

ELABORAÇÃO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICO-PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NO CONTEXTO DE UM SUBPROJETO PIBID

Analyce Viana de Souza¹
 Matheus Martins Ramos Rangel²
 Matheus dos Santos Bueno³
 Luciana Pourbaix de Freitas⁴
 Caio Roberto Siqueira Lamego⁵

RESUMO

Os produtos educacionais se configuram como recursos didático-pedagógicos que quando planejados, elaborados e validados, contribuem no processo de ensino e aprendizagem. Dentre as diversas possibilidades de materialidade destes produtos encontram-se os jogos didático-pedagógicos. Os jogos são produtos que emergem da cultura de um grupo social, entretanto, ao longo da história os mesmos foram sendo adaptados e adentraram o ambiente escolar de modo a contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos referentes aos componentes curriculares. Tomando como premissa a ludicidade, mas sem perder o compromisso com o currículo escolar, os jogos didático-pedagógicos passaram a ser utilizados no ensino de diferentes conteúdos. Dessa forma, o presente trabalho tem por objetivo investigar a elaboração e aplicação de jogos didático-pedagógicos no processo de alfabetização, bem como analisar a contribuição destes produtos educacionais na aquisição de habilidades próprias desta fase do desenvolvimento cognitivo. A metodologia de pesquisa centrou-se abordagem qualitativa, baseando-se na narrativa da pesquisa-ação a partir do planejamento, ação, reflexão e avaliação (Tripp, 2005) sobre os jogos elaborados e utilizados no subprojeto de Alfabetização. Os dados demonstraram que tais recursos vem contribuindo de modo efetivo no processo de alfabetização dos alunos participantes do projeto, visto que tais produtos educacionais proporcionam a aquisição de habilidades pelos estudantes a partir da variedade de jogos didáticos aplicados no ambiente escolar. Sendo assim, cabe ressaltar a importância da utilização deste recurso didático-pedagógico que, a partir da ludicidade, contribui no processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos trabalhados na alfabetização de alunos atendidos pelo subprojeto do PIBID.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da do Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert (ISEPAM- FAETEC) - RJ, Bolsista do Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES/ISEPAM, analyce.viana123@gmail.com ;

² Graduando do Curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert (ISEPAM-FAETEC) - RJ, Bolsista do Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES/ISEPAM, matheus.rangel.aluno@isepam.edu.br ;

³ Graduando do Curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert (ISEPAM-FAETEC) - RJ, Bolsista do Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES/ISEPAM, matheusbueninho08@hotmail.com ;

⁴ Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert (ISEPAM-FAETEC) - RJ, Bolsista do Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES/ISEPAM, lucianapourbaix@gmail.com ;

⁵ Professor orientador: Doutor em Ensino em Biociências e Saúde, Instituto Oswaldo Cruz (IOC-Fiocruz) e Docente do Curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação Professor Aldo Muylaert (ISEPAM-FAETEC) - RJ, Coordenador Institucional do Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES/ISEPAM, caiolamego@gmail.com ;



Palavras-chave: Artigo completo, Normas científicas, Congresso, Realize, Boa sorte.

INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui-se como um processo de potencial relevância que contribui, quando estruturado de modo sistemático, no desenvolvimento educacional, cognitivo e social dos alunos. Tal processo mostra-se fundamental para a inserção dos indivíduos na sociedade letrada e para o exercício pleno de direitos enquanto cidadãos, uma vez que este desenvolverá habilidades e competências voltadas para o domínio e execução do código alfabético. Segundo Soares e Batista (2005) a alfabetização é um conceito relacionado ao ensino e a aprendizagem da representação da linguagem, ou seja, estando ela relacionada com a escrita alfabético-ortográfica, em outras palavras, “[...] envolve um conjunto de conhecimentos e procedimentos relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às capacidades motoras e cognitivas de escrita” (ibidem, 2005, p. 24). O conceito de letramento vincula-se ao “[...] conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais e necessários para uma participação ativa e competente na cultura escrita” (ibidem, 2005, p. 50), estando amplamente associado ao conceito de alfabetização.

O processo de alfabetização e letramento configuram-se como pilares da educação básica, sendo um processo favorável para o desenvolvimento cognitivo, social e cultural dos alunos nesta etapa do ensino, sendo eles processos indissociáveis. Práticas pedagógicas que promovam uma alfabetização e letramento de forma crítica e comprometida com o pertencimento social e cultural, contribui de modo efetivo para que os indivíduos adquiram habilidades e competências que lhes garantam participar de uma sociedade alfabetizada, letrada e capaz de exercer plenamente sua cidadania. Os dois processos são práticas didático-pedagógicas que necessitam serem aplicadas juntas, de modo contínuo ao longo do desenvolvimento da criança, entretanto, mesmo sendo conceitos indissociáveis, cabe ressaltar que “[...] alfabetizar é ensinar o código alfabético, letrar é familiarizar o aprendiz com os diversos usos sociais da leitura e escrita” (Carvalho, 2015, p. 65).

Diante dessas contribuições, é importante contextualizar e ressaltar a importância do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), regulamentado pelo Decreto nº 7.219/2010 e pelas portarias da CAPES, que busca aproximar os



licenciandos da prática docente, permitindo que experienciem a realidade das escolas públicas brasileiras e desenvolvam saberes-fazeres que irão (re)elaborar suas identidades pedagógicas ainda no início da graduação, ou ao longo da sua formação inicial (Curcio; Favéro, 2020, Nóvoa, 2019, Brasil, 2010). O PIBID se configura como política pública de valorização docente, contribuindo de modo efetivo para que os licenciandos, participantes dos subprojetos, construam suas práticas e estratégias didático-pedagógicas ao longo da sua formação inicial que, conseqüentemente, ressignificarão a sua ação/prática docente futura. Ao incentivar a iniciação à docência, o referido programa, permite que os licenciandos bolsistas desenvolvam práticas educativas inovadoras, como elaboração de produtos educacionais como, por exemplo, jogos didático-pedagógicos que materializam-se como recursos lúdicos, dinâmicos e que contribuem efetivamente para a aprendizagem dos alunos participantes dos subprojetos (Souza, Santana e Santos, 2021). Nesse contexto, o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) apresenta-se como uma política pública de formação docente que promove a aproximação dos licenciandos com a prática escolar, possibilitando-lhes experiências imersivas no ambiente da escola e contribui para a valorização do ensino público no Brasil ao contribuir, de modo planejado e sistemático, no atendimento de escolas vulnerabilizadas com vistas a um ensino de qualidade, público, equitativa e diversificado (BRASIL, 2010; Curcio e Favéro, 2020).

Dentre os produtos educacionais, os jogos didático-pedagógicos destacam-se no cenário educacional por estimular “[...] a criatividade, a imaginação, as construções lógicas, bem como a psicomotricidade na interação entre diferentes sujeitos” (Garcia et al., 2023). Os jogos didático-pedagógicos contribuem para a promoção de uma aprendizagem dinâmica, além de favorecer aspectos outros que corroboram para a alfabetização desse sujeito, quando este recurso é planejado e apresenta objetivos que visam minimizar as dificuldades apresentadas por aqueles que encontram-se inseridos neste processo. Segundo Moraes e Soares (2023), os jogos didático-pedagógicos proporcionam ao aluno situações de desafio e resolução de problemas, estimulando o raciocínio lógico, a socialização e a construção ativa do conhecimento, além de promoverem prazer e engajamento no processo de aprendizagem. Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) evidenciam o potencial dos jogos pedagógicos como estratégia didático-pedagógica para engajar os alunos e contribuir efetivamente para o aprendizado de



conteúdos relacionados à linguagem, oralidade e escrita; tal constatação dos autores ancora-se especialmente em contextos onde há estudantes com dificuldades na alfabetização. Evidências comprovam que os jogos didático-pedagógicos utilizados na alfabetização contribuem para a aquisição do processo de leitura e escrita, principalmente em relação à consciência fonológica (Montuani, Souza, 2023).

A pergunta norteadora que baliza a investigação centra-se na seguinte questão de pesquisa: Como os jogos didático-pedagógicos podem contribuir efetivamente no processo de alfabetizador de alunos matriculados nos anos iniciais da educação básica? A hipótese do estudo tem como premissa que a utilização de jogos pedagógicos, associada a práticas lúdicas e interativas, favorece o processo de alfabetização, aumentando o engajamento dos alunos e contribuindo para a construção de aprendizagem efetiva. Neste contexto, o jogo, a partir da perspectiva lúdica, está posto “[...] para a infância como constituição ontológica da criança e, ao mesmo tempo, como meio privilegiado pelo qual ela interage com o mundo ao seu redor para conhecê-lo” (Moraes, 2021), contribuindo, assim, para a promoção da aprendizagem efetiva.

Portanto, o objetivo dessa pesquisa é investigar a elaboração e aplicação de jogos didático-pedagógicos no processo de alfabetização, bem como analisar a contribuição destes produtos educacionais na aquisição de habilidades próprias desta fase do desenvolvimento cognitivo evidenciando esses produtos educacionais como estratégia didático-pedagógica no processo de alfabetização desses sujeitos.

METODOLOGIA

A presente pesquisa centrou-se na abordagem qualitativa, pois os fenômenos observados não são traduzidos em dados numéricos e, também, por não serem expressos de modo predominantemente estatístico. Tal abordagem favorece o entendimento da complexidade das interações sociais e – particularmente neste levantamento – as que se referem ao ambiente escolar, permitindo uma análise ampla dos processos de ensino e aprendizagem, especialmente em contextos nos quais se investigam práticas pedagógicas inovadoras (Minayo, 2019). Contudo, a abordagem qualitativa tem como princípio a sistematização de dados, sua interpretação e análise, em que os sentidos e significados sobre um objeto de estudo são expressos de forma mais abrangentes e sem que haja necessidade de expressá-los a partir de dados numéricos (Gil, 2021). Nesse sentido, a



elaboração e aplicação de jogos didático-pedagógicos no processo de alfabetização configuram-se como elementos centrais desta pesquisa, visto que possibilitam tanto a inovação pedagógica quanto a análise reflexiva de sua contribuição para o desenvolvimento dos alunos.

Segundo Gil (2008), a pesquisa-ação contribuir para a resolução de um problema concreto e, ao mesmo tempo, gera conhecimentos científicos sobre essa experiência. A pesquisa-ação empregada neste estudo utilizou-se do ciclo e ações proposto por Tripp (2005), em que as atividades são organizadas de modo que haja planejamento, ação, observação e reflexão. Inicialmente, foi realizado o planejamento didático-pedagógico, no qual os produtos educacionais foram elaborados a partir das necessidades observadas através da atividade diagnóstica, que possibilita identificar as lacunas existentes no processo de alfabetização de diferentes sujeitos.

Os bolsistas elaboraram diferentes jogos didático-pedagógico, entretanto, foram selecionados aqueles que tinham relação direta com o processo de alfabetização. Foram analisados a materialidade dos jogos didáticos, bem como os arquivos em que estão descritas as regras de como jogá-los. Após análise sistemática destes produtos, foram criadas categorias analíticas a partir do método conhecido como análise de conteúdo proposto por Bardin (2016). Segundo a autora, a unidade de registro é definida como o “[...] segmento de conteúdo considerado unidade base, visando a categorização e a contagem frequencial” (ibidem, 2016, p. 134), tendo como correspondência a unidade de contexto que corresponde ao “[...] segmento da mensagem, cujas dimensões (...) são ótimas para que se possa compreender a significação exata da unidade de registro” (ibidem, 2016, p. 137).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com Souza, Santana e Santos (2021), o incentivo do Programa de Iniciação à Docência deve acontecer de forma sistemática, pois os licenciandos bolsistas confeccionam produtos educacionais que tenham por finalidade se materializarem como recursos didático-pedagógicos que contribuam de modo efetivo para/na prática alfabetizadora, a fim de promover ações práticas e efetivas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos envolvidos no processo de alfabetização. A utilização de jogos didático-pedagógicos se instrumentalizam como recursos que trazem aspectos relevantes



no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, pois contribuem para a promoção de uma aprendizagem dinâmica, lúdica e efetiva, além de minimizar as lacunas existentes durante a alfabetização dos alunos (Moraes e Soares, 2023).

Foram analisados quatro produtos educacionais elaborados e aplicados por licenciandos bolsistas em turmas previstas no ciclo alfabetizador de uma escola municipal, localizada em Campos dos Goytacazes. Cabe ressaltar que estes produtos educacionais se configuram como jogos didático-pedagógicos confeccionados a partir dos resultados das atividades diagnósticas aplicadas durante a imersão no subprojeto descrito anteriormente. Atualmente, a legislação vigente traz como proposta que a alfabetização ocorra até o segundo ano dos anos iniciais do ensino fundamental, além de prevê estratégias que visem a recuperação de aprendizagens de crianças matriculadas entre o terceiro e quinto ano da mesma etapa de ensino. Para isso, o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA) tem por objetivos:

- I – implementar políticas, programas e ações para que as crianças brasileiras estejam alfabetizadas ao final do segundo ano do ensino fundamental; e
- II – promover medidas para a recomposição das aprendizagens, com foco na alfabetização e na ampliação e no aprofundamento das competências em leitura e escrita das crianças matriculadas na rede de ensino até o final dos anos iniciais do ensino fundamental, prioritariamente aquelas que não alcançaram os padrões adequados de alfabetização até o segundo ano do ensino fundamental” (Brasil, 2023).

A análise dos jogos didático-pedagógicos permitiu classificá-los nas seguintes categorias analíticas (Quadro 1):

Quadro 1. Unidades analíticas dos jogos didático-pedagógicos produzidos e aplicados no âmbito de um Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES.

Unidades de Registro	Unidades de Contexto	Nome do jogo didático pedagógico
Habilidades predictoras	Refere-se às habilidades que antecedem a aprendizagem, mas que contribuem para a identificação e manipulação dos sons, reconhecimento da informação sonora e uso de palavras.	Tabuleiro Gigante do Alfabeto
Leitura	Refere-se ao processo de reconhecimento fonético das palavras, ou seja, a compreensão dos sons que diferenciam as palavras.	Bingo do Folclore
Escrita	Refere-se ao processo de reconhecimento gráfico da letra e o movimento motor para representá-la no ato da escrita das palavras.	Caixa Sensorial do Alfabeto Caixa dos Gêneros Textuais

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).



O jogo denominado “Tabuleiro Gigante do Alfabeto” foi elaborado com o intuito de fazer com que os alunos fossem peças do jogo, de modo que a dinâmica trouxesse para eles o protagonismo na execução das tarefas, bem como senso coletivo e participação ativa durante as rodadas. No âmbito do processo alfabetizados, tal recurso didático-pedagógico promoveu uma proposta que estimulou a leitura, a oralidade e o raciocínio lógico. A cada lançamento de dado e deslocamento no tabuleiro, os estudantes eram desafiados a ler comandos e executar tarefas relacionadas a sílabas, rimas e interpretação. A experiência demonstrou que os alunos apresentavam dificuldades no reconhecimento das letras e no aprimoramento da leitura, contudo, evidenciou que a colaboração entre os grupos trouxe benefícios para a aquisição de novas aprendizagens. Ao integrar o lúdico no processo de alfabetização é possível estimular e engajar os alunos na busca por novas aprendizagens e também o interesse pela leitura (Morais e Silva, 2024).

Outro recurso que despertou significativo engajamento dos discentes foi o “Bingo do Folclore”, aplicado no contexto das comemorações do Dia do Folclore Brasileiro. A atividade demonstrou-se eficiente no processo de ensino-aprendizagem relacionado aos eixos da alfabetização, uma vez que as imagens e palavras vinculadas a personagens e tradições do folclore nacional estimularam o reconhecimento visual e a associação com a escrita. O formato do jogo manteve os alunos atentos e motivados, proporcionando um ambiente de aprendizagem dinâmico e descontraído. Contudo, observou-se que alguns estudantes apresentaram dificuldades na execução da atividade, demandando mediação constante por parte dos aplicadores.

A atividade intitulada “Caixa Sensorial do Alfabeto” suscitou curiosidade e envolvimento por parte dos participantes. Com os olhos vendados, os alunos inseriam as mãos em uma caixa contendo letras confeccionadas com diferentes texturas e materiais. O desafio consistia em identificar, por meio do tato, a letra encontrada e pronunciá-la em voz alta, momento em que a turma participava coletivamente validando a resposta. Em seguida, o estudante era convidado a escrever no quadro uma palavra iniciada com a letra sorteada, mobilizando raciocínio, escrita e interpretação. A dinâmica favoreceu a interação, a cooperação e a aprendizagem coletiva, além de permitir a identificação de lacunas no processo de alfabetização, como escrita espelhada, dificuldades de reconhecimento e limitações na formação de palavras.

Por fim, foi realizada a aplicação de um jogo didático-pedagógico voltado para os



gêneros textuais, intitulada “Caixa dos Gêneros Textuais”. Inicialmente, apresentou-se à turma uma caixa contendo exemplares de diferentes gêneros, seguida da exposição de suas características. A atividade deu ênfase ao gênero descrito como “carta”, permitindo que os alunos aprendessem sua estrutura, bem como a forma de redigir e reconhecer esse tipo textual. A dinâmica culminou na elaboração de cartas destinadas ao “eu do futuro”, experiência que despertou o interesse e o envolvimento dos estudantes. Apesar de alguns necessitarem de constante mediação para a escrita e a leitura, a turma se mostrou motivada e colaborativa, favorecendo o trabalho em equipe.

A utilização de jogos didático-pedagógicos e materiais lúdicos demonstrou que tais recursos educacionais se configuram como estratégia efetiva para incentivar os alunos como sujeitos da aprendizagem e tornar o processo de alfabetização mais prazeroso e dinâmico, corroborando as reflexões de Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019) e Garcia et (2023). Tais experiências evidenciaram que o emprego de diferentes recursos didáticos na prática docente contribui para tornar o processo educativo mais atrativo, estimulando a participação, o companheirismo e a construção de aprendizagens efetivas a partir do protagonismo dos alunos envolvidos no processo de alfabetização (Moraes e Soares, 2023). Sendo assim, possibilita que os licenciandos e professores regentes identifiquem defasagens individuais na alfabetização, além de intervir de forma personalizada, assegurando que cada aluno avance de acordo com seu nível de leitura e escrita, porém respeitando as etapas de desenvolvimento cognitivo, conforme defendem Ferreiro e Teberosky (1999).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da experiência vivenciada no âmbito do PIBID, foi possível identificar que os recursos didático-pedagógicos descritos, quando criteriosamente planejados, aplicados e avaliados, não apenas favorecem a aquisição da leitura e da escrita, mas também promovem a socialização, a cooperação e a autonomia dos sujeitos, dando pistas para os licenciandos e professores regentes sobre as aprendizagens ao longo do processo de alfabetização dos alunos envolvidos no subprojeto. A pesquisa demonstrou que a inserção de jogos didáticos-pedagógicos possibilita aos sujeitos vivenciarem experiências formativas que ultrapassam a mera memorização de conteúdos, assegurando um espaço de interação, protagonismo e construção coletiva do conhecimento. Desse modo, os jogos



revelaram-se não apenas instrumentos auxiliares no processo de alfabetização, mas também produtos educacionais que contribuem de modo efetivo para a alfabetização dos alunos.

Os jogos didático-pedagógicos contribuíram para identificar defasagens individuais e coletivas, oferecendo subsídios para intervenções que direcionassem o processo de forma direcionada na avaliação da aprendizagem, respeitando o ritmo e as especificidades de cada aluno na fase de desenvolvimento cognitivo na qual ele se encontra. Tal perspectiva dialoga com concepções pedagógicas que compreendem o ensino como prática intencional, dialógica e transformadora, em consonância com referenciais teóricos que valorizam a mediação e a interação social no processo de desenvolvimento cognitivo.

Dessa forma, reafirma-se a importância do PIBID enquanto política pública de valorização docente e de fortalecimento da escola pública, por oportunizar a articulação entre teoria e prática, além de possibilitar a construção de metodologias que contribuam na formação inicial de licenciandos participantes do Subprojeto Alfabetização PIBID/CAPES. Nesse sentido, a experiência com jogos didático-pedagógicos no contexto da alfabetização não se limita a um recurso metodológico, mas representa um campo fértil de pesquisa, inovação e prática pedagógica.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a CAPES pelas bolsas concedidas, que possibilitaram a realização desta pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016. 279 p.

BRASIL. Decreto nº 11.556, de 12 de junho de 2023. **Institui o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada**. Diário Oficial da União, Brasília, 13 jun. 2023.

BRASIL. Decreto n.º 7.219, de 24 de junho de 2010. **Dispõe sobre o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID e dá outras providências**. Diário Oficial da União, Brasília, 25 jun. 2010.

CARVALHO, M. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. 12 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015. 144 p.



COTONHOTO, L. V.; ROSSETTI, C. B.; MISSAWA D. D. A. **A Importância do Jogo e da Brincadeira na Prática Pedagógica.** Revista Construção Psicopedagógica, 2019.

CURCIO, R. L.; FAVÉRO, C. H. **A importância do PIBID na formação e prática docente.** Pernambuco, PE: REVASF, 10 (23): 217-244, 2020.

GARCIA, G. F. N.; VEIGA, I. A.; LAMEGO, C. R. S.; SANTOS, M. C. F. “Problemas ambientais e onde habitam: interfaces com a saúde”: elaboração e aplicação de um jogo didático para o ensino de ciências. In: **Anais do X Encontro Regional de Ensino de Biologia RJ/ES**, São Gonçalo-RJ, 34-40, 2023.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p.

MONTUANI, D. F. B.; SOUZA, M. J. F. Magda Soares e a valorização das práticas educativas: o desenvolvimento profissional e a autoria docente no projeto alfalettrar. **Revista Brasileira de Alfabetização**, 20: 1-12, 2023.

MORAIS, J. K. C. P.; SILVA, M. R. A. A alfabetização de forma divertida: o lúdico também ensino. In: **X Congresso Nacional de Educação**, Fortaleza-CE, 1-12, 2024.

MORAES, F. A.; SOARES, M H. F. B. **A relação do jogo pedagógico com Jean Piaget.** São Paulo, SP: Caderno de Pesquisa, 2023.

MORAES, G. L. Aplicativos para a alfabetização: o lúdico, o pedagógico e o digital em discussão. **Revista Brasileira de Alfabetização**, 15: 108-121, 2021.

MINAYO, M. C. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

NÓVOA, A. **Professores: imagens do futuro presente.** Lisboa: Educa, 2019.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, 31 (3): 443-466, 2005.

SOARES, M.; BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento: caderno do professor.** Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. 64 p.

SOUZA, J. S.; SANTANA, J. B.; SANTOS, D. B. **Ludicidade no PIBID: uma análise sobre o uso de jogos como recurso didático para aprendizagem de matemática.** Curitiba, PR: Brazilian Journal of Development, 7 (3): 23122-23133, 2021.

