



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

O ENSINO DE ARGUMENTAÇÃO POR MEIO DOS JOGOS DE CARTAS

Laura Carmo Xavier¹
Maria Eduarda Cardoso Marques²
Wilton Divino da Silva Junior³

RESUMO

Este trabalho busca apresentar a experiência vivida a partir da prática docente no Estágio em Língua Portuguesa 1, vinculado ao projeto de extensão Jogos de tabuleiro e aprendizagem: novos procedimentos didáticos para o ensino de português, do curso de Letras - Português da Universidade Federal de Goiás. A experiência relatada ocorreu no Centro de Ensino em Período Integral Pedro Xavier Teixeira com a turma de 9º ano do Ensino Fundamental, em Goiânia/GO, durante as ações semanais de intervenção pedagógica proporcionadas pela disciplina de estágio. Os jogos de carta utilizados nesta experiência foram *Duelo: um jogo de argumentação* (Leonel, 2020) e *Trial by Trolley* (Houser, 2020). A mecânica central dos jogos mencionados é a disputa argumentativa/persuasiva. Na vivência narrada, o trabalho com a tipologia argumentativa se inicia com os jogos a fim de que os estudantes percebam de modo lúdico, contando com a mediação das professoras-estagiárias, o funcionamento da argumentação oral, para que posteriormente o trabalho se encaminhasse para a escrita de textos argumentativos. Esta etapa inicial com os jogos produziu uma aproximação eficiente dos estudantes com a reflexão sobre a estrutura da tipologia textual argumentativa. A base teórica desse relato se estrutura dentro dos estudos do texto e do discurso, mais especificamente considerando as formulações de Koch (2011, 2021). Além disso, como a prática de jogos inicialmente favorecem o registro oral, consideramos as reflexões de Marcuschi (2001) sobre a fala. A exploração do elemento lúdico no processo de ensino-aprendizagem em língua portuguesa se revelou poderosa tecnologia para estimular a busca pelo conhecimento e fortalecer práticas de oralidade e interações sociais entre os alunos, contribuindo significativamente para a aprendizagem de conteúdos de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Língua Portuguesa, Ensino-aprendizagem

INTRODUÇÃO

O ensino de português por meio dos jogos é apresentado para nós, pelo nosso professor-orientador, na primeira aula do Estágio em Língua Portuguesa 1. A partir desse momento, fomos apresentadas a uma nova metodologia de ensino que privilegia o elemento lúdico como um veiculador no processo de ensino-aprendizagem. O nosso estágio estava diretamente ligado ao projeto de extensão *Jogos de tabuleiro e aprendizagem: novos procedimentos didáticos para*

¹ Graduanda do Curso de Letras: português da Universidade Federal de Goiás - UFG, laura_carmo@discente.ufg.br;

² Graduanda do Curso de Letras: português da Universidade Federal de Goiás – UFG, maria2@discente.ufg.br;

³ Professor orientador: Doutor, Faculdade de Letras – UFG, wilton_junior@ufg.br.



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

o ensino de português, que tem por objetivo promover reflexões sobre língua, discurso e texto a partir dos jogos como mediadores para assim contribuir com a formação dos estudantes do curso de Letras: português. Ao longo de todo o semestre passamos por etapas que envolviam planejamentos, aulas teóricas sobre educação, tipologia argumentativa e narrativa, prática docente, prática de jogos e avaliação.

Nossa experiência docente ocorreu no Centro de Ensino em Período Integral Pedro Xavier Teixeira, em Goiânia, Goiás. Os CEPIs são escolas de tempo integral que visam o desenvolvimento integral do estudante, em todas as suas dimensões: intelectual, física, emocional, social e cultural (Goiás, 2024). Em Goiás, existem atualmente 263 escolas de tempo integral na rede pública. A jornada diária é de 7 a 9 horas dependendo da unidade e a ideia é de que os alunos participem de aulas diversificadas e atividades práticas. Desse modo, mesmo com a reformulação da organização das escolas da rede em Goiás, as turmas continuam sendo seriadas e as aulas expositivas continuam sendo uma metodologia de ensino privilegiada em detrimento de outras.

O método de ensino tradicional propõe que o aprendizado só é possível a partir de aulas expositivas em que o professor seja um agente ativo e os alunos sejam sujeitos passivos nesse processo. As brincadeiras, nesse viés tradicionalista, se tornam somente recursos de divertimento e passatempo e são colocados nos planejamentos de aula como secundários ou como uma forma de relembrar o conteúdo já apresentado anteriormente em aulas tradicionais. Retomando o contexto sobre os CEPIs, os alunos passam uma jornada diária de pelo menos 7 horas dentro da escola, logo a ideia de trabalho com os jogos possibilita que os estudantes se divirtam no seu processo de aprendizagem e que sejam ativos, construindo o seu conhecimento a partir do levantamento de hipóteses e interagindo com o outro para que juntos possam resolver problemas pautados e observados na jogabilidade.

A partir das aulas lecionadas pelo nosso professor-orientador, vimos a oportunidade de trabalharmos no estágio, com uma metodologia inovadora, por meio dos jogos de cartas *Duelo: um jogo de argumentação* (Leonel, 2020) e *Trial By Trolley* (Houser, 2020) para o ensino da tipologia textual argumentativa. A escolha dos jogos deu-se devido ambos provocarem a disputa argumentativa/persuasiva oral dos participantes. Como as práticas de linguagem, escrita e leitura, são as que mais predominam no ambiente escolar, privilegiamos a oralidade e, por isso, os jogos nos auxiliaram no trabalho com a argumentação oral em sala de aula.





Nesse âmbito, buscamos neste trabalho, abordar e expor a partir de nossa prática docente a possibilidade de ensino da argumentação oral por meio dos jogos de cartas *Duelo: um jogo de argumentação* (Leonel, 2020) e *Trial by Trolley* (Houser, 2020).

METODOLOGIA

Este relato de experiência resulta da análise dos planos de aula elaborados sob supervisão e do Diário de Estágio produzido semanalmente após cada experiência pedagógica na escola-campo. Para além do registro descritivo das aula, o Diário, fundamentalmente, objetivou o registro de impressões, reflexões e dúvidas sobre o nosso processo de formação docente.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

1. O Estágio em Língua Portuguesa 1

No primeiro semestre de 2025, iniciamos a disciplina de Estágio em Língua Portuguesa 1, a nossa turma era composta por 16 estagiários. As aulas da disciplina ocorreram, em um primeiro momento, semanalmente, às segundas-feiras, no horário das 14h às 17h40, e às quartas-feiras, no horário das 14h às 15h40, nas dependências da Faculdade de Letras, na Universidade Federal de Goiás.

Durante o período de 10 de março a 23 de abril, nós, alunos da disciplina, ficamos responsáveis pela primeira etapa do projeto: planejamento e vivência com os jogos. Nesse momento, conhecemos, jogamos e estudamos os seguintes jogos: *Duelo: um jogo de argumentação* (Leonel, 2020), *Trial by Trolley* (Houser, 2020), *QP Brasil: Questões polêmicas*

do Brasil (CENPEC, 2019), *Similo* (Hach; Zizzi; Chiacchiera, 2021), *Histórias investigativas* (Harder, 2019), *Histórias enigmáticas* (Harder 2021), e *Dixit* (Roubira; Bonnessée, 2013). Os quatro primeiros direcionados para o planejamento de aulas sobre a tipologia textual argumentativa e os três últimos direcionados para o planejamento de aulas sobre a tipologia textual narrativa.

A nossa turma de estágio foi dividida em sete grupos, sendo dois trios e cinco duplas, a ideia de realizar o estágio em grupos é facilitar a troca e a partilha de conhecimentos no momento do planejamento, da execução e avaliação das aulas. O nosso estágio foi de



intervenção, então atuamos como professoras-regentes. Nessa primeira etapa, organizamos sete aulas que viriam a ser ministradas em um segundo momento: três aulas para os conteúdos

IX Seminário Nacional do PIBID

relativos à tipologia textual argumentativa, e quatro, para os conteúdos relativos à tipologia textual narrativa. Para a organização das aulas, elaboramos os nossos planos de aula, que seguiam a seguinte estrutura: Data, Tema, Turma, Práticas de linguagem convocadas durante as aulas, Habilidades da BNCC, Objetivo Geral, Objetivos Específicos, Conteúdos e Cronograma. Eles eram sempre revisados e ajustados pelo nosso professor-orientador.

A escola-campo para realização do estágio foi o Centro de Ensino em Período Integral Pedro Xavier Teixeira, no município de Goiânia, no estado de Goiás. Durante o período de 28 de abril a 16 de junho, os sete grupos de estagiários iniciaram a segunda etapa do projeto, que envolvia as sessões de jogos e aulas. A prática docente ocorreu às segundas-feiras, no turno vespertino, em duas aulas de 50 minutos: a primeira aula iniciava às 14h15 e finalizava às 15h05 e a segunda aula (após o intervalo de 15 minutos) iniciava às 15h20 e finalizava às 16h10. O projeto envolveu 120 alunos, sendo eles estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental II e da 1º série do Ensino Médio. Os alunos foram distribuídos em pequenos grupos de 14/15 com o objetivo de propiciar uma maior interação entre os estudantes durante as sessões de jogos e permitir a observação dos usos da linguagem para a elaboração dos conteúdos. A nossa turma foi composta por 14 alunos que pertenciam à turma do 9º A do Ensino Fundamental. Nas quartas-feiras, de 14h às 15h40, nos reuniamos na Faculdade de Letras para ajustarmos as aulas e continuarmos nossas aulas teóricas sobre a tipologia textual argumentativa e a tipologia textual narrativa.

No dia 28 de abril, tivemos nossa primeira aula de estágio e iniciamos, jogando, com os alunos, o *Duelo: um jogo de argumentação* (Leonel, 2020), no primeiro horário. Neste jogo, os jogadores defendem, em duelos de argumentação, qual personagem seria mais apto a realizar

uma determinada ação que é sorteada aleatoriamente. No segundo horário, jogamos *Trial By Trolley* (Houser, 2020), em que duas equipes tentam convencer um participante (o condutor do

bondinho) a passar por cima do trilho do grupo adversário. Ambos os trilhos estão cheios de pessoas inocentes e culpadas e, a partir da argumentação dos participantes, o condutor terá que escolher em qual dos dois trilhos ele irá passar com o seu bonde.





2. Funcionamento dos jogos de cartas

O jogo de cartas *Duelo: um jogo de argumentação* é um jogo brasileiro lançado em junho de 2020, e foi o primeiro jogo lançado pela editora UIA, do estado de São Paulo. É uma editora fundada por mulheres que defendem a participação dos jogos na transformação da cultura e que, de acordo com o exposto no site da editora (<https://www.universouia.com.br/duelo>), possuem a proposta de trazer “jogos e outras experiências lúdicas para mais equidade, representatividade, inclusão e respeito à diversidade”. Esse primeiro jogo foi ilustrado por Monnic Monteiro. O jogo é avaliado na Ludopedia (<https://ludopedia.com.br>), o maior site brasileiro de jogos de tabuleiro, com uma nota média de 7.4 e uma nota no ranking de jogos de tabuleiro de 6.3.

O jogo *Duelo* é constituído por 40 cartas de personagem, 25 cartas de ação e 1 manual de regras. Pode ser jogado por 3 ou mais jogadores, a faixa etária mínima para o jogo é 8 anos, e estima-se um tempo de 20 minutos para a conclusão do jogo. No *Duelo*, os jogadores decidem quem será a dupla a duelar, um jogador fica responsável por controlar o tempo e escolher aleatoriamente uma carta de ação, cada membro da dupla escolhida para duelar pega aleatoriamente uma carta de personagem e diz, em voz alta, o nome do personagem e lê a descrição biográfica contida na carta. Após isso, cada jogador escolhido para duelar tem até 20 segundos para argumentar porque o seu personagem executaria melhor a ação daquela rodada. Ao final das argumentações, e se não houver réplica, o jogador que controla o tempo deve perguntar “Quem vence este duelo?”, com exceção dos duelistas, os demais jogadores devem apontar para o duelista que eles consideram ter tido o melhor argumento. Vencerá a partida o jogador que tiver obtido mais votos.

O jogo de tabuleiro *Trial by Trolley* é um jogo de origem canadense, seu lançamento oficial foi em 2020 pela Skybound Games. Inicialmente, o jogo foi criado por um grupo de amigos que a partir de uma plataforma de financiamento coletivo (<https://www.kickstarter.com/discover>) publicaram o jogo. Este jogo teve uma repercussão gigantesca na plataforma Kickstarter, o valor solicitado para o financiamento foi US\$69.420, mas o grupo conseguiu arrecadar US\$3.538.065. Em janeiro de 2021 o jogo foi lançado no





Brasil pela Asmodee (Galápagos). O jogo é avaliado no site Ludopedia (<https://ludopedia.com.br>) com uma nota média de 7.3 e uma nota no ranking de jogos de tabuleiro de 7.1. O jogo já conta com 5 novas expansões. As ilustrações do jogo são os

personagens das tirinhas Cyanide & Happiness⁴ (DenBleyker, McElfatrick, Melvin, Wilson, 2004). O jogo comporta de 3-13 participantes, a partir dos 14 anos e com partidas estimadas em 15 minutos.

A preparação do jogo consiste em colocar o tabuleiro com os dois trilhos no centro de uma mesa, nesse momento um dos jogadores deve assumir o papel de condutor, que é quem decidirá, no final da rodada, por qual trilho o bonde vai passar, atropelando qualquer personagem que estiver ali. Os outros jogadores se dividem em dois times, um time para cada trilho, e um participante de cada time deve comprar três cartas de inocente, outro participante três cartas de culpado e outro três cartas de modificador. A partida começa quando cada time compra uma carta aleatória da pilha de cartas de inocentes e a coloca em seu próprio trilho. Em seguida, cada participante que comprou as cartas inocentes escolhe uma delas e a coloca no trilho do seu próprio time. Após isso, cada participante que comprou as cartas de culpado escolhe uma delas e a coloca no trilho do time adversário. Por fim, cada participante que comprou as cartas de modificador joga um de seus modificadores em qualquer personagem de qualquer um dos trilhos.

No momento em que os trilhos estão montados inicia-se o momento de argumentação em que cada time precisa defender o próprio lado e convencer o condutor a salvar os personagens do seu trilho e destruir o trilho adversário. Após o condutor fazer sua escolha, cada jogador que cuidava do trilho escolhido pelo condutor recebe uma ficha de “morte”. Todas as cartas usadas durante a partida devem ser descartadas. E para uma nova partida começar o participante à esquerda do condutor deverá ser o condutor da próxima rodada. O jogo termina quando todos os participantes tiverem sido condutores. Ao final vence o participante que tiver menos fichas de “morte”.

3. Funcionamento dos jogos em sala

⁴ Foram originalmente criadas como tirinhas para a internet em 2004. E em 2005 começaram a ser publicadas no Facebook e MySpace, onde alcançaram um milhão de visitas por semana. A maior parte do desenvolvimento foi realizada via Skype, e os autores só se encontraram pessoalmente na Comic-Con de San Diego, em 2007. O grande sucesso das tirinhas na internet deu origem ao The Cyanide & Happiness Show, uma série de filmes para a internet animados em formato flash.



Na primeira aula, jogamos *Duelo: um jogo de argumentação* (2020), utilizando 20 cartas de personagens e 13 cartas de ação por uma questão logística, para que várias turmas pudessem jogar. O objetivo era que, individualmente, os alunos defendessem se tal personagem

conseguiria ou não realizar a ação da carta, elaborando argumentos para seu sucesso ou fracasso. Ao longo do jogo, percebemos um desconhecimento por parte dos alunos de algumas figuras históricas como Mahatma Gandhi e Nelson Mandela, e isso se intensificou quando as cartas apresentaram nomes da literatura brasileira como Carolina Maria de Jesus e estudiosos como Paulo Freire. Inicialmente, esse poderia ser um obstáculo no funcionamento do jogo, no entanto o desconhecimento sobre os personagens não impediu os alunos de tentarem argumentar. Eles usaram as descrições biográficas do verso das cartas de personagem para fazer associações lógicas e fortalecer suas argumentações.

Foram notáveis alguns juízos de valor expostos sobre os personagens. Durante a partida, por exemplo, uma aluna argumentou que seu personagem, Martin Luther King, poderia se aproveitar de seu status para assaltar um banco, porque ninguém acreditaria que ele, líder político e religioso, cometeria uma ação como essa. Já outro aluno argumentou que sua personagem, MC Soffia, conseguiria facilmente andar de skate por já estar inserida na cultura hip hop. Ao final dessa primeira aula, alguns alunos até quiseram argumentar sozinhos, esses nos solicitaram uma carta de ação enquanto eles escolhiam uma carta de personagem. O objetivo era que, individualmente, elaborassem argumentos para evidenciar o sucesso do personagem em realizar a ação escolhida.

A estratégia argumentativa utilizada pela aluna é a de causa e consequência, pois sustenta sua tese na lógica de mostrar que uma causa (a biografia de King) leva ou contribui para uma consequência (insuspeita). É justamente porque a personalidade de King é oposta ao que normalmente se associaria a um assaltante que ele seria um bom criminoso. Esse movimento funciona porque mostra uma ligação entre fatos e ajuda a explicar por que algo acontece ou resulta de uma situação. No entanto, é preciso que a relação causa-efeito seja verossímil, e nesse caso, um contra-argumento possível, mas não observado entre os alunos, seria o do apelo ético: justamente por suas características morais, King não poderia realizar a ação.

No segundo caso, a estratégia argumentativa é a do valor universal, que se refere ao uso de valores, princípios ou raciocínios que são bem aceitos pela sociedade, considerados senso



comum. Essa linha de pensamento reduz a resistência do interlocutor, já que ele mesmo provavelmente reconhece o valor ou princípio. No entanto, o que se considera universal pode variar segundo a cultura, contexto ou leitor, então o fato precisa ser plausível para o público-alvo. O aluno realiza, assim, uma dedução: O aluno partiu da premissa que o skate é um

elemento inserido na cultura do hip-hop e se a MC Soffia integra essa cultura, conclui-se, então, que por pertencer ao mesmo universo a cantora também consegue andar de skate.

. Ambas as estratégias demonstram criatividade e agilidade no pensamento dos alunos, visto que “as comprovações buscam efetivar e autenticar o discurso proferido” (Dering, 2020, p.05), e os elementos argumentativos apresentados conferem credibilidade às ideias e aos locutores, além de possibilitar debates, em concordância ou discordância.

Após os alunos voltarem de um intervalo de 15 minutos, demos início à segunda aula, em que jogamos *Trial by Trolley*, esse jogo exigiu uma rodada teste com os alunos, pois nem todos entenderam a dinâmica em um primeiro momento. Nas primeiras rodadas os alunos estavam com muita dificuldade para usar os modalizadores, resultando em modalizadores positivos sendo colocados nos personagens do time adversário, favorecendo-o. Foi interessante notar que os alunos que entenderam mais rapidamente a dinâmica do jogo perceberam essa falha e usaram isso a favor deles, convencendo mais facilmente o condutor, que também acabava percebendo essa incoerência e dava mais credibilidade ao outro time.

O conhecimento de mundo que os alunos possuíam também foi um critério importante durante o jogo, porque quando alguns personagens das cartas de inocente apareciam e eles não os conheciam, não ocorria uma identificação que fizesse eles considerarem salvá-los, mesmo que fosse apresentada uma explicação sobre esse personagem e porque ele seria considerado uma figura “inocente”. Esse fenômeno parte da relação intrínseca do sujeito com os discursos, como aponta Dering (2020, p.08):

O sujeito pode ser compreendido como um ser histórico, social e cultural, isto é, constituído de concepções e ideologias que o confere como um ser de conhecimento e com a habilidade de interações. A partir desse ponto, podemos entender, portanto, que todo sujeito produz, mas também está envolto de discursos que o perfazem.





Com o passar das rodadas, todos os alunos entenderam o funcionamento do jogo e não cometiveram mais esses equívocos. Eles também passaram a ter mais facilidade em argumentar na hora de defender seus trilhos para o condutor, e foi notável que a tática mais usada foi a de criar histórias a partir da disposição das cartas. Os grupos contavam histórias mirabolantes e engraçadas para defenderem seus trilhos, e em certo momento, uma aluna inventou que o

personagem do seu trilho, um vendedor de sorvete que havia recebido um modalizador de “sequestrador de crianças” pelo outro time, na verdade era o tio dela, que estava com câncer e que mesmo muito doente, dava sorvete de graça para as crianças pobres do seu bairro, apesar de ser sempre julgado por ser esquisito.

Essa estratégia, amplamente utilizada pelos times, é um misto de exemplificação e de narrativa pessoal, visto que usa exemplos concretos, como as pequenas narrativas criadas pelos alunos, para ilustrar o que se está defendendo. Ela funciona porque ajuda o interlocutor a “enxergar” em vez de tratar a ideia de modo abstrato (não são apenas cartas e modificadores, são pessoas com vida e que sofrem injustiças) o que facilita a compreensão e pode gerar identificação ou reconhecimento. Percebemos que apesar de algumas histórias serem mais bem desenvolvidas que outras e de algumas argumentações serem mais elaboradas, os alunos, ao assumirem o papel de condutor, acabavam escolhendo por uma questão de maior afinidade com os membros de um determinado time, e não a partir da argumentação lógica, ou seja, a partida era decidida por meio do apelo emocional da amizade e da lealdade.

As próprias convicções dos alunos em alguns momentos se mostraram como fator determinante de julgamento, pois, em uma das rodadas, um dos alunos colocou como carta de inocente a bíblia, e o aluno que estava na posição de condutor questiona do porquê de colocar essa carta justo na vez dele de decidir, já que ele não é adepto à religião cristã. Novamente, podemos ver a influência da comunidade e de sua rede de sentidos, já que o discurso de um aluno, predominante no cenário religioso brasileiro, não atinge ao outro, que insinua que o jogador cometeu uma péssima escolha estratégica.

E embora os alunos não tenham percebido, suas ações no jogo refletem diversos movimentos argumentativos, que são indicadores do posicionamento do sujeito em relação aos argumentos expostos. Um desses movimentos é o de sustentação, pois ao colocar cartas de inocentes e modificadores positivos no próprio trilho e criar histórias para defendê-los, os



alunos estão sustentando o ponto de vista de que seu trilho deve ser salvo. Outro movimento percebido é o de refutação, já que ao colocar as cartas de culpado e modificadores negativos no trilho adversário, os jogadores buscam rejeitar ou enfraquecer a tese do outro time. Portanto,

concluímos que as estratégias persuasivas se mostram bastante presentes, desde as tentativas de convencer o condutor do bonde até as discussões entre times.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da experiência docente vivenciada no estágio 1 em Língua Portuguesa, percebemos a importância da utilização de jogos para o ensino da tipologia textual argumentativa. O jogo em sala de aula é uma grande ferramenta pedagógica, que não se restringe ao mero divertimento, mas também na atuação como um poderoso veiculador no processo de ensino-aprendizagem, no nosso caso, especialmente com o trabalho com a tipologia textual argumentativa. Essa metodologia, ao promover a participação ativa dos estudantes, fomenta o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, permitindo que eles construam o conhecimento por meio do levantamento, análise e testagem de hipóteses para resolver os desafios propostos pelos jogos. Na prática com os jogos *Duelo: um jogo de argumentação* (2020) e *Trial By Trolley* (Houser, 2020), os alunos são levados a aplicarativamente conceitos da argumentação – tipos de argumentos, modalizadores e movimentos argumentativos –, ao mesmo tempo em que desenvolvem competências cruciais como a coletividade, a escuta, a paciência, a cooperação e principalmente praticam a oralidade.

Ao longo das rodadas com os jogos citados anteriormente, foi evidenciado uma grande evolução na competência argumentativa por parte dos alunos, pois todos os elementos que são convocados por estes jogos, possibilitam que os alunos partam da premissa de apenas afirmar enunciados para construir justificativas estruturadas e criativas, que são capazes de persuadir o interlocutor. Esses enunciados argumentativos foram se ampliando utilizando de base diversos fatores, entre eles o conhecimento de mundo e juízo de valor foram fundamentais nessa construção. Já que esses aspectos ressaltam a influência da integração dos alunos como sujeitos sociais e históricos com suas escolhas e justificativas, o que reforça a ideia de que a argumentação está intimamente ligada à formação social e cultural do sujeito. Esse elemento, embora traga subjetividade ao jogo, também contribui para a construção da consciência

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CENPEC. *Questões polêmicas Brasil: o jogo da argumentação*. Programa Escrevendo o Futuro, 2019

CYANIDE AND HAPPINESS. Trial By Trolley – board game project. Kickstarter. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/cyanideandhappiness/trial-by-trolley>. Acesso em: 18 out. 2025.

DERING, Renato de Oliveira. *Linguagem e discurso: pressupostos e elementos da argumentação*. Revista Interdisciplinar em Estudos de Linguagem, v. 2, n. 2, 2020. DOI: <https://doi.org/10.29327/2.1373.2.2-5>

FIORIN, José Luiz. *Argumentação*. São Paulo: Contexto, 2022. 2. Ed

GOIÁS. Secretaria de Estado da Educação. *Escolas de Tempo Integral*. Goiânia: SEDUC, 2024. Disponível em: <https://goias.gov.br/educacao/escolas-de-tempo-integral/>. Acesso em: 17 de outubro de 2025.

HACH, H.; ZIZZI, P.; CHIACCHIERA, M. *Similo*. Tradução de Pedro Vinícius. São Paulo: Grok Games, 2021

HARDER, C. *Histórias investigativas: 50 enigmas ultrassecretos para farejadores sagazes*. Tradução de Rodrigo Marins. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019.

HARDER, C. *Histórias enigmáticas: 50 casos enigmáticos para farejadores perspicazes*. Tradução de Rodrigo Marins. São Paulo: Galápagos Jogos, 2021.

KOCH, Ingredore Grünfeld Villaça. *Argumentação e linguagem*. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KOCH, Ingredore Grünfeld Villaça; ELIAS, Vanda Maria. *Escrever e argumentar*. São Paulo: Contexto, 2021.

LEONEL, T. *Duelo: um jogo de argumentação*. Editora Universo UIA, 2020.

LUDOPEDIA. Portal de jogos de tabuleiro. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/>. Acesso em: 18 out. 2025.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2001.



ROUBIRA, J.-L.; BONESSÉE, R. *Dixit*. Tradução de Thiago Brito. São Paulo: Galápagos Jogos, 2013.

TOLEDO, Allice; SILVA JUNIOR, Wilton Divino da. *O estágio obrigatório na licenciatura em Português: experiências em escolas públicas da educação básica em Goiás*. In: SANTANA, Alba Cristhiane; OLIVEIRA NETO, José Firmino de; ECHALAR, Adda Daniela Lima Figueiredo (Org.). *Estágio curricular obrigatório na UFG: panoramas e desafios*. Goiânia: Ciar UFG, 2025. p. 473-499.

