ISSN: 2358-8829

JOGOS MATEMÁTICOS EM LIBRAS COM MATERIAIS RECICLÁVEIS: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DE UM PROJETO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Letícia do Nascimento Silva 1
Anderson Douglas Pereira Rodrigues da Silva [2]

INTRODUÇÃO

A construção de práticas pedagógicas inclusivas no ensino de Matemática exige reconhecer as especificidades linguísticas e culturais dos estudantes surdos, bem como desenvolver estratégias que favoreçam sua participação nos processos de ensino e aprendizagem. Embora a Língua Brasileira de Sinais (Libras) tenha sido reconhecida pela Lei nº 10.436/2002, regulamentada pelo Decreto nº 5.626/2005 (Brasil, 2002; Brasil, 2005), persistem desafios relacionados à formação docente e à disponibilidade de recursos didáticos acessíveis. Anjos, Silva e Carneiro (2021) identificaram dificuldades na preparação de professores de Matemática para o ensino de estudantes surdos, destacando a escassez de materiais pedagógicos adequados.

Entre as possibilidades metodológicas voltadas à educação matemática inclusiva, destacam-se os jogos didáticos, que podem favorecer a exploração de conceitos, a resolução de problemas e a interação entre estudantes surdos e ouvintes. Amorim, Carneiro e Carneiro (2024) evidenciaram contribuições dos jogos associados à Libras para a participação dos estudantes e a aprendizagem matemática. Entretanto, a acessibilidade desses recursos exige considerar a organização visual, a clareza das regras e a adequação das representações matemáticas. Associada a essa perspectiva, a utilização de materiais recicláveis na confecção de jogos constitui uma alternativa que articula criatividade, sustentabilidade e responsabilidade socioambiental (Ribeiro *et al*., 2023).

Nesse contexto, insere-se o projeto de extensão universitária *Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática: um olhar para estudantes surdos da Educação Básica*, desenvolvido na Universidade de Pernambuco (UPE), Campus Mata Norte. A

[1] Graduanda do Curso de Licenciatura em matemática da Universidade de Pernambuco - PE, leticia.nascimentosilva@upe.br ;
[2] Doutor em Educação Matemática e Tecnológica, Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, anderson.rodriguessilva@upe.br ,

iniciativa articula educação matemática inclusiva, formação docente e sustentabilidade, por meio da elaboração, aplicação e avaliação de jogos matemáticos em Libras, confeccionados prioritariamente com materiais reutilizáveis. Ao longo de suas diferentes edições, o projeto estabeleceu parcerias com escolas públicas dos municípios de Nazaré da Mata e Tracunhaém, além do Centro de Referência e Formação da Criança e Adolescente Surdos (CREFAS), localizado em Nazaré da Mata. Essas ações possibilitaram a experimentação dos recursos com estudantes surdos e ouvintes do Ensino Fundamental e Médio, fortalecendo o diálogo entre universidade, escola e comunidade surda.

Como desdobramento das experiências extensionistas, foram publicadas três obras pela Forma Educacional Editora: *Jogos Matemáticos em Libras – Volume 1* (Silva, 2025), que reúne dez propostas envolvendo diferentes conteúdos matemáticos; *Jogos Matemáticos em Libras – Volume 2* (Silva, 2026), que apresenta novos recursos e experiências de aplicação com a comunidade surda; e *Matemática em Libras: jogos e atividades bilíngues* (Silva *et al*., 2026), que amplia as produções anteriores ao contemplar atividades e jogos articulando Libras, Língua Portuguesa e representações matemáticas. Essas publicações sistematizam as experiências desenvolvidas e ampliam as possibilidades de utilização dos materiais por professores da Educação Básica.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo apresentar e analisar as ações desenvolvidas no Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática, com ênfase na produção, aplicação e avaliação de jogos matemáticos em Libras confeccionados com materiais recicláveis, considerando suas potencialidades para a acessibilidade pedagógica e o fortalecimento da relação entre universidade e comunidade escolar. A experiência foi organizada em cinco etapas: diagnóstico das necessidades educacionais; formação introdutória em Libras; planejamento e construção dos jogos; aplicação em instituições parceiras; e socialização, avaliação e sistematização das produções.

Os resultados apontam possibilidades de utilização dos jogos para favorecer a participação e a interação entre estudantes surdos e ouvintes, além de ampliar o repertório de recursos didáticos acessíveis. As aplicações também possibilitaram identificar limitações e necessidades de aprimoramento dos materiais. Conclui-se que o projeto constitui uma experiência extensionista que integra inclusão, sustentabilidade e educação matemática, contribuindo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais acessíveis e socialmente comprometidas.

ISSN: 2358-8829

REVISÃO DE LITERATURA[3]

Jogos matemáticos em Libras: acessibilidade linguística e mediação da aprendizagem

A utilização de jogos no ensino de Matemática tem sido discutida como uma possibilidade de promover a exploração de conceitos, a resolução de problemas e a interação entre os estudantes. Entretanto, sua contribuição para a aprendizagem depende da intencionalidade pedagógica e da mediação docente, não sendo suficiente a presença de elementos lúdicos para assegurar a compreensão dos conhecimentos matemáticos (Grando, 2000). No contexto da educação de surdos, essa discussão adquire outras dimensões, uma vez que a elaboração de recursos didáticos precisa considerar a Libras, a visualidade e as diferentes representações matemáticas. Amorim, Carneiro e Carneiro (2024), ao investigarem a utilização de jogos associados à Libras, destacam as possibilidades desses recursos para a construção de práticas pedagógicas que favoreçam a participação de estudantes surdos e ouvintes.

Nessa perspectiva, a acessibilidade dos jogos matemáticos não se restringe à inserção de sinais em Libras, mas envolve a organização de situações que possibilitem estabelecer relações entre representações numéricas, figurais e linguísticas. Ramos, Silva e Silva (2026), ao desenvolverem uma adaptação do jogo UNO para o ensino de frações, articularam representações numéricas, gráficas e sinais em Libras, buscando favorecer a associação entre diferentes formas de representar uma mesma fração. De modo semelhante, Gonçalves e Alexandre (2024), na elaboração do *Bingo de Frações em Libras*, utilizaram materiais descartáveis para construir cartelas que possibilitassem explorar conhecimentos matemáticos e ampliar o contato dos participantes com os numerais em Libras. Essas experiências evidenciam possibilidades de integrar a acessibilidade linguística à própria organização dos recursos didáticos.

A importância dessa articulação é aprofundada por Pereira, Silva, Albuquerque e Silva (2026), na pesquisa intitulada *A mediação da Libras no ensino de Matemática: o papel dos jogos na aprendizagem de estudantes surdos*. O estudo, realizado com três participantes surdos vinculados ao Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática,

[3] A revisão de literatura apresentada nesta etapa deste resumo expandido foi construída com base nos textos desenvolvidos pelos integrantes do Laboratório e publicados nos anais da Semana da Matemática da UPE Campus Mata Norte no período de 2024-2026.

investigou suas percepções após uma oficina com jogos matemáticos bilíngues. Os resultados indicaram que o reconhecimento de algarismos e figuras geométricas não assegurava, isoladamente, a compreensão dos conceitos matemáticos apresentados em português escrito. Os participantes relataram que a presença da Libras nos jogos contribuiu para a compreensão das atividades, o envolvimento nas partidas e a autonomia. Essa investigação reforça a necessidade de compreender a Libras como elemento de mediação da aprendizagem matemática, e não apenas como recurso complementar de comunicação.

Extensão universitária, sustentabilidade e construção de jogos matemáticos acessíveis

A articulação entre educação matemática inclusiva e sustentabilidade tem constituído uma das características das experiências desenvolvidas no Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática da Universidade de Pernambuco. Silva, Araújo e Silva (2025), ao relatarem a construção de jogos matemáticos em Libras com materiais recicláveis, evidenciaram possibilidades de aproximar a formação inicial docente das demandas da Educação Básica. A experiência envolveu a elaboração de recursos por licenciandos em Matemática e sua aplicação com estudantes ouvintes durante a Semana da Matemática da Universidade de Pernambuco, favorecendo reflexões sobre acessibilidade e responsabilidade socioambiental. Em outra investigação vinculada ao projeto, Arouxa e Silva (2025) discutiram a elaboração e a aplicação de jogos em Libras, destacando a integração entre inclusão, sustentabilidade e formação docente como dimensão relevante das atividades extensionistas.

As produções apresentadas nos Anais da Semana da Matemática de 2024 também demonstram possibilidades de articulação entre esses elementos. Silva, Silva e Chagas (2024) desenvolveram a *Trilha das EcoEquações e Libras*, associando equações do primeiro grau, representações numéricas em Libras e materiais reutilizáveis. A experiência demonstrou possibilidades de trabalhar conhecimentos algébricos por meio de situações lúdicas que também valorizassem a diversidade linguística. Nesse contexto, a construção de jogos com materiais recicláveis ultrapassa a finalidade de reduzir custos, podendo constituir uma experiência de planejamento, criação e adaptação de recursos didáticos às condições e necessidades dos estudantes.

Essa dimensão formativa também foi discutida por Rosa, Santos e Pereira (2026), em estudo desenvolvido no âmbito do Laboratório, no qual analisaram a construção de

jogos matemáticos em Libras por licenciandos. A investigação destacou a articulação entre formação teórica, planejamento de atividades, produção colaborativa e aplicação dos recursos em situações educacionais. Assim, as experiências extensionistas indicam que a elaboração de jogos acessíveis pode contribuir simultaneamente para ampliar a disponibilidade de materiais pedagógicos e proporcionar aos futuros professores situações de aprendizagem profissional relacionadas à inclusão, à mediação e à reflexão sobre suas escolhas didáticas.

Aplicação de jogos em Libras: potencialidades e desafios evidenciados pelas pesquisas

As investigações desenvolvidas no âmbito do projeto também apresentam resultados relacionados à aplicação dos jogos com estudantes surdos. Bezerra, Felix e Silva (2026), ao analisarem o jogo *CalculaMente*, utilizado no Centro de Referência e Formação da Criança e Adolescente Surdos (CREFAS), observaram dificuldades iniciais na resolução de expressões numéricas, especialmente envolvendo divisão e potenciação. A mediação em Libras e as intervenções pedagógicas favoreceram a participação e a revisão dos procedimentos matemáticos durante a atividade. De maneira semelhante, Ferreira, Melo e Silva (2026), ao relatarem a aplicação do *HexaLibras*, identificaram maior envolvimento dos participantes surdos quando perceberam que as multiplicações e seus resultados estavam representados em Libras. Os autores destacaram a importância da organização visual e da acessibilidade linguística para a participação dos estudantes.

Entretanto, as experiências também evidenciam que a utilização dos jogos não elimina automaticamente as dificuldades de aprendizagem. Paula, Lima, Silva e Silva (2026), ao analisarem a aplicação do *PolimiLibras*, identificaram dificuldades iniciais relacionadas à compreensão das regras e à organização espacial das peças, demandando intervenções dos licenciandos. Os autores ressaltaram que a interação com o material manipulável não garante, por si só, a compreensão dos conceitos matemáticos, sendo necessária uma mediação que estabeleça relações entre as ações realizadas no jogo e os conhecimentos envolvidos. Essa constatação reforça a importância de processos contínuos de experimentação, observação e aprimoramento dos recursos produzidos.

Em conjunto, essas investigações apontam que os jogos matemáticos em Libras apresentam possibilidades de ampliar a acessibilidade e a participação dos estudantes, especialmente quando articulam comunicação visual, representações matemáticas e mediação pedagógica. Também indicam que a avaliação dos recursos precisa considerar

não apenas o envolvimento nas atividades, mas a compreensão das regras, as estratégias mobilizadas e os conhecimentos matemáticos construídos. Nessa direção, as produções do Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática, sistematizadas nas obras *Jogos Matemáticos em Libras – Volume 1* (Silva, 2025), *Jogos Matemáticos em Libras – Volume 2* (Silva, 2026) e *Matemática em Libras: jogos e atividades bilíngues* (Silva et al., 2026), constituem um conjunto de propostas pedagógicas cuja relevância está associada tanto à produção de recursos acessíveis quanto à possibilidade de sua avaliação em contextos educacionais reais. Dessa forma, a literatura analisada fundamenta a investigação das características, potencialidades e limitações dos jogos desenvolvidos, considerando as experiências de aplicação com estudantes surdos e ouvintes da Educação Básica.

METODOLOGIA

A investigação caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, desenvolvida a partir das experiências do projeto de extensão *Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática*, da Universidade de Pernambuco (UPE), Campus Mata Norte. Conforme Creswell e Poth (2024), a abordagem qualitativa possibilita compreender fenômenos considerando os contextos e as experiências dos sujeitos envolvidos. O estudo contempla ações desenvolvidas em diferentes edições do projeto, envolvendo licenciandos em Matemática, professores e estudantes surdos e ouvintes da Educação Básica, em parceria com o Centro de Referência e Formação da Criança e Adolescente Surdos (CREFAS) e escolas públicas de Nazaré da Mata e Tracunhaém, Pernambuco.

O percurso metodológico foi organizado em cinco etapas articuladas: (i) diagnóstico das necessidades relacionadas ao ensino de Matemática para estudantes surdos; (ii) formação introdutória dos licenciandos em Libras, educação inclusiva e sustentabilidade; (iii) planejamento e construção de jogos matemáticos, considerando habilidades da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), acessibilidade linguística e utilização prioritária de materiais recicláveis; (iv) aplicação dos recursos com estudantes surdos e ouvintes em instituições parceiras; e (v) socialização, avaliação pedagógica e sistematização das produções.

A análise qualitativa considerou as observações das aplicações, as reflexões dos participantes e os registros das experiências, buscando identificar potencialidades, barreiras comunicacionais e possibilidades de aprimoramento dos recursos. Também

ISSN: 2358-8829

foram examinadas as produções sistematizadas nas três obras resultantes do projeto: *Jogos Matemáticos em Libras – Volumes 1 e 2* (Silva, 2025; 2026) e *Matemática em Libras: jogos e atividades bilíngues* (Silva *et al*., 2026), considerando os conteúdos matemáticos, as características de acessibilidade e as possibilidades pedagógicas dos jogos e atividades desenvolvidos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das ações desenvolvidas no Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática evidencia contribuições relacionadas à produção de recursos didáticos acessíveis, à experimentação de práticas pedagógicas inclusivas e ao fortalecimento das relações entre universidade, escolas públicas e comunidade surda. As experiências extensionistas possibilitaram integrar conhecimentos matemáticos, Libras e sustentabilidade, por meio da elaboração e aplicação de jogos que contemplam diferentes conteúdos e níveis de escolarização.

No que se refere à produção dos recursos, destaca-se a sistematização das experiências em três obras publicadas pela Forma Educacional Editora. A primeira, *Jogos Matemáticos em Libras – Volume 1* (Silva, 2025), reúne dez jogos voltados a conteúdos como operações aritméticas, frações, equações, porcentagem e potenciação. Entre as propostas, destacam-se o *Caça ao Tesouro Matemático*, destinado à resolução de equações do primeiro grau; o *UNO de Frações*, que explora representações e operações com frações; o *Dominó: Operações e Libras*, que associa cálculos às representações numéricas em Libras; e o *Tabuleiro da Porcentagem*, voltado à exploração de cálculos percentuais. Esses recursos foram produzidos ou adaptados pelos licenciandos, utilizando elementos visuais e, em diferentes propostas, materiais reutilizáveis, como papelão, tampas de garrafas e embalagens, associando acessibilidade pedagógica e sustentabilidade.

A segunda publicação, *Jogos Matemáticos em Libras – Volume 2* (Silva, 2026), ampliou esse repertório, reunindo quinze jogos com diferentes possibilidades de exploração matemática. A *Feira das Porcentagens* articula cálculos percentuais e educação financeira; o *CalculaMente* aborda operações e expressões numéricas; o *FracLibras* e o *Bingo Matemático de Fração em Libras* contemplam conhecimentos relacionados às frações; enquanto o *HexaLibras* explora a multiplicação por meio de peças com representações em Libras. Na Geometria, destacam-se a *Trilha GeoLibras* e o

PolimiLibras, que utilizam elementos visuais e manipuláveis para explorar conceitos geométricos. A diversidade dessas produções evidencia possibilidades de incorporar a Libras à organização dos jogos, contemplando números, operações, regras e desafios matemáticos.

Por sua vez, a terceira obra, *Matemática em Libras: jogos e atividades bilíngues* (Silva *et al*., 2026), ampliou as propostas ao reunir dezessete atividades e onze jogos bilíngues. Entre os recursos, destacam-se *Álbum das Operações*, *Cofre Matemático em Libras*, *Caça às Frações em Libras*, *Jogo da Memória: Frações em Libras*, *Trilha da Área* e *Detetives dos Quadriláteros*. Essa publicação representa um desdobramento importante das ações extensionistas, por articular Libras, Língua Portuguesa e diferentes representações matemáticas, contemplando possibilidades de utilização dos materiais em contextos educacionais compartilhados por estudantes surdos e ouvintes.

Quanto à aplicação e à avaliação pedagógica, as experiências realizadas no Centro de Referência e Formação da Criança e Adolescente Surdos (CREFAS), em Nazaré da Mata, evidenciaram aspectos relevantes sobre a acessibilidade dos recursos. Durante as oficinas, observaram-se situações de maior envolvimento dos participantes surdos quando os jogos apresentavam regras, números e desafios organizados em Libras. A comunicação visual e a mediação linguística favoreceram a compreensão das propostas e a interação durante as partidas. Esses resultados dialogam com Pereira *et al*. (2026), que identificaram, a partir das percepções de três participantes surdos, contribuições da Libras para a compreensão das atividades, o envolvimento e a autonomia na utilização dos jogos.

Entretanto, as aplicações também evidenciaram limitações que demandaram intervenções pedagógicas. Bezerra, Felix e Silva (2026), ao analisarem o jogo *CalculaMente*, identificaram dificuldades iniciais na resolução de expressões numéricas, especialmente envolvendo divisão e potenciação, que exigiram esclarecimentos e mediação em Libras. Essas situações reforçam que a presença da língua de sinais nos materiais, embora fundamental para a acessibilidade linguística, precisa estar articulada à organização didática e ao acompanhamento dos processos de aprendizagem matemática. Dessa maneira, a avaliação dos jogos em situações reais de ensino possibilitou reconhecer potencialidades e identificar aspectos que necessitavam de aprimoramento.

As aplicações realizadas com estudantes ouvintes de escolas públicas de Nazaré da Mata e Tracunhaém também ampliaram o alcance social do projeto, possibilitando

experiências de utilização dos jogos em diferentes contextos escolares. A participação desses estudantes demonstrou possibilidades de desenvolver atividades matemáticas que valorizam a diversidade linguística, promovendo o contato com representações em Libras e favorecendo situações de interação e aprendizagem compartilhada. Nesse sentido, a utilização dos recursos com públicos distintos contribuiu para discutir sua flexibilidade pedagógica e as condições necessárias à construção de ambientes educacionais mais acessíveis.

Outro resultado relevante refere-se ao fortalecimento da relação entre universidade e comunidade escolar. A participação dos licenciandos nas etapas de elaboração, aplicação e avaliação dos jogos proporcionou experiências relacionadas ao planejamento, à mediação e à reflexão sobre práticas inclusivas. Simultaneamente, as parcerias estabelecidas com o CREFAS e as escolas públicas favoreceram o diálogo com professores e outros profissionais da educação, ampliando as possibilidades de formação inicial e continuada. A publicação das três obras também contribuiu para a socialização das propostas didáticas, disponibilizando recursos que podem ser utilizados e adaptados em diferentes realidades escolares.

Assim, os resultados indicam que o Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática ultrapassou a produção de jogos didáticos, constituindo um espaço de articulação entre extensão universitária, inclusão e sustentabilidade. As experiências de aplicação apontaram possibilidades de redução de barreiras comunicacionais e de ampliação do engajamento dos estudantes, especialmente quando a Libras foi incorporada desde o planejamento dos recursos. Conclui-se que a iniciativa fortaleceu a aproximação entre universidade e Educação Básica, contribuindo para a construção e divulgação de práticas pedagógicas mais acessíveis, colaborativas e socialmente comprometidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências desenvolvidas no Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática da Universidade de Pernambuco evidenciaram as contribuições da extensão universitária para a construção de práticas pedagógicas que articulam educação matemática inclusiva, acessibilidade linguística e sustentabilidade. A elaboração e a aplicação de jogos matemáticos em Libras possibilitaram ampliar o repertório de recursos

didáticos acessíveis, valorizando diferentes representações matemáticas e formas de comunicação entre estudantes surdos e ouvintes.

As aplicações realizadas no CREFAS e nas escolas públicas parceiras evidenciaram possibilidades de redução de barreiras comunicacionais, maior engajamento e participação dos estudantes nas atividades matemáticas. Entretanto, também foram identificadas dificuldades relacionadas à compreensão das regras e de determinados conceitos, reforçando a importância da mediação pedagógica e da avaliação contínua dos materiais. A utilização de recursos recicláveis, por sua vez, demonstrou possibilidades de associar criatividade, acessibilidade e responsabilidade socioambiental.

Outro resultado relevante foi o fortalecimento da relação entre universidade e comunidade escolar, proporcionando experiências formativas aos licenciandos e oportunidades de diálogo com professores e estudantes da Educação Básica. A sistematização das produções em três obras, incluindo jogos e atividades bilíngues, ampliou as possibilidades de divulgação e utilização dos recursos em diferentes contextos educacionais.

Conclui-se que o projeto constitui uma experiência extensionista relevante para a promoção de práticas pedagógicas mais inclusivas, colaborativas e socialmente comprometidas. Como perspectiva de continuidade, destaca-se a necessidade de ampliar as aplicações, aprofundar a avaliação da acessibilidade dos jogos com a participação da comunidade surda e desenvolver investigações que analisem suas contribuições para a aprendizagem matemática, fortalecendo a articulação entre ensino, pesquisa e extensão universitária.

Palavras-chave: Educação inclusiva, Libras, Jogos matemáticos, Sustentabilidade, Ensino de Matemática.

REFERÊNCIAS

ANJOS, Geysa Sousa dos; SILVA, Samara Leandro Matos da; CARNEIRO, Rogério dos Santos. Desafios no ensino de matemática para alunos surdos em sala de aula inclusiva. **Revista Humanidades & Inovação**, Palmas, v. 8, n. 37, p. 188-200, 2021. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/3187.

AMORIM, Matheus Costa; CARNEIRO, Rogerio dos Santos; CARNEIRO, Raylson dos Santos. Os jogos e a Libras no ensino de matemática: uma prática visando à aprendizagem de alunos surdos e ouvintes. **Revista InCantare**, v. 20, n. 1, p. 1-23, 2024. DOI: https://doi.org/10.33871/2317417X.2024.20.1.8796.

AROUXA, Marilia Gisele da Silva Rizzo; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da. Laboratório sustentável e inclusivo de matemática: um olhar para estudantes com surdez. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 11., 2025. **Anais** [...]. Campina Grande: Realize Editora, 2025. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2025/TRABALHO_COMPLETO_EV214_ID5632_TB1981_14102025093342.pdf.

BEZERRA, Anielly Kalline Silva; FELIX, Paulo Henrique Silva; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da. Ensino de matemática para estudantes surdos: um relato de experiência com o jogo CalculaMente em Libras. In: **Anais da Semana da Matemática 2026**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2026. p. 51-53.

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: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10436.htm.

BRASIL. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras, e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 2005. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/decreto/d5626.htm.

CRESWELL, John W.; POTH, Cheryl N. **Qualitative inquiry and research design**: choosing among five approaches. 5. ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2024.

FERREIRA, Ellen Samara Maria; MELO, Sara Rafaely Ferreira de; SILVA, Vitória de Fátima Francisca da. HexaLibras: um jogo matemático acessível para explorar multiplicação. In: **Anais da Semana da Matemática 2026**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2026. p. 61-62.

GONÇALVES, Eduarda Vitória dos Santos; ALEXANDRE, Jéssica da Silva. Jogos matemáticos com materiais descartáveis: bingo de frações em Libras. In: **Anais da Semana da Matemática 2024**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2024. p. 128-132. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.13916828.

GRANDO, Regina Célia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

PAULA, José Lucas Santos de; LIMA, Letícia Lauane Pereira de; SILVA, Raiane Pâmela da; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da. Aplicação do jogo PolimiLibras com estudantes surdos: algumas reflexões. In: **Anais da Semana da Matemática 2026**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2026. p. 152-153.

PEREIRA, Josefa Gizele de Lima Arruda; SILVA, Maria da Conceição Dutra de Oliveira; ALBUQUERQUE, Maria Ckerlane Paula de; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da. A mediação da Libras no ensino de Matemática: o papel dos jogos na aprendizagem de estudantes surdos. In: **Anais da Semana da Matemática 2026**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2026. p. 21-23.

RAMOS, Kaline de Oliveira; SILVA, Maria Vitória Martins da; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da. UNO em Libras: um jogo para ensinar frações de forma lúdica e inclusiva. In: **Anais da Semana da Matemática 2025: da lousa à inteligência artificial: caminhos para o ensino e aprendizagem da matemática**. Recife: EDUPE, 2026. p. 109-110.

RIBEIRO, Iracira José da Costa et al. Utilização de resíduos sólidos para confecção de jogos educativos. **Revista Práxis: Saberes da Extensão**, v. 11, n. 23, p. 69-85, 2023.

ROSA, Lídia Maria Dias; SANTOS, Jobson Silva Gomes dos; PEREIRA, Jamilly de Kássia Lourenço. A construção de jogos matemáticos em Libras por licenciandos em Matemática: uma experiência na perspectiva da educação inclusiva. In: **Anais da Semana da Matemática 2026**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2026. p. 12-14.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da (org.). **Jogos matemáticos em Libras**: volume 1. Formiga, MG: Forma Educacional Editora, 2025. 145 p. ISBN 978-65-85175-39-5. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15571812.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da (org.). **Jogos matemáticos em Libras**: volume 2. Formiga, MG: Forma Educacional Editora, 2026. 208 p. ISBN 978-65-85175-49-4. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.18406112.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da; PEREIRA, Jamilly de Kássia Lourenço; SANTOS, Jobson Silva Gomes dos; ROSA, Lídia Maria Dias (org.). **Matemática em Libras**: jogos e atividades bilíngues. Formiga, MG: Forma Educacional Editora, 2026. 174 p. ISBN 978-65-85175-52-4. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.22347144.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da; ARAÚJO, Andreza Wendell de; SILVA, Rosana dos Santos. A construção de jogos matemáticos em Libras com o uso de materiais recicláveis: uma experiência com estudantes de Licenciatura em Matemática da Universidade de Pernambuco. In: CONGRESSO REGIONAL DE ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO DO NORDESTE, 1., 2025, Recife. **Anais** [...]. Recife: Even3, 2025.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da (org.). **Jogos matemáticos em Libras**: volume 1. Formiga, MG: Forma Educacional Editora, 2025.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da (org.). **Jogos matemáticos em Libras**: volume 2. Formiga, MG: Forma Educacional Editora, 2026.

SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da; PEREIRA, Jamilly de Kássia Lourenço; SANTOS, Jobson Silva Gomes dos; ROSA, Lídia Maria Dias (org.). **Matemática em Libras**: jogos e atividades bilíngues. Formiga, MG: Forma Educacional Editora, 2026.

SILVA, Henikay Fernanda Araujo; SILVA, Karla Cristina Maria da; CHAGAS, Maria Vitória Silva das. Aplicação do jogo Trilha das EcoEquações e Libras na exposição de jogos com material com sucata. In: **Anais da Semana da Matemática 2024**. Formiga, MG: Editora Real Conhecer, 2024. p. 120-123.