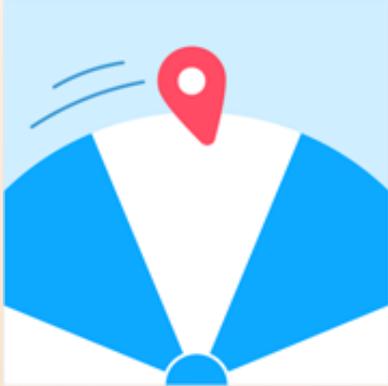
Frações e sua nomenclatura

de Brunellebarros1

Jogo Da Memória

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais

Compartilhar



5 Roleta aleatória - Gire a roleta para ver qual item aparece em seguida.

2:18 Arraste a roleta para girar

Girar

Situação-problema: divisão e multiplicação

de Elianesilveira

Situações-Problemáticas Multiplicação E Divisão

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais

1:43

Nossa!
Esse cinema
tem muitas
cadeiras!!! Com
base no desenho,
escreva uma
multiplicação
usando linha
x coluna

Retomar Eliminar

Situação-problema: divisão e multiplicação

de Elianesilveira

Situações-Problemáticas Multiplicação E Divisão

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais



6 Complete a frase - Uma atividade de cloze em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.

0:38 ◀ 1 de 2 ▶

157 100, 101, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 109,
 111 110, , 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118
 184 , 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, , 127,
 170 128, , 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137
 126 , 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145
 129 , 146, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156,
 105 , 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166,
 167, 168, 169, , 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177,
 178, 179, 180, 181, 182, 183, , 185, 186, 187, 188,
 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199.

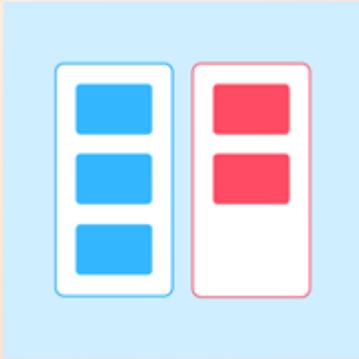
Enviar respostas

Sequência Numérica até 1000 [Compartilhar](#)

de Praticapedagogica

4º Ano Matemática

[Editar conteúdo](#)
[Adicionar aos favoritos](#)
[Curtir](#)
[Incorporar](#)
[Mais](#)



7 Classificação em grupos - Arraste e solte cada item no grupo correspondente.

1:01

		Quilograma	Gramas
 Margarina	 Farinha de Trigo		
 Sabão em pó	 Biscoito	 Feijão	 Achocolatada
 Crema de Leite			 Macarrão
 Arroz			

Enviar respostas

Medidas de Massa [Compartilhar](#)

de Helidacac

[Editar conteúdo](#) [Adicionar aos favoritos](#) [Curtir](#) [Incorporar](#) [Mais](#)



8 Caça-palavras - As palavras estão escondidas em uma grade de letras. Encontre-as o mais rápido que puder.

4:57 Toque em uma palavra oculta ♥♥♥♥♥ ✓ 0

G	W	Ş	X	G	Ā	F	N	T	V	F	F	W	T	I
T	Ş	T	V	A	Ş	K	Y	D	O	P	E	I	M	Ā
W	L	O	S	A	N	G	O	N	D	Ā	Q	I	X	T
Q	F	I	K	B	R	Y	T	D	X	P	O	O	I	T
O	K	O	H	I	G	X	I	Ā	N	B	Ş	N	F	Ş
J	E	T	R	V	I	C	W	R	Z	M	I	C	W	Ā
E	T	Ā	H	P	B	G	I	B	C	W	I	Y	T	N
C	F	B	D	T	V	V	R	G	X	S	F	X	J	C
I	N	Q	I	O	S	E	S	F	E	R	A	O	T	J
L	D	M	S	Z	C	L	Ā	Y	H	R	G	T	T	O
I	T	V	X	V	U	I	P	I	R	Ā	M	I	D	E
N	C	O	N	E	B	W	R	G	X	Y	L	A	O	F
D	T	L	Q	U	O	I	Q	Z	Z	I	G	Z	X	C
R	Q	L	R	H	S	S	P	I	Ş	G	E	V	G	O
O	P	A	R	A	L	E	L	E	P	I	P	E	D	O



Tem a forma de uma caixa, sou o...



Tem o formato de uma pipa, sou o...



Tem um formato de chapéu de palhaço.



Tem a forma de uma cabana, sou o...



Tem a forma de uma lata de refrigerante, sou o...



Tem a forma circular, sou o...

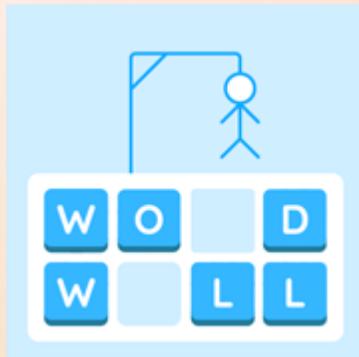


Tem a forma de um dado, eu sou o...

☰ 🔊 ⏏

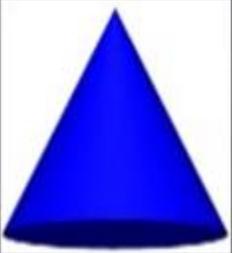
Cópia de Sólidos Geométricos Compartilhar

[✎ Editar conteúdo](#) [<> Incorporar](#) [Mais ▾](#)



9 Jogo da forca - Tente completar a palavra escolhendo as letras corretas.

0:04 ✓ 0



Tem um formato de chapéu de palhaço.

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
		Z		

1 de 7

Sólidos Geométricos Compartilhar

de Italops4lopes

✎ Editar conteúdo 📌 Adicionar aos favoritos ❤ Curtir <> Incorporar Mais ▾



10 Cartas aleatórias - Distribua cartas aleatoriamente de um baralho embaralhado.

A screenshot of a digital card game interface. The background is green. On the left is a stack of cards with a black and white checkered pattern. On the right is a white card with a red heart in the top right corner and a black spade in the top left. The card features a 3D orange rectangular prism with labels 'a', 'b', and 'c' for its dimensions. Below the prism, the text reads "Tem a forma de uma caixa, sou o...". At the bottom of the interface, there are three buttons: "Embaralhar", "Desfazer", and "Dar uma carta". To the right of these buttons are icons for a menu, a speaker, and window controls. Below the buttons, the title "Sólidos Geométricos" is displayed, followed by "de Italops4lopes" and a "Compartilhar" button. At the very bottom, there are links for "Editar conteúdo", "Adicionar aos favoritos", "Curtir", "Incorporar", and "Mais".



11 Game show de TV - Um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.

0:22 ✓ 0

Depois que acorda, Guto veste-se às 6 horas para ir à escola. Qual dos relógios abaixo está marcando a hora certa?



A B



C



Pontuação x2

50:50

Tempo extra

1 de 6

O dia de Guto - relógio

de Rosabetimrb

Horas No Relógio

Compartilhar

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais

0:21 ✓ 100

Então, Guto vai à escola. Ele tem aula de Artes às 9 horas. Qual dos relógios abaixo está marcando a hora certa?



A B



C

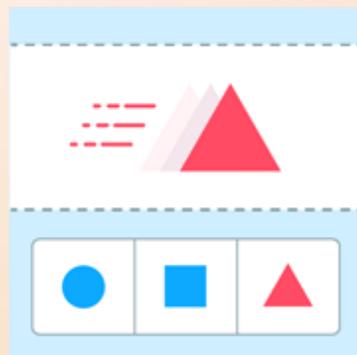


Pontuação x2

50:50

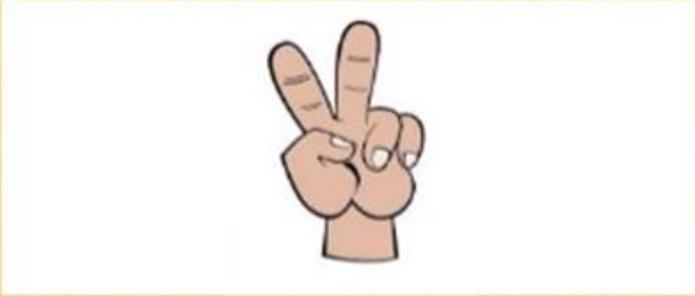
Tempo extra

2 de 6



12 Encontre a combinação - Toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as respostas desapareçam.

0:04 Toque na peça correspondente ♥♥♥ ✓ 0

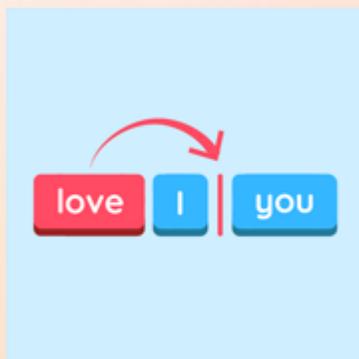


2 Dois **3** Três **4** Quatro **1** Um **5** Cinco

Qual é o par? Números de 1 até 5 Compartilhar

de Claufn Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais

Números De 1 Até 5



13 Desembaralhe - Arraste e solte as palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.

0:05 ✓ 0

5 4 7 2 9 3 10 1 8 6

organize os números em ordem crescente

de Gabriela485

Ordem Crescente

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais

Compartilhar

0:54 ✓ 20

Perfeito

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

organize os números em ordem crescente

de Gabriela485

Ordem Crescente

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais

Compartilhar



14 Anagrama - Arraste as letras até a posição correta para desembaralhar a palavra ou frase.

0:04 ✓ 0

ORGANIZE OS
NÚMEROS PARA
FORMAR O
MAIOR NÚMERO:

2 4 8 9

— — — —

1 de 10

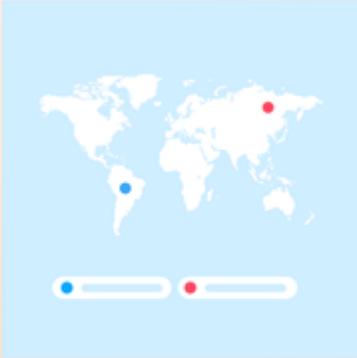
ORGANIZE OS NÚMEROS PARA FORMAR O MAIOR NÚMERO

de Praticapedagogica

Ensinando Fundamental I 3º Ano Matemática

Compartilhar

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Mais



15 Imagem com legenda - Arraste e solte os marcadores no lugar correto da imagem.

0:04

Atividade pontos no plano cartesiano

de Raulfernandes

Enviar respostas

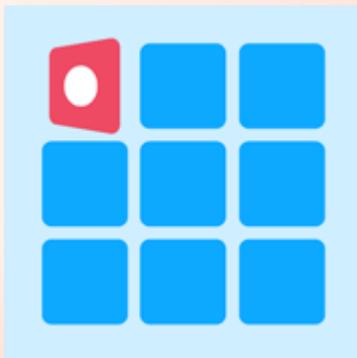
Compartilhar

Editar conteúdo Adicionar aos favoritos Curtir Incorporar Mais



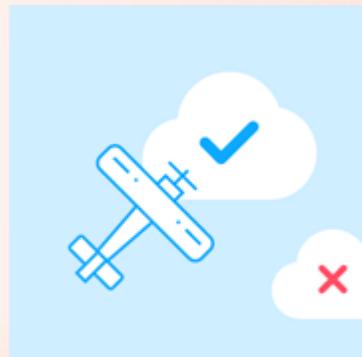
16 Flashcards - Teste seus conhecimentos usando cartões com dicas na frente e respostas no verso





17 Vire as peças - Estude uma série de peças com dois lados tocando para ampliar e deslizando para virar.

A screenshot of a math quiz application. The interface features a dark blue background with a stylized room scene. A green speech bubble contains the question: "23. As idades de pai e filho, se somadas, dão 66 anos. A idade do pai é a idade do filho invertida. Quantos anos eles têm? (Há três respostas possíveis)." Above it, another green speech bubble says "podemos subtrair 5 de 25?". A timer in the top left shows "2:15". At the bottom, there are three buttons: "Virar", "Eliminar", and "Voltar". Below the screenshot, there is a text description: "PERGUNTAS E RESPOSTAS. (Clique em 'Gerador aleatório' depois em 'Virar' para ver a resposta.)" and a "Compartilhar" button. At the bottom, it says "de Alexandre43" and "Matemática" with various interaction options like "Editar conteúdo", "Adicionar aos favoritos", "Curtir", "Incorporar", and "Mais".



18 Avião - Use o teclado virtual ou físico para voar até as respostas corretas e evitar as incorretas.

0:09 Voe para a nuvem correta

A imagem lembra que sólido geométrico?

solidos geometricos

de Anastaciaeassis

Compartilhar

Editar conteúdo Mais

Fonte: Elaboração própria, adaptado do Modelo gratuito, disponível em: <https://wordwall.net/pt>.

INSCRIÇÃO NO WORDWALL

Para começar a usar a plataforma com edição de jogos, é necessário realizar sua inscrição.

Logo após os modelos disponíveis tem o botão de inscrição azul, **“inscreva-se para começar a criar”**. Clicando nesse botão abrirá uma página onde será possível realizar a inscrição e começar a criação dos jogos.

	Questionário Uma série de perguntas de múltipla escolha. Toque na resposta correta para continuar.		Associação Arraste e solte cada palavra-chave ao lado de sua definição.		Abra a caixa Toque em uma caixa de cada vez para abrir e revelar o item.
	Combine os pares Toque em um par de peças de cada vez para revelar se elas combinam.		Roleta aleatória Gire a roleta para ver qual item aparece em seguida.		Complete a frase Uma atividade de cloze em que você arrasta e solta palavras em espaços em branco dentro de um texto.
	Classificação em grupos Arraste e solte cada item no grupo correspondente.		Caça-palavras As palavras estão escondidas em uma grade de letras. Encontre-as o mais rápido que puder.		Jogo da força Tente completar a palavra escolhendo as letras corretas.
	Cartas aleatórias Distribua cartas aleatoriamente de um baralho embaralhado.		Game show de TV Um questionário de múltipla escolha com tempo, ajuda e rodada bônus.		Encontre a combinação Toque na resposta correspondente para eliminá-la. Repita até que todas as
	Desembaralhe Arraste e solte as palavras para reorganizar cada frase na ordem correta.		Anagrama Arraste as letras até a posição correta para desembaralhar a palavra ou frase.		Imagem com legenda Arraste e solte os marcadores no lugar correto da imagem.
	Flashcards Teste seus conhecimentos usando cartões com dicas na frente e respostas no verso.		Vire as peças Estude uma série de peças com dois lados tocando para ampliar e deslizando para virar.		Acerte as toupeiras As toupeiras aparecem uma de cada vez. Acerte apenas as corretas para ganhar.

 **Botão de inscrição**

Fonte: Disponível em: <https://wordwall.net/pt>

INSCRIÇÃO NO WORDWALL

Preencha com as informações necessárias, colocando seu e-mail e crie uma senha ou escolha entrar com uma conta do Google.

Escolha a sua localização. Marque a caixa de seleção dos Termos e condições e clique no botão Inscrever-se.

The image shows a registration form for Wordwall with several elements highlighted by red boxes and arrows pointing to descriptive text:

- Sign in with Google:** A blue button with the Google logo and the text "Sign in with Google". An arrow points to the text "Inscrever-se com a conta do Google".
- OU:** A separator text between the Google login option and the basic account creation form.
- Basic Account Form:** A group of three input fields: "E-mail", "Senha", and "Confirmar senha". Each field has a checkmark icon on the right. A red box surrounds the entire group, with an arrow pointing to the text "Inscrever-se com e-mail e senha".
- Local:** A dropdown menu showing "Brasil" with a flag icon. An arrow points to the text "Escolher o Local".
- Terms and Conditions:** A checkbox followed by the text "Aceito os Termos de uso e a Política de privacidade". An arrow points to the text "Aceitar os termos".
- Inscrever-se:** A blue button with the text "Inscrever-se". An arrow points to the text "Botão de inscrever-se".

At the bottom of the form, there are two lines of text:

- Para comparar os tipos de conta, leia os planos de preços
- Caso sua escola tenha adquirido uma assinatura do Wordwall, é preciso Inscrever-se com uma chave de licença ou código de convite

CURADORIA DE JOGOS NA PLATAFORMA *WORDWALL*

Durante a busca foram selecionados alguns jogos, mas na plataforma existem muitos outros já prontos, de diversos conteúdos e séries que também podem ser utilizados nas aulas de matemática não só com estudantes surdos, mas com a turma inteira. Foi criado um *login* para ter acesso na plataforma e mostrar as possibilidades de atividades que são possíveis criar, ou editar. Temos alguns jogos que foram selecionados na plataforma *Wordwall*, com o olhar na “Matemática e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental”.

1 - Nome do jogo: NÚMEROS ATÉ 10 (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/17861794/inicia%C3%A7%C3%A3o-%C3%A0-matem%C3%A1tica/n%C3%BAmmeros-at%C3%A9-10>

Habilidades BNCC: (EF01MA01). Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

2 - Nome do jogo: SEQUÊNCIA NUMÉRICA DE 0 ATÉ 30 (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/23501070/mathematics/1%C2%BA-ano-complete-a-sequ%C3%Aancia-num%C3%A9rica-de-0-at%C3%A9-30>

Habilidades BNCC: (EF01MA01). Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

3 - Nome do jogo: JOGO DAS SOMAS DOS DEDINHOS (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/30094640/matem%C3%A1tica/jogo-das-somas-dos-dedinhos>

Habilidades BNCC: (EF01MA06). Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

4 - Nome do jogo: MATEMÁTICA: ADIÇÃO EM LIBRAS (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/16511176/matem%C3%A1ticaadi%C3%A7%C3%A3o-em-libras>

Habilidades BNCC: (EF01MA06). Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.

5 - Nome do jogo: ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/18201022/matem%C3%A1tica/jogomatem%C3%A1tico-adi%C3%A7%C3%A3o-e-subtra%C3%A7%C3%A3o>

Habilidades BNCC: (EF01MA08). Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

6 - Nome do jogo: SUBTRAÇÃO (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/19765625/matem%C3%A1tica/subtra%C3%A7%C3%A3o>

Habilidades BNCC: (EF01MA08). Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

7 - Nome do jogo: JOGO DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS (1º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/54499719/formas-geom%C3%A9tricas>

Habilidades BNCC: (EF01MA13). Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.

8 - Nome do jogo: CLASSES e ORDENS (3º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/14117606/3%C2%BA-ano-classes-e-ordens>

Habilidades BNCC: (EF03MA01). Ler, escrever e comparar números naturais de até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e em língua materna.

9 - Nome do jogo: TREINANDO TABUADA (3º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/16707980/matem%C3%A1tica/treinando-tabuada>

Habilidades BNCC: (EF03MA03). Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.

10 - Nome do jogo: GRÁFICOS (3º ano)

Link: <https://wordwall.net/pt/resource/20491510/atividadedematem%C3%A1tica-gr%C3%A1ficos-3%C2%BA-ano-com-libras>

Habilidades BNCC: (EF01MA21). Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.

JOGOS CRIADOS PELA PESQUISADORA

- **Jogo:** Atividade 3º ano - CLASSES e ORDENS
- **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/51786875>
- **Objetivo:** Identificar as ordens dos números apresentados.
- **Modelo:** Classificação de grupos

- **Jogo:** Problemas com ordens e classes
- **Link:** <https://wordwall.net/resource/78533846/problemas-com-ordens-e-classes>
- **Objetivo:** Identificar por meio de situações problemas as ordens e classes presentes no cotidiano.
- **Modelo:** Questionário



- **Jogo:** Situação-problemas de adição
- **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/52108637>
- **Objetivo:** Resolver problemas de adição com números naturais no *Wordwall*.
- **Modelo:** *Game Show de TV*.

- **Jogo:** Quiz sobre surdez/libras
- **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/68013070/quiz-sobre-surdez-libras>
- **Objetivo:** Compreender as especificidades da surdez, leis e curiosidades.
- **Modelo:** Quiz



JOGOS CRIADOS PELOS PARTICIPANTES DA PESQUISA

- **P1:** 8º P - Matemática
- **Jogo:** Adição e Subtração
- **Link:** [Adição e Subtração - Quiz \(wordwall.net\)](https://www.wordwall.net)

- **P2:** 8º P - Matemática
- **Jogo:** Atividade para alunos surdos - Práticas inclusivas
- **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/54024469/atividade-para-alunos-surdos-praticas-inclusivas>

- **P3:** 4º P - Matemática
- **Jogo:** Treino de adição
- **Link:** [treino de adição - Questionário \(wordwall.net\)](https://www.wordwall.net)

- **P4:** 4º P - Matemática
 - **Jogo:** Organizar os produtos
 - **Link:** <https://wordwall.net/resource/69305331>
-
- **P5:** 4º P - Matemática
 - **Jogo:** Jogo da multiplicação
 - **Link:** [Jogo da multiplicação - Associação \(wordwall.net\)](#)
-
- **P6:** 4º P - Matemática
 - **Jogo:** Solucionar equações lineares em \mathbb{Z}
 - **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/68875142>

- **P7:** 4º P - Matemática
- **Jogo:** Multilibras
- **Link:** [multilibras - Associação \(wordwall.net\)](https://wordwall.net)

- **P8:** 3º P – Pedagogia
- **Jogo:** Atividades pedagógicas com forma geométrica
- **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/76738095>

- **P9:** 3º P - Pedagogia
- **Jogo:** Atividade de matemática
- **Link:** <https://wordwall.net/pt/resource/76737650>

- **P10:** 3º P - Pedagogia
- **Jogo:** Comparando números e formas
- **Link:** <https://wordwall.net/play/76738/087/994>



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa foi possível perceber, ainda que de forma inicial, a riqueza de possibilidades que a plataforma *Wordwall* oferece para criar atividades, de forma dinâmica e prática. Independentemente da série e conteúdo que se queira trabalhar, são atividades que em sua maioria dependem apenas da visão, que podem prender a atenção dos estudantes surdos. Segundo Melo (2023) ao incorporar elementos de jogos, como pontuação, níveis e recompensas, os alunos se sintam mais engajados e motivados a aprender. Portanto, para obter sucesso e realizar uma aula diferenciada, depende da oportunidade que o professor possa apresentar essa possibilidade a seus estudantes. O professor precisa de criatividade, comprometimento, conhecer sua turma, formação contínua e possibilitar no coletivo essas vivências com o uso do *Wordwall* na sala de aula. Importante salientar que fizemos uso dos jogos no computador e no *smartphone* na plataforma *Android*.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.** Presidência da república, Casa Civil, Brasília, DF, 22 de dez. 2005. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm. Acesso em 09 de ago. 2021.

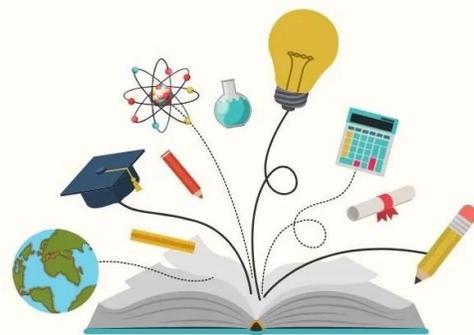
DANTE, Luiz Roberto. **Matemática: contexto e aplicações/ Ensino Médio.** 3.ed. Ática. São Paulo: 2016.

MELO, A.P. Modos de ver/significar o *Wordwall* na formação de professores: o uso da gamificação na gramática dos jogos de linguagens em tempos de pandemia da covid 19. 2023. 136f. **Dissertação** (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal do Acre – UFAC, Rio Branco – Acre, 2023.

MIRANDA, J. F. Jogos Digitais Educacionais: uma possibilidade para ensinar e aprender probabilidade nos anos iniciais do ensino fundamental. 2020, 87 p. **Dissertação** (Mestrado Profissional em Educação: Formação Docente para Educação Básica) -Universidade de Uberaba (UNIUBE), Uberlândia-MG, 2020.

SANTOS, S. dos. *Wordwall* e a elaboração de problemas para ensinar matemática a estudantes surdos: percepções de professores em formação inicial da Ufac. 2024. 154 f. **Dissertação** (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade Federal do Acre – UFAC, Rio Branco – Acre, 2024.

SKLIAR, C. **A surdez: um olhar sobre as diferenças.** 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013.



**A educação é a
arma mais
poderosa que você
pode usar para
mudar o mundo.**

Nelson Mandela



OBRIGADA!