JOGOS NA EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA NA DISCIPLINA DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E GAMIFICAÇÃO

Rodrigo Moreira Barreto [1]
Júlia Bonisoni da Rosa Ribeiro [2]
Júlia da Silva Pereira [3]

RESUMO

O presente artigo apresenta e analisa duas experiências pedagógicas desenvolvidas por estudantes do curso de Pedagogia na disciplina “Práticas Pedagógicas e Gamificação”, cujo objetivo foi investigar o potencial dos jogos e da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. As propostas — “Caça aos Gêneros Textuais” e “Super Mario: No Reino do Saber” — foram planejadas e aplicadas em contextos distintos, contemplando o Ensino Fundamental e a Educação Infantil. A metodologia, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, baseou-se no relato de experiência das autoras e no feedback dos grupos participantes. Os resultados indicam que as atividades gamificadas promoveram alto nível de engajamento, motivação e participação dos alunos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas, motoras e socioemocionais, além de incluírem de forma efetiva alunos com necessidades específicas. Também se evidenciou que a vivência de criação e aplicação dos jogos foi enriquecedora para as próprias autoras, ampliando seu repertório metodológico e fortalecendo competências essenciais para a docência. Conclui-se que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica, representa uma estratégia potente para inovar as práticas educativas, aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes e formar professores mais preparados para os desafios contemporâneos da educação.

Palavras-chave: jogos educativos; gamificação; práticas pedagógicas; formação de professores; aprendizagem significativa.

ABSTRACT

This article presents and analyzes two pedagogical experiences developed by Pedagogy students in the course “Pedagogical Practices and Gamification,” aimed at investigating the potential of games and gamification in the teaching-learning process.

[1] Docente nos Eixos Gestão, TI e Educação da FAQI - Faculdade QI Brasil (rodrigo. barreto@qi.edu.br)
[2] Discente da Graduação em Pedagogia da FAQI - Faculdade QI Brasil (juliabdrr@gmail.com)
[3] Discente da Graduação em Pedagogia da FAQI - Faculdade QI Brasil (juliasilvapereira2006@gmail.com)

The proposals — “Hunt for Text Genres” and “Super Mario: In the Kingdom of Knowledge” — were planned and implemented in different contexts, addressing Elementary Education and Early Childhood Education. The methodology, based on a qualitative and exploratory approach, relied on the authors’ experience reports and feedback from the participating groups. The results indicate that the gamified activities fostered high levels of student engagement, motivation, and participation, promoting the development of cognitive, linguistic, motor, and socio-emotional skills, as well as effectively including students with specific needs. It was also evident that the experience of creating and applying the games was enriching for the authors themselves, expanding their methodological repertoire and strengthening essential teaching skills. It is concluded that gamification, when applied with pedagogical intentionality, represents a powerful strategy to innovate educational practices, bring content closer to students’ reality, and prepare teachers to meet the contemporary challenges of education.

Keywords: educational games; gamification; pedagogical practices; teacher training; meaningful learning.

1. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a gamificação e os jogos educativos emergiram como poderosas estratégias pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. Essas metodologias lúdicas, que incorporam elementos de jogos no contexto educacional, têm sido cada vez mais valorizadas por seu potencial de engajamento, motivação e promoção de uma aprendizagem ativa. Ao aplicar essas práticas na formação de futuros educadores, particularmente nas turmas de Pedagogia, torna-se possível integrar teoria e prática de forma inovadora, proporcionando aos estudantes ferramentas que transformarão suas abordagens pedagógicas.

A importância de integrar essas metodologias no currículo de cursos de Pedagogia está diretamente ligada à necessidade de adaptação do ensino aos desafios da sociedade contemporânea. Com o avanço das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), as escolas e universidades têm se voltado para a inclusão das novas tecnologias no ensino, buscando formas mais dinâmicas e participativas de engajar os alunos. A educação precisa responder a essa realidade, preparando os futuros educadores a lidar com a diversidade de perfis de aprendizagem e com a necessidade de personalizar o ensino para que ele se torne mais relevante e significativo.

O presente artigo propõe uma análise sobre a aplicação de jogos e gamificação nas práticas pedagógicas, abordando a importância do uso desses recursos nas turmas de Pedagogia. A partir de um estudo de caso com atividades práticas desenvolvidas por duas estudantes, busca-se não apenas discutir os benefícios teóricos dessas metodologias, mas também ilustrar como elas são efetivas na prática educativa. Através dessa análise, espera-se contribuir para uma reflexão mais profunda sobre a necessidade de inovar as práticas pedagógicas e como isso pode ser realizado de maneira eficaz por meio da gamificação e dos jogos educativos.

1.1. Contextualização do Tema

A educação tem sido desafiada a se reinventar diante do avanço tecnológico e das mudanças sociais. As tecnologias digitais modificaram profundamente os métodos de ensino e aprendizagem, oferecendo novas possibilidades para os educadores. Nesse cenário, a gamificação surge como uma estratégia poderosa, que utiliza elementos característicos dos jogos, como desafios, pontos e feedback, para engajar e motivar os alunos (ANDERSON e DILL, 2014). Essa abordagem tem o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo, criando um ambiente que favoreça a participação ativa e a construção de conhecimentos de forma colaborativa.

O filósofo Johan Huizinga, em sua obra seminal Homo Ludens (HUIZINGA, 1938), defende que o jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento humano, argumentando que o ato de jogar não se restringe ao lazer, mas está fundamentalmente ligado à cultura e à criação de significados. Para Huizinga, o jogo, em sua essência, é um elemento cultural primário, presente desde as origens da humanidade e essencial para a formação das artes, da religião e da sociedade. Essa perspectiva reflete a potencialidade dos jogos na educação, pois, ao permitir a simulação de experiências e a exploração de novas realidades, os jogos educativos contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais nos alunos.

Além disso, a gamificação e os jogos educativos são fundamentais para promover uma educação inclusiva. A pedagoga Tizuko Morchida Kishimoto (KISHIMOTO, 2011) destaca que a ludicidade, ou o poder de aprender através do

brincar, é uma característica natural do ser humano e desempenha um papel crucial na educação infantil e no desenvolvimento dos alunos em diversas faixas etárias. Ao incorporar a ludicidade e os jogos nas práticas pedagógicas, é possível estimular o pensamento criativo, a autonomia e a interação social, além de promover a aprendizagem significativa. A utilização de jogos também facilita o processo de ensino-aprendizagem para alunos com necessidades educacionais específicas, tornando o aprendizado mais acessível e diversificado.

1.2. Objetivos

O objetivo principal deste artigo é discutir o potencial do uso da temática de jogos e gamificação no ensino de Pedagogia, destacando como essas metodologias contribuem para a formação de educadores mais inovadores, criativos e preparados para enfrentar os desafios do século XXI. Além disso, busca-se:

- Apresentar os principais conceitos sobre o uso de jogos e gamificação na educação, com base nas teorias de Huizinga, Vygotsky e Kishimoto.
- Discutir os benefícios pedagógicos do uso de jogos e gamificação, focando em aspectos como motivação, engajamento, inclusão e aprendizagem significativa.
- Analisar, por meio de exemplos práticos, como as atividades desenvolvidas pelas estudantes no curso de Pedagogia demonstram a eficácia dessas metodologias na promoção do aprendizado ativo e colaborativo.
- Refletir sobre os desafios e as limitações da implementação dessas práticas no contexto educacional, oferecendo recomendações para sua aplicação em outros níveis de ensino.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste artigo explora os principais conceitos que sustentam o uso de jogos e gamificação na educação. Essas abordagens teóricas reforçam o potencial das práticas lúdicas para engajar, motivar e promover uma aprendizagem ativa e significativa, essencial para o desenvolvimento cognitivo e social

dos alunos. A partir dessas bases, a seção segue para a análise das metodologias aplicadas na prática educativa.

2.1. Os Jogos, a Cultura e o Componente Afetivo

Os jogos desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem, especialmente na educação básica, ao integrar aspectos culturais e afetivos que enriquecem o desenvolvimento dos alunos. Segundo Johan Huizinga, o jogo é uma atividade voluntária, que ocorre fora da rotina diária, mas que possui grande significado cultural e social (Huizinga, 2000). Essa perspectiva destaca como os jogos podem ser utilizados como ferramentas didáticas que transcendem a simples diversão, promovendo a aprendizagem significativa.

Figura 1: representação de jogos e elementos diversos

Fonte: https://gogamers.gg/geral/gamificacao-na-educacao/

Além disso, os jogos proporcionam um ambiente seguro para a experimentação e o erro, elementos essenciais para o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Lev Vygotsky enfatiza a importância da interação social no processo de

aprendizagem, destacando que o jogo é uma atividade que permite a criança agir além do seu nível atual de desenvolvimento, alcançando zonas de desenvolvimento proximal (Vygotsky, 1988). Essa interação social durante o jogo facilita a construção de significados e a internalização de conceitos.

Jean Piaget, por sua vez, observa que o jogo é uma expressão da inteligência em ação, permitindo à criança organizar e reorganizar suas experiências (Piaget, 1976). Através do jogo, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, a criatividade e o pensamento lógico, além de habilidades sociais e emocionais.

No contexto da educação básica, os jogos podem ser incorporados de diversas formas, como jogos de tabuleiro, jogos digitais educativos, dramatizações e atividades lúdicas que envolvem movimento. Essas atividades não apenas tornam o aprendizado mais envolvente, mas também promovem a construção de uma cultura escolar positiva, baseada na colaboração, respeito e empatia.

Portanto, os jogos são ferramentas didáticas poderosas que, quando bem planejadas e implementadas, podem transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais significativo, inclusivo e afetivamente enriquecedor. Ao integrar os aspectos culturais e afetivos do jogo, educadores podem criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e eficazes, que atendem às necessidades cognitivas e emocionais dos alunos.

2.2. Aprendizagem Baseada em Jogos

A aprendizagem baseada em jogos tem se consolidado como uma estratégia pedagógica eficaz na promoção de práticas de ensino mais atrativas, participativas e centradas no aluno. Fundamentada nos pressupostos das metodologias ativas, essa abordagem propõe a utilização de jogos como ferramentas didático-pedagógicas que favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, promovendo um aprendizado mais significativo.

De acordo com Kishimoto (2011), o jogo, por seu caráter lúdico e desafiador, desperta o interesse e a motivação dos estudantes, possibilitando a construção do conhecimento de forma prazerosa e contextualizada. A autora destaca que, ao jogar, a criança exercita a imaginação, a linguagem, o raciocínio lógico e a capacidade de

resolver problemas, sendo o jogo um instrumento valioso para a aprendizagem em todas as etapas da educação.

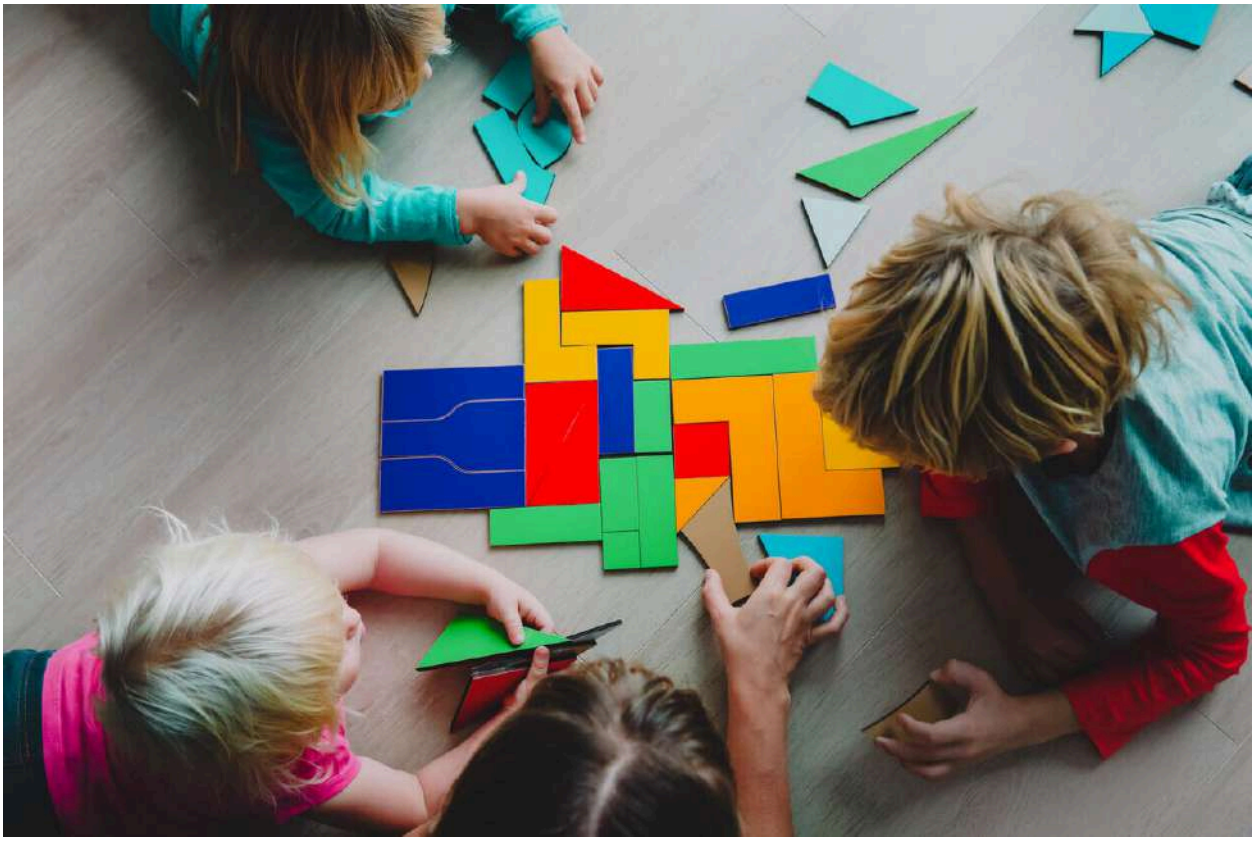

Figura 2: o famoso Tangram e as inúmeras possibilidades educacionais

Fonte: https://leiturinha.com.br/blog/conheca-a-historia-do-tangram-e-confira-9-imagens-para-montar/

No mesmo sentido, Souza e Lima (2019) defendem que a ludicidade inserida no ambiente escolar favorece a aprendizagem ativa, despertando nos alunos o desejo de aprender e participar. Para os autores, os jogos educativos contribuem para a formação integral do estudante, pois estimulam a autonomia, o pensamento crítico e a cooperação entre os pares, além de favorecer o protagonismo infantil desde os primeiros anos escolares.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância das práticas pedagógicas que envolvem ludicidade e protagonismo estudantil, apontando que essas ações favorecem o desenvolvimento das competências gerais da educação básica. Dentre elas, destacam-se: o pensamento científico, crítico e criativo (Competência Geral 2), o repertório cultural (Competência Geral 3), a comunicação (Competência

Geral 4), o trabalho e projeto de vida (Competência Geral 6), e a responsabilidade e cidadania (Competência Geral 10) (BRASIL, 2018).

Assim, os jogos pedagógicos, quando aplicados com intencionalidade didática, tornam-se elementos essenciais para a construção de uma prática educativa mais ativa, participativa e conectada às necessidades contemporâneas dos estudantes. Ao integrar ludicidade e propósito educativo, os jogos promovem experiências significativas de aprendizagem, estimulando o desenvolvimento integral dos alunos em diferentes faixas etárias e áreas do conhecimento.

2.3. Jogos no Contexto do AEE

O Atendimento Educacional Especializado (AEE) visa garantir que crianças com necessidades especiais tenham acesso a uma educação de qualidade, com estratégias pedagógicas adaptadas às suas particularidades. Nesse contexto, os jogos se apresentam como ferramentas poderosas, capazes de promover o desenvolvimento cognitivo, motor e social de maneira lúdica e adaptada. Ao integrar múltiplos estímulos sensoriais, os jogos proporcionam experiências ricas que potencializam a aprendizagem e a inclusão escolar.

Segundo Vygotsky, o processo de aprendizagem se dá de maneira mais eficaz quando a criança interage com o ambiente de forma ativa, recebendo estímulos que desafiem suas habilidades e a ajudem a desenvolver novas competências (Vygotsky, 2007). No AEE, os jogos podem ser adaptados para atender às necessidades de cada aluno, promovendo um ambiente inclusivo e respeitoso às diferenças. Ao oferecer uma variedade de opções lúdicas, o educador amplia as chances de encontrar a dinâmica que melhor se encaixa no perfil de cada criança, facilitando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais.

Piaget observa que o jogo é fundamental para a organização das experiências de aprendizagem, permitindo à criança explorar e manipular o mundo de forma ativa e significativa (Piaget, 1976). Nos contextos de AEE, os jogos adaptados podem estimular tanto as habilidades motoras finas e grossas quanto as habilidades sociais, além de oferecer uma oportunidade para que a criança experimente e aprenda no seu próprio ritmo, sem a pressão de um ambiente tradicional.

Além dessas abordagens, especialistas em educação especial enfatizam a importância de estratégias pedagógicas que considerem as especificidades de cada aluno. Segundo Mantoan, a educação especial deve ser entendida como um direito e não como um favor, sendo essencial que as escolas adotem práticas inclusivas que atendam às necessidades de todos os alunos (Mantoan, 2003). Nesse sentido, os jogos adaptados se configuram como uma ferramenta eficaz para promover a inclusão, permitindo que cada criança participe ativamente do processo de aprendizagem.

Ademais, Souza destaca que a utilização de jogos no AEE contribui para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e envolvente (Souza, 2010). A diversidade de jogos – que pode incluir jogos táteis, auditivos, visuais e até mesmo jogos com dinâmicas de movimento – permite que as necessidades sensoriais e de aprendizagem de cada aluno sejam atendidas de maneira personalizada. Cada criança, dependendo das suas especificidades, pode responder melhor a diferentes estímulos, e os jogos oferecem um ambiente propício para essa descoberta. Assim, o educador pode variar as opções e permitir que o aluno experimente diferentes formas de interação, facilitando o processo de aprendizagem por meio de um sistema de tentativa e erro.

Portanto, os jogos desempenham um papel fundamental no AEE, pois são ferramentas versáteis que oferecem múltiplos estímulos sensoriais, dinâmicas de interação e a possibilidade de adaptação às necessidades individuais das crianças. Eles se tornam instrumentos eficazes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais, além de promoverem a inclusão e o respeito à diversidade no ambiente escolar.

2.4. Gamificação aplicada à Educação

A gamificação tem se destacado como uma abordagem inovadora no campo educacional, capaz de transformar a forma como os estudantes se relacionam com os conteúdos e com o processo de aprendizagem. Trata-se da utilização de elementos de jogos em contextos educacionais, com o objetivo de engajar, motivar e desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais nos alunos. Dentre esses elementos, destacam-se os desafios progressivos, recompensas simbólicas, pontuação, fases,

rankings, narrativas e personagens, que, juntos, contribuem para criar experiências de aprendizagem mais dinâmicas, significativas e afetivas.

De acordo com Anderson e Dill (2014), a gamificação, quando inserida intencionalmente no planejamento pedagógico, proporciona um ambiente de aprendizagem mais ativo, participativo e motivador, pois desperta o interesse do aluno e o convida a assumir papel de protagonista. A sensação de progresso, o reconhecimento por conquistas e a possibilidade de superar desafios estimulam o esforço contínuo e o senso de pertencimento à atividade, aspectos essenciais para a construção do conhecimento.

Figura 3: elementos fundamentais da gamificação

Fonte: https://solucoes.prodesp.sp.gov.br/gamificacao/

É importante destacar que gamificar não se resume ao uso de jogos prontos ou tecnologias digitais sofisticadas. A essência da gamificação está na forma como o educador estrutura as experiências de aprendizagem: criando uma trajetória, propondo missões e metas, oferecendo feedbacks constantes e valorizando cada avanço do estudante. A aprendizagem deixa de ser linear e passa a ter momentos de superação, surpresa, cooperação e descoberta, características fundamentais do ato de brincar e aprender.

Como afirma Huizinga (1938, p. 13), em sua obra *Homo Ludens*: *"O brincar é mais velho que a cultura, pois mesmo os animais não cultivados já brincam. Onde quer que haja cultura, há jogo."*

Essa visão resgata a dimensão lúdica e a reintegra ao espaço escolar, promovendo um ensino mais criativo e sensível. Ao alinhar os objetivos curriculares às linguagens do jogo, o educador amplia as possibilidades metodológicas e torna o conteúdo mais próximo da realidade e dos interesses dos estudantes.

Essa fala se alinha à perspectiva de Vygotsky (1988), que afirma que o desenvolvimento ocorre por meio da interação com o outro e que o professor, ao mediar o processo dentro da zona de desenvolvimento, torna-se peça chave para o avanço das aprendizagens. Segundo Vygotsky (1988, p. 92), *"O aprendizado desperta uma variedade de processos internos de desenvolvimento que só ocorreriam mais tarde na maturação espontânea."*

Quando o professor se envolve ativamente na proposta gamificada — seja como condutor de uma narrativa, avaliador positivo ou parceiro nos desafios — ele reforça vínculos afetivos e cria um clima de confiança e encorajamento. Assim, a aprendizagem ocorre de forma colaborativa, onde o aluno é desafiado a avançar com o apoio do outro.

Além disso, a gamificação pode favorecer o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, persistência, colaboração, respeito às regras e resolução de conflitos. Ao vivenciar situações de jogo, os alunos treinam essas habilidades de forma espontânea e prazerosa, o que contribui para sua formação integral.

Portanto, a gamificação aplicada à educação não se reduz a uma tendência passageira ou a uma técnica auxiliar. Ela representa uma mudança de olhar sobre o ensino e a aprendizagem, valorizando o envolvimento, a imaginação e o afeto como elementos centrais do processo educativo. Quando bem planejada, torna-se um potente recurso pedagógico que transforma a sala de aula em um ambiente onde aprender é também jogar, explorar, criar e se emocionar. Além disso, a gamificação surge como uma resposta eficaz e uma forma de alinhar o processo educacional às demandas da sociedade contemporânea, contribuindo para o desenvolvimento do aprendizado baseado nas necessidades atuais dos estudantes e nas características da sociedade tecnológica em que vivemos.

3. METODOLOGIA

Este artigo adota uma abordagem qualitativa, com ênfase na análise de estudos de caso realizados durante a disciplina de "Práticas Pedagógicas e Gamificação", oferecida a estudantes do curso de Pedagogia. O objetivo principal é investigar se o tratamento dos temas abordados na disciplina impactou a percepção das estudantes sobre o uso de jogos e gamificação na educação, além de avaliar o efeito dessas metodologias no interesse e engajamento dos alunos ao testarem os jogos propostos. O público-alvo da análise consiste em estudantes da graduação em Pedagogia, que foram desafiadas a desenvolver atividades pedagógicas gamificadas como parte da avaliação da disciplina.

A metodologia adotada segue uma abordagem exploratória, focando na percepção das estudantes de Pedagogia sobre o impacto das atividades propostas. A análise se concentrará nas descrições das experiências das estudantes no desenvolvimento, aplicação e feedback dos jogos, identificando mudanças nas suas percepções sobre o uso de jogos e gamificação, incluindo as suas impressões acerca do aumento do interesse e engajamento dos alunos durante as atividades. Busca-se, assim, indícios do potencial do uso de jogos e gamificação na educação, evidenciando a transformação em sua prática pedagógica e no envolvimento dos seus alunos.

3.1. Critérios Adotados para o Desenvolvimento da Atividade

A atividade proposta aos estudantes de Pedagogia consistiu na adaptação de um objeto pedagógico em um jogo (utilizando conceitos da gamificação), com base nos conceitos discutidos na disciplina. O objetivo principal foi estimular o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras que integrassem elementos lúdicos, promovendo a aprendizagem ativa e com estímulo ao engajamento e interesse, além de vivenciar e avaliar a experiência.

Para garantir a eficácia da atividade, foram definidos critérios claros de avaliação, focando em aspectos essenciais para o sucesso de um jogo pedagógico. Eles incluíam a definição clara do público-alvo, que deveria ser apropriado ao jogo e ao conteúdo a ser abordado; a presença do objeto pedagógico, que deveria estar evidente

e alinhado com os objetivos educacionais do jogo. Outro critério importante era a qualidade do conteúdo educativo, que deveria ser integrado de maneira envolvente, com desafios que estimulassem o pensamento crítico e a aprendizagem dos alunos.

Além disso, a avaliação considerou a clareza das regras e da progressão do jogo, assegurando que os estudantes compreendessem facilmente a dinâmica proposta. O critério final foi a apresentação do desenvolvimento do jogo, onde as estudantes deveriam fornecer imagens, esquemas ou descrições claras que permitissem entender a estrutura e funcionamento do jogo desenvolvido.

4. DESENVOLVIMENTO

Neste capítulo, serão apresentados as descrições, os relatos e as imagens dos jogos educativos propostos pelas duas estudantes, com base na atividade proposta na disciplina. Esses relatos incluem o processo de desenvolvimento, a aplicação dos jogos em sala de aula e o feedback obtido dos alunos. Essas descrições serão analisadas nos resultados, a fim de identificar as mudanças nas percepções das estudantes sobre o uso de jogos e gamificação e o impacto desses jogos no engajamento dos alunos.

4.1. Caça aos Gêneros Textuais (Júlia Bonisoni)

A atividade pedagógica gamificada intitulada *“Caça aos Gêneros Textuais”* foi elaborada com o intuito de explorar a diversidade textual de maneira lúdica e significativa, utilizando como inspiração a tradicional brincadeira infantil “caça ao tesouro”. A proposta visa aliar os conteúdos curriculares à motivação e ao engajamento dos alunos por meio da gamificação, contribuindo para o desenvolvimento de competências relacionadas à leitura, à escrita e ao reconhecimento dos gêneros textuais.

Para a execução da atividade, foram selecionados e impressos diversos gêneros textuais amplamente presentes no cotidiano, tais como: bilhete, receita, notícia, poema, propaganda, conto, tirinha e carta. Esses textos foram previamente organizados em envelopes e estrategicamente escondidos em diferentes pontos da sala de aula. A turma foi dividida em três grupos, com a missão de localizar o maior número possível de envelopes. A dinâmica da atividade compreendeu três etapas principais:

- **Busca pelos envelopes**: cada grupo deveria encontrar o maior número possível de textos escondidos.

- **Classificação textual**: após reunir os textos, os grupos deveriam identificar corretamente o gênero de cada um, considerando aspectos como estrutura, linguagem e finalidade.

- **Produção textual**: como etapa final, cada grupo foi desafiado a produzir um conto original, demonstrando criatividade e coesão textual.

A pontuação foi distribuída da seguinte forma:

- 1 ponto para cada envelope encontrado;

- 1 ponto para cada gênero corretamente classificado;

- 5 pontos para o conto mais criativo, avaliado segundo critérios de originalidade, clareza e estrutura narrativa.

Ao término da atividade, o grupo com a maior pontuação foi declarado vencedor. Mais do que promover a competição saudável, a proposta visou incentivar a cooperação, o pensamento crítico, a autonomia e o protagonismo dos estudantes na construção do conhecimento.

PÚBLICO ALVO

O público-alvo desta proposta pedagógica consiste em alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, fase em que se espera o aprofundamento das habilidades de leitura, escrita e interpretação de textos, bem como a ampliação do repertório textual. Nessa etapa, conforme orientações da BNCC, os estudantes devem consolidar a compreensão dos diferentes gêneros textuais e sua função social, desenvolvendo competências linguísticas que favoreçam a leitura crítica e a produção textual

significativa. A escolha desse segmento justifica-se pela necessidade de promover atividades que articulem teoria e prática de forma lúdica, reflexiva e contextualizada, contribuindo para a formação de leitores autônomos, capazes de interagir com os diversos textos presentes no cotidiano.

OBJETIVO EDUCACIONAL

A atividade “Caça aos Gêneros Textuais” tem como objetivo desenvolver a consciência sobre a diversidade textual, promover a leitura crítica e reflexiva, ampliar o repertório textual dos alunos, trabalhar leitura e interpretação e articular teoria e prática, por meio da exploração de diferentes gêneros textuais em situações significativas de uso. Tal abordagem está em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente com as seguintes habilidades do componente curricular de Língua Portuguesa para os anos iniciais do Ensino Fundamental: **EF15LP01** – Reconhecer a função social dos gêneros textuais orais e escritos em diferentes contextos de uso; **EF15LP02** – Identificar a finalidade de diferentes gêneros textuais; **EF15LP05** – Identificar as semelhanças e diferenças entre gêneros orais e escritos quanto à composição, à estrutura e ao estilo; **EF15LP06** – Localizar informações explícitas em textos de diferentes gêneros; **EF15LP08** – Identificar o público-alvo de diferentes textos; e **EF15LP09** – Reconhecer os elementos que compõem a materialidade de gêneros impressos (título, subtítulo, imagens, legendas, parágrafos, etc.). Além disso, a atividade promove o desenvolvimento da **Competência Geral 4 da BNCC**, que propõe a utilização de diferentes linguagens – verbal, corporal, visual, sonora e digital – para expressar-se, compartilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, produzindo sentidos que favoreçam o entendimento mútuo. Assim, ao integrar teoria e prática, a proposta contribui para a formação de leitores mais autônomos, críticos e conscientes do papel da linguagem na construção do conhecimento e da cidadania.

COMO O CONTEÚDO EDUCATIVO ESTÁ PRESENTE

A atividade denominada “Caça aos Gêneros Textuais” constitui uma estratégia pedagógica que favorece o reconhecimento e a identificação de diferentes tipos de

textos utilizados socialmente, como notícias, bilhetes, receitas e propagandas. Por meio dessa prática, os estudantes são levados a observar as características estruturais, linguísticas e funcionais de cada gênero, desenvolvendo, assim, habilidades de leitura e escrita em contextos significativos.

Figura 4: textos de gêneros diversificados e caixa de pergunta

Fonte: da autora (2025)

Além de promover o letramento, a atividade contribui para o desenvolvimento da organização do pensamento, da interpretação crítica e da capacidade argumentativa. Outro aspecto relevante é o incentivo à pesquisa, à autonomia e ao trabalho colaborativo, o que torna o processo de aprendizagem mais ativo, reflexivo e participativo, em consonância com uma abordagem construtivista e dialógica do ensino da língua.

OBJETIVO DO JOGO

O principal objetivo da atividade gamificada “Caça aos Gêneros Textuais” é promover a familiarização dos alunos com a diversidade dos gêneros textuais presentes em seu cotidiano, incentivando a leitura, a análise crítica e a produção textual. Para isso, os estudantes são desafiados a localizar o maior número possível de envelopes contendo diferentes gêneros textuais escondidos no ambiente escolar, exercitando a atenção, o trabalho colaborativo e a observação criteriosa.

Em seguida, os alunos realizam a classificação correta dos gêneros encontrados, o que contribui para a compreensão das especificidades estruturais, linguísticas e comunicativas de cada tipo de texto, alinhando-se aos objetivos curriculares de letramento e alfabetização. A etapa final da atividade consiste na criação coletiva de um texto narrativo — um conto — que estimula a criatividade, a organização do pensamento e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos sobre a estrutura e os elementos dos gêneros textuais.

Dessa forma, a atividade não só favorece o desenvolvimento das competências de leitura e escrita, mas também fortalece habilidades socioemocionais, como a cooperação, a autonomia e o protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem, por meio de uma abordagem dinâmica, interativa e contextualizada.

ONDE A PROGRESSÃO, EVOLUÇÃO OU ETAPAS SÃO PERCEBIDAS

A dinâmica da atividade gamificada “Caça aos Gêneros Textuais” é estruturada em três etapas distintas, cada uma com pontuações específicas que refletem a complexidade e o grau de desenvolvimento das habilidades envolvidas.

Primeira etapa: os alunos devem localizar os envelopes escondidos no ambiente da sala de aula ou em seu entorno imediato. A equipe que encontrar o maior número de envelopes recebe 1 ponto por cada envelope localizado, estimulando a observação, a

Segunda etapa: os grupos realizam a classificação correta dos gêneros textuais contidos nos envelopes encontrados. Cada classificação precisa e adequada corresponde a 1 ponto, promovendo o reconhecimento das características formais e funcionais dos diferentes gêneros textuais.

Terceira etapa: consiste na produção de um texto coletivo, especificamente um conto, elaborado pelos membros de cada grupo. Essa etapa avalia a criatividade, a coesão e a estrutura narrativa do texto, valendo 5 pontos para o grupo que produzir o conto mais criativo, conforme critérios previamente definidos.

Ao final do jogo, o grupo que acumular a maior pontuação será declarado vencedor, recebendo um certificado de reconhecimento e uma premiação simbólica, como forma de valorizar o esforço e o engajamento dos alunos.

Essa progressão permite que os estudantes avancem gradualmente do reconhecimento e identificação dos gêneros textuais para a aplicação prática e criativa dos conhecimentos adquiridos, favorecendo uma aprendizagem ativa, colaborativa e significativa.

REGRAS DO JOGO E FUNCIONAMENTO

- Não será permitido correr, empurrar nem arrancar os envelopes das mãos dos colegas; essa infração resultará na perda de pontos pela equipe responsável.

- As respostas referentes à classificação dos gêneros textuais devem ser devidamente justificadas, demonstrando compreensão dos aspectos característicos de cada gênero.

- O texto final (conto) deve ser redigido por um único integrante escolhido previamente pelo grupo, garantindo organização e responsabilidade na produção.

- É proibido copiar ou trocar informações entre os grupos durante toda a atividade, assegurando a integridade e a autonomia das equipes.

FOTOS E RELATOS DA EXPERIÊNCIA

O teste preliminar da atividade gamificada “Caça aos Gêneros Textuais”, realizado com meu filho e meus sobrinhos, revelou-se extremamente positivo e animador. Antes de iniciar a brincadeira, realizei uma aula de reforço focada nos gêneros textuais que seriam trabalhados, e fiquei impressionada com o interesse, a curiosidade e a participação ativa das crianças durante esse momento. Elas absorveram as explicações com atenção e fizeram diversas perguntas, demonstrando verdadeiro entusiasmo pelo tema.

Ao dar início à brincadeira, foi contagiante perceber a alegria estampada nos rostos das crianças: sorrisos largos, risadas e muita empolgação tomaram conta do ambiente. A experiência reforçou de maneira vibrante a eficácia do “aprender brincando”, mostrando que a ludicidade potencializa não apenas a fixação dos conteúdos, mas também o engajamento e o prazer em aprender.

Figura 5: certificado (E), brinde (C) e os vencedores da dinâmica (D)

Fonte: da autora (2025)

Durante a atividade, a interação foi intensa e as crianças mostraram-se muito mais focadas, determinadas e motivadas do que em situações tradicionais de ensino. O entusiasmo evidenciou como a conexão entre o conteúdo curricular e a vivência lúdica transforma o aprendizado em um processo dinâmico, significativo e profundamente envolvente.

Essa experiência foi, sem dúvida, inspiradora, revelando que jogos educativos como este são ferramentas poderosas para promover um aprendizado ativo, colaborativo e eficaz, capaz de estimular não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também habilidades socioemocionais essenciais.

4.2. Super Mario no Reino do Saber (Júlia Pereira)

O jogo "Super Mario: No Reino do Saber" é um tabuleiro educativo com 64 casas, desenvolvido para crianças da Educação Infantil (Pré I e II). Utiliza a temática do universo Mario Bros para tornar o aprendizado mais atrativo e lúdico. Durante a partida,

os alunos jogam o dado, movimentam seus personagens e enfrentam desafios que envolvem formas geométricas, contagem, noções de quantidade, comparação de alturas, linguagem oral e expressão corporal.

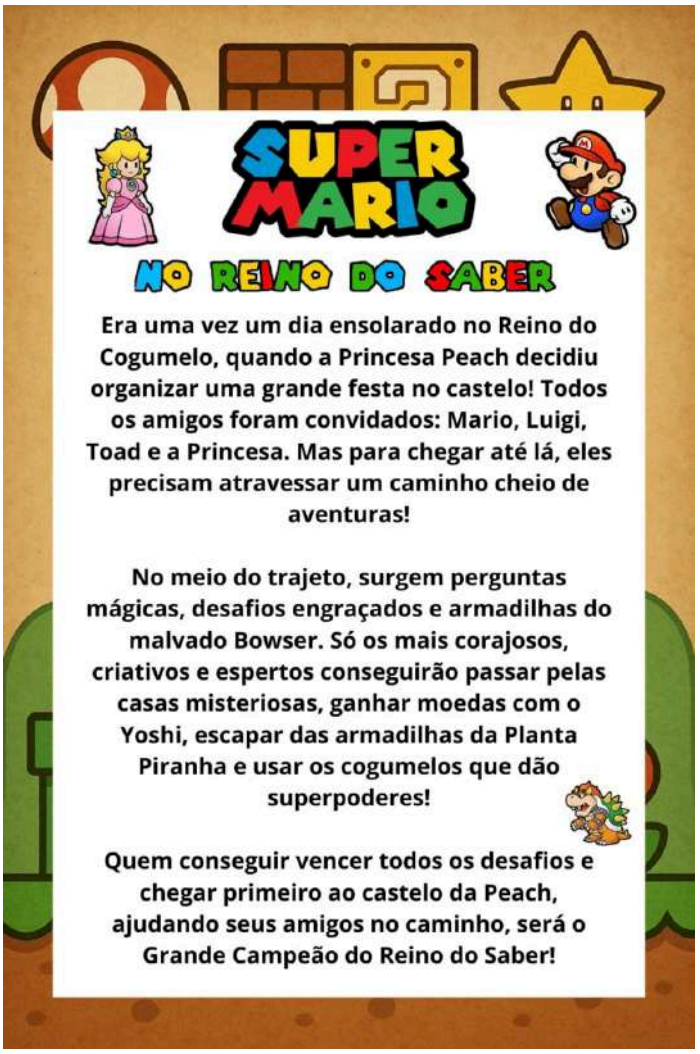

Figura 6: tela e card de abertura e história do jogo criado

Fonte: da autora (2025)

O jogo pode ser aplicado de forma individual, em duplas ou grupos, promovendo a socialização, a escuta e o respeito às regras. Além disso, conta com casas especiais como Bowser (volta duas casas), Yoshi (avança duas casas) e Planta Piranha (ações engraçadas), garantindo momentos de diversão e engajamento. A proposta favorece o desenvolvimento integral da criança por meio da gamificação, atendendo aos campos de experiência da BNCC.

PÚBLICO ALVO

O jogo foi desenvolvido para crianças da Educação Infantil (4 a 6 anos), especialmente alunos do Pré I e Pré II, com o objetivo de promover o aprendizado de forma lúdica e interativa. É voltado para turmas que estão em fase de desenvolvimento do raciocínio lógico, reconhecimento de formas, números e contagem.

OBJETIVO EDUCACIONAL

O jogo tem como objetivo educacional estimular o desenvolvimento da coordenação motora e do pensamento matemático das crianças da Educação Infantil por meio de desafios lúdicos e interativos, em um ambiente temático inspirado no universo do Mario Bros. As cartas de missões e desafios presentes no jogo incentivam habilidades fundamentais como a identificação de formas geométricas, contagem de números, reconhecimento de quantidade e atividades motoras amplas e finas, como pular e imitar. Essas experiências favorecem a aprendizagem ativa e significativa, promovendo competências cognitivas, linguísticas, psicomotoras e sociais. A proposta está alinhada à BNCC, contemplando os Campos de Experiência: “Corpo, gestos e movimentos”, “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, “Traços, sons, cores e formas”, “Escuta, fala, pensamento e imaginação” e “O eu, o outro e o nós”. Os objetivos de aprendizagem desenvolvidos incluem: EI03CG04, EI03ET03, EI03ET01, EI03EF04, EI03TS01 e EI03EO03, garantindo que o jogo contribua de forma efetiva para o desenvolvimento integral das crianças na fase pré escolar.

COMO O CONTEÚDO EDUCATIVO ESTÁ PRESENTE

O conteúdo educativo está presente de forma lúdica e intencional em todas as etapas do jogo, especialmente nas cartas de missões e desafios, que abordam competências fundamentais para a Educação Infantil. Cada carta foi elaborada para estimular habilidades cognitivas, motoras e linguísticas por meio de atividades como identificação de formas, nomeação de números, contagem, reconhecimento de quantidade e desafios físicos que envolvem pular e imitar. Ao brincar, as crianças aprendem de forma prazerosa, construindo saberes importantes de acordo com os

Campos de Experiência da BNCC, que favorecem a expressão corporal, o pensamento lógico, a linguagem oral e a convivência social. Assim, o conteúdo educativo está inserido de maneira envolvente, acessível e significativa, respeitando o ritmo e o interesse da criança.

OBJETIVO DO JOGO

O jogo “Super Mario: No Reino do Saber” foi criado com o objetivo de estimular habilidades essenciais na Educação Infantil, como a coordenação motora, a linguagem oral e a socialização. De maneira divertida, as crianças vivenciam desafios que envolvem formas, números e movimentos, enquanto ajudam seu personagem favorito a atravessar um caminho mágico até o castelo da Princesa Peach. Com tabuleiro ilustrado, peões dos personagens (Mario, Luigi, Toad e Peach), cartas de desafio, dado especial (de 1 a 6) e moedinhas douradas como recompensas, o jogo proporciona uma experiência lúdica e educativa.

Figura 7: telas do jogo no Genially (E) e impressões e produções manuais (D)

Fonte: da autora (2025)

As cartas de missão abordam conteúdos como identificação de formas, nomeação de números, contagem, reconhecimento de quantidade, adivinhações simples e ações corporais como pular e imitar. Durante o jogo, cada criança escolhe um personagem e posiciona seu peão na casa inicial (START). Na sua vez, joga o dado e avança o número de casas sorteadas. Se cair em uma casa normal, aguarda a próxima rodada. Já nas casas especiais, desafios específicos surgem: perguntas mágicas, armadilhas do Bowser, ajuda do Yoshi para avançar, plantas piranha com desafios engraçados ou casas com recompensas. O erro em uma cartinha pode fazer o jogador voltar uma casa, tornando o percurso ainda mais envolvente.

A jornada é ambientada no Reino do Cogumelo, onde a Princesa Peach organiza uma grande festa. Para chegar até lá, os personagens precisam ultrapassar obstáculos e desafios educativos. O jogo incentiva a criatividade, o pensamento rápido, o respeito às regras e o trabalho em grupo, tornando o aprendizado um momento de alegria e cooperação. As moedas conquistadas ao longo da partida podem ser trocadas no final do jogo por uma recompensa escolhida pelo professor. O vencedor é aquele que chega primeiro ao castelo da Peach, mas no Reino do Saber todos ganham ao brincar, aprender e superar os desafios com coragem e diversão. Combinando fantasia e pedagogia, o jogo contribui de forma significativa para o desenvolvimento integral da criança, promovendo experiências significativas e alinhadas à BNCC de maneira encantadora.

ONDE A PROGRESSÃO, EVOLUÇÃO OU ETAPAS SÃO PERCEBIDAS

A progressão do jogo é percebida de forma visual e interativa à medida que os jogadores avançam pelo tabuleiro, saindo da casa inicial (START) em direção ao Castelo da Princesa Peach. Cada jogada representa uma etapa superada, com novos desafios sendo apresentados por meio das cartas e casas especiais. O avanço físico das peças pelo caminho colorido, a conquista de moedinhas como recompensa simbólica e a variação das tarefas — que vão desde perguntas cognitivas até ações motoras e criativas — demonstram a evolução do jogador durante a partida. Além disso, o próprio aumento na complexidade ou variedade dos desafios contribui para que a criança perceba seu desenvolvimento ao longo do jogo, reconhecendo o quanto aprendeu e conquistou enquanto brincava.

REGRAS DO JOGO E FUNCIONAMENTO

- **Escolha dos Personagens:** Cada jogador escolhe um peão com o personagem desejado (Mario, Luigi, Toad ou Peach) e o posiciona na casa inicial do tabuleiro (START).

- **Ordem das Jogadas:** Os jogadores jogam em turnos. Na sua vez, o participante lança o dado especial (com os números de 1 a 6) e avança o número de casas indicado.

- **Casas Normais:** Ao cair em uma casa comum, o jogador apenas aguarda a próxima rodada.

- **Casas Especiais:**
    - Casa de Pergunta: Pegue uma carta desafio e responda corretamente. Se errar, volte à casa em que estava anteriormente.
    - Casa Bowser: Armadilha! Volte 2 casas.
    - Casa Yoshi: Yoshi te ajuda! Avance 2 casas.
    - Planta Piranha: Pegue uma carta engraçada (ex: imite, dance, faça careta).
    - Casa Moeda: Ganhe uma moedinha como recompensa.

- **Regras Gerais:**
    - Só avança se jogar o dado.
    - Não pode pular a vez.
    - Sempre respeite o desafio da carta ou da casa.
    - Ao completar o desafio, continue no jogo normalmente.
    - Se errar a pergunta, volte a casa em que estava anteriormente.

- **Como Vencer:** O primeiro jogador a alcançar o Castelo da Princesa Peach (última casa) vence a partida. Porém, todos os participantes ganham ao interagir, aprender e se divertir, podendo trocar moedinhas conquistadas por alguma recompensa que o professor selecionar.

- **Jogo online: Super Mario: No reino do saber:** Como a plataforma Genially não permite que o personagem permaneça fixo na mesma casa conforme o jogo avança ou nas casas especiais, é recomendado que o(a) professor(a) anote em um bloco ou planilha o local onde cada aluno parou, para que o progresso da jogada não se perca.

FOTOS E RELATOS DA EXPERIÊNCIA

Durante a aplicação do jogo em sala de aula, observei um grande interesse por parte dos alunos, o que considero um ponto extremamente positivo. Consegui manter a atenção da turma por aproximadamente 1h10min utilizando o mesmo jogo e a mesma dinâmica, o que demonstra o alto nível de engajamento proporcionado pela atividade, sendo notório que alguns alunos se destacaram por demonstrarem maior interesse.

Destaco como um resultado significativo o envolvimento de alunos com necessidades específicas. Inclusive, o aluno com transtorno do espectro autista, do qual sou monitora, manteve a concentração ao longo de toda a proposta e conseguiu desenvolver a importante habilidade de aguardar sua vez, demonstrando avanços em sua socialização e autocontrole.

A dinâmica foi aplicada em duas turmas com perfis distintos — uma com menor e outra com maior número de alunos — e, em ambas, a recepção foi igualmente positiva. Os alunos interagiram de forma colaborativa, participando ativamente dos desafios, respondendo às perguntas e incentivando os colegas a prosseguir até o final do percurso para, juntos, participarem da simbólica “festa da princesa Peach”.

Mesmo entre aqueles que inicialmente demonstraram receio, timidez ou medo de errar, houve participação ativa, pois tanto eu quanto os demais colegas nos colocamos à disposição para ajudar e incentivar, promovendo um ambiente acolhedor e encorajador para que todos pudessem avançar no tabuleiro e vivenciar plenamente a experiência.

Foi notável a atenção e o envolvimento dos alunos ao longo da atividade, bem como o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Fiquei positivamente surpresa com o entusiasmo demonstrado: ao final da aula, alguns perguntaram se eu teria outro jogo do Mario disponível, e no dia seguinte, questionaram se eu havia trazido um novo jogo.

Figura 8: fotos da experiência de aplicação do jogo nas turmas Pré 1A e Pré 1B

Fonte: da autora (2025)

Essa experiência foi extremamente enriquecedora, tanto no aspecto pedagógico quanto pessoal, proporcionando aprendizado mútuo e demonstrando o poder da ludicidade como ferramenta de ensino..

5. RESULTADOS

A análise das experiências relatadas pelas duas autoras evidenciou que a utilização de jogos pedagógicos, quando planejada com intencionalidade e fundamentação teórica, promoveu resultados significativos tanto no engajamento quanto na aprendizagem dos alunos.

No caso da atividade “Caça aos Gêneros Textuais”, a autora relatou entusiasmo e participação ativa já na etapa de preparação, quando foi feita a revisão dos conceitos de gêneros textuais. Durante a execução, observou-se cooperação entre os integrantes das equipes, interesse genuíno pela busca e classificação dos textos e dedicação criativa na produção final dos contos. As crianças demonstraram atenção sustentada,

interação respeitosa e curiosidade, confirmando que a abordagem lúdica potencializou a compreensão do conteúdo. O feedback foi marcado por sorrisos, perguntas e a solicitação de novas atividades similares, evidenciando que a aprendizagem foi associada a uma experiência prazerosa.

Já no jogo “Super Mario: No Reino do Saber”, aplicado com turmas da Educação Infantil, a autora destacou o elevado tempo de atenção das crianças (mais de uma hora de concentração na mesma atividade), algo incomum em práticas tradicionais. A proposta favoreceu não apenas habilidades cognitivas, como reconhecimento de formas, números e quantidades, mas também competências socioemocionais, como respeito às regras, turnos de fala e colaboração. Um ponto de destaque foi o envolvimento de um aluno com Transtorno do Espectro Autista, que manteve a atenção durante todo o jogo, aguardou sua vez e interagiu de maneira colaborativa, demonstrando avanços importantes na socialização.

De modo geral, ambas as experiências confirmam que os jogos desenvolvidos ampliaram o interesse dos alunos, favoreceram a aprendizagem significativa e criaram um ambiente positivo e colaborativo. O retorno dos participantes, aliado às observações das autoras, reforça a eficácia da gamificação como estratégia pedagógica para diferentes faixas etárias e contextos, incluindo a educação inclusiva.

Além dos benefícios percebidos nos alunos, a experiência de criar e aplicar os jogos revelou-se extremamente proveitosa para as próprias autoras, enquanto estudantes de Pedagogia. O processo de conceber uma proposta lúdica alinhada aos objetivos curriculares, adaptá-la ao perfil do público e vivenciar sua aplicação prática contribuiu para ampliar o repertório metodológico das futuras professoras, fortalecendo competências de planejamento, mediação e avaliação.

Trabalhar a temática de jogos e gamificação durante a formação inicial mostrou-se, portanto, de grande relevância, pois possibilitou que as autoras experimentassem na prática novas abordagens e estratégias de ensino que poderão ser incorporadas em sua futura atuação profissional. Essa vivência evidencia que a integração de experiências concretas durante a formação docente não apenas qualifica o aprendizado teórico, mas também prepara as futuras educadoras para inovar e responder de forma criativa às demandas da educação contemporânea.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência descrita neste estudo demonstrou que a integração de jogos e gamificação nas práticas pedagógicas representa um caminho promissor para promover engajamento, motivação e aprendizagem significativa. As atividades desenvolvidas pelas autoras, cada uma adaptada ao perfil e nível de seus respectivos públicos, comprovaram que a ludicidade, aliada a objetivos educacionais claros, transforma a relação dos alunos com o conhecimento, tornando-o mais próximo, desafiador e prazeroso.

O impacto positivo foi percebido tanto na postura ativa dos estudantes quanto no desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas, motoras e socioemocionais, além de contribuir para a inclusão de alunos com necessidades específicas. Os relatos e observações evidenciaram que a gamificação não se restringe ao aspecto recreativo, mas atua como estratégia intencional e potente de mediação pedagógica.

Vale ressaltar que essa vivência também foi significativa para as próprias autoras, enquanto estudantes de Pedagogia, pois lhes permitiu aplicar, de forma prática, conceitos teóricos discutidos ao longo da disciplina. Ao planejar, adaptar e conduzir atividades gamificadas, elas desenvolveram competências essenciais para a docência, como organização de propostas pedagógicas, adaptação de recursos e avaliação formativa. Essa experiência prática amplia o repertório metodológico das futuras professoras e fortalece sua capacidade de inovar e responder às demandas atuais da educação.

Dessa forma, reafirma-se que os jogos, quando planejados com fundamentação e intencionalidade, não apenas ensinam conteúdos, mas também despertam o prazer em aprender, fortalecendo vínculos, autonomia e protagonismo. Afinal, na educação, jogar é mais do que brincar — é abrir caminhos para que o saber floresça com alegria.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. **Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life**. Journal of Personality and Social Psychology, v. 78, n. 4, p. 772-790, 2014.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/. Acesso em: 23 jul. 2025.

CNN Brasil. **Gamificação na educação**. [S. l.], [2022]. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/. Acesso em: 20 jul. 2025.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 2011.

MANTOAN, M. T. E. **A inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Tradução de Sérgio Tavares. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.

SOUZA, M. A.. **Jogos e brincadeiras na educação especial**. São Paulo: Cortez, 2010.

SOUZA, R. C.; LIMA, R. A.. **Ludicidade e aprendizagem: o uso de jogos no ensino fundamental**. Revista Educação e Ludicidade, v. 7, n. 1, p. 45-58, 2019.