

A GAMIFICAÇÃO COMO GOL DA ALFABETIZAÇÃO INCLUSIVA – RELATO DE EXPERIÊNCIA

Wesley Patrick Marques de Araújo ¹
Túlio de Santana Batista ²
Renata Jucá dos Santos Nogueira ³
Mércia de Oliveira Pontes ⁴

RESUMO

O projeto pedagógico ‘Estádio das Sílabas’ é uma estratégia lúdica para desenvolver a consciência fonológica, a formação de palavras e as competências de leitura e escrita. Fundamentado na premissa do *Learning by Doing* (aprender fazendo) de John Dewey e na temática do futebol, o projeto propõe um ambiente de aprendizagem imersivo. Concebido para o 1º ano do Ensino Fundamental. O projeto visa promover o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional do aluno, contribuindo para o seu processo de alfabetização. Desenvolvido no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na Escola Estadual Santos Rocha (Natal-RN), no PIBID de Pedagogia, o projeto justifica-se pela necessidade de criar estratégias de alfabetização inclusivas, voltadas para as individualidades de todos os alunos, incluindo aqueles com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Durante a aplicação, a dinâmica de sortear cartas, formar palavras e ‘chutar a gol’ promoveu uma vivência prática da alfabetização. Dessa forma, a experiência revelou aprendizados logísticos e, sobretudo, confirmou que a gamificação é uma estratégia eficaz para estimular simultaneamente a consciência fonológica e o trabalho em equipe, fundamentando-se na inclusão de alunos com Necessidades Educacionais Específicas.

Palavras-chave: Gamificação, Alfabetização e Letramento, Educação Inclusiva, Metodologias ativas, Psicomotricidade.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, wesleypma@gmail.com;

² Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, tulio.batista.071@ufrn.edu.br;

³ Graduada pelo Curso de Pedagogia da Universidade de Fortaleza - UNIFOR, renata.1352040@educar.rn.gov.br;

⁴ Professora orientadora: doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, merciaopontes@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A ideia do projeto ‘Estádio das Sílabas’ emergiu do desejo dos alunos de explorar o universo do futebol e seus encantos, o que os levou a propor um projeto de ensino para investigar como essa temática poderia ser integrada ao processo de aprendizagem. Este projeto, que visa implementar práticas inovadoras e inclusivas no processo de alfabetização do 1º ano dos Anos Iniciais, surgiu em um contexto no qual o ensino da alfabetização necessitava de uma nova perspectiva. Como lembra Dewey (1979, p. 115), “a educação é um processo de vida, e não uma preparação para a vida futura”. Inspirado nesse princípio, o projeto buscou transformar a alfabetização em uma experiência viva, significativa e participativa.

A iniciativa foi desenvolvida na Escola Estadual General Antônio Visingtainer Santos Rocha, localizada no bairro do Tirol, em Natal-RN. Esta é uma instituição que oferece o Ensino Fundamental Anos Iniciais, do 1º ao 5º ano, funcionando exclusivamente no turno matutino. O prédio possui um histórico singular: foi construído na época da Segunda Guerra Mundial para servir como hospital de guerra, e posteriormente utilizado como clube social, cinema e supermercado antes de se tornar uma Unidade de Ensino. A sua transformação em escola ocorreu em 1981, como resultado de uma reivindicação dos moradores da Vila Militar São José para atender às crianças da região.

O corpo discente é composto, em sua maioria, por crianças de classe média. Atualmente, cerca de 30% dos alunos são residentes na vila militar, enquanto os demais são filhos de pessoas que residem e trabalham nas proximidades da escola. A instituição é muito procurada por pais de crianças com Necessidades Educacionais Específicas (NEE), como Transtorno do Espectro Autista (TEA), Síndrome de Down (SD), Deficiência Intelectual (DI), Transtorno Opositor Desafiador (TOD) e Microcefalia (TORCH), em parte por sua proximidade com o Centro de Reabilitação Infantil (CRI). A comunidade externa vê a escola de forma muito positiva, especialmente pelo seu caráter acolhedor. O corpo docente reflete uma alta qualificação. É composto por dez professoras com formação em Pedagogia e especialização, uma professora de Artes, uma professora de Educação Física e um professor de Ensino Religioso, havendo, entre eles, duas mestras e dois doutores. A busca por formação





continuada, no entanto, é uma iniciativa individual dos profissionais, que são incentivados pela instituição.

Apesar de sua boa reputação, a escola enfrenta desafios estruturais. A infraestrutura é caracterizada por espaços físicos que não comportam o número de estudantes de forma ideal. Uma das limitações mais significativas é a ausência de um pátio coberto, o que compromete a realização de atividades ao ar livre em dias chuvosos. Em relação à acessibilidade, a escola conta com banheiros adaptados e salas de aula sem batentes. As rampas de acesso carecem de piso antiderrapante e não há sinalização adequada para deficientes visuais. Para enriquecer as práticas pedagógicas, a escola utiliza uma sala de leitura e aproveita espaços cedidos pela vila militar, como a quadra de esportes e um parque infantil de madeira, além da proximidade com o Parque das Dunas para atividades externas que exijam mais contato com a natureza.

A professora regente da turma chegou à escola em 2023 e foi muito bem acolhida pela equipe gestora, que lhe apresentou o Projeto Político-Pedagógico (PPP) e o Projeto Anual. Em razão do seu perfil profissional e da experiência no processo de alfabetização, a coordenação e o suporte pedagógico pediram o remanejamento, no início de 2025, para a turma do 1º ano, visando atender à necessidade de consolidar a alfabetização das crianças até o 2º ano. A turma é composta ao todo por 12 crianças, na faixa etária de 6 a 7 anos. Essas recém-chegadas dos Centros Municipais de Educação Infantil (CMEI). Três estudantes da turma são atendidos também pelo acompanhamento pedagógico especializado da professora de AEE, por apresentarem TEA.

A turma pode ser caracterizada como um grupo heterogêneo em suas competências e habilidades. Apesar disso, são geralmente participativos e demonstram uma acentuada capacidade de raciocínio lógico. Seu engajamento é potencializado por meio de atividades lúdicas e pela manipulação de materiais concretos, como jogos e o Material Dourado. No aspecto socioemocional, os discentes são receptivos ao diálogo e à expressão de sentimentos, compartilhando seus medos e aflições quando em um ambiente seguro.



METODOLOGIA

O projeto foi estruturado em três atos interdependentes, concebidos para articular a ludicidade à aprendizagem da leitura e da escrita. O primeiro ato, denominado “Oficina de Criação – Arte na Chuteira”, consistiu na confecção coletiva das cartas-desafio, do Estádio e do banco de reservas. Nesse momento, os alunos puderam desenhar e colorir imagens relacionadas ao universo do futebol, explorando, assim, as artes visuais e desenvolvendo o sentimento de pertencimento ao jogo.

O segundo ato, chamado ”O Grande Clássico”, correspondeu à partida propriamente dita: em equipes, os alunos sorteavam cartas, buscavam as “tampinhas-sílaba” no “Banco de Reservas”, formavam palavras no “Estádio-Campo” e, como recompensa, realizavam o chute ao gol, vivenciando a alfabetização em um contexto lúdico e dinâmico. O terceiro ato, “Galeria dos Campeões”, teve como objetivo consolidar os aprendizados: cada estudante registrou no caderno as palavras conquistadas por sua equipe apoiando-se nos “Placares Oficiais” e participando, na sequência, de um momento coletivo de reflexão sobre a experiência.

Tal estrutura está em consonância com a perspectiva de Dewey (1979, p. 120), ao afirmar que “a aprendizagem ocorre na medida em que o aluno participa ativamente da experiência”. Desde a criação até a execução do jogo, os estudantes assumiram papel de protagonistas. Ainda em diálogo com Dewey (1979), é necessário entender que para atingir uma formação integral e relevante, as instituições de ensino precisam abandonar a ideia de serem meros centros de instrução teórica. Ao criar projetos pedagógicos que exigem a colaboração comunitária e a resolução de problemas reais, a escola cumpre seu papel máximo. É nesse contexto que se torna evidente a sua verdadeira missão: ser o lugar onde, numa situação real de vida, indivíduo e sociedade constituam uma unidade orgânica.

Para a viabilização do projeto, foi confeccionado um conjunto de materiais acessíveis e multissensoriais. O “Estádio-Campo” foi produzido a partir de uma caixa de papelão grande, adaptada com gramado pintado e abertura para o gol, solicitada pelos alunos. Já o “Banco de Reservas” foi feito de forma similar ao “Estádio-Campo” e conta com autocaricaturas das





crianças como forma decorativa, enquanto os “Placares Oficiais” foram feitos em papelão grosso, servindo como suporte visual e tátil para a pontuação e escrita das palavras. As “Cartas-Desafio” foram elaboradas em papel de alta gramatura (180g/m^2), com desenhos feitos pelos alunos e plastificação para garantir durabilidade, proporcionando também estímulos táteis e afetivos. Já as “Tampinhas-Sílaba” foram produzidas com tampinhas plásticas claras, em que as sílabas em letra maiúscula foram escritas em marcador permanente e contornadas com cola relevo, garantindo simultaneamente legibilidade, estímulo tátil e apoio visual. Esse conjunto material foi concebido como recurso de acessibilidade, permitindo que alunos com diferentes estilos de aprendizagem, bem como aqueles com TEA e TDAH, participassem de forma equitativa.

Além dos recursos físicos, o projeto contou com uma estratégia de inclusão que se baseou na definição de papéis específicos dentro das equipes, denominada “Escalação Tática”. O aluno “Artilheiro” foi responsável pela busca veloz das sílabas e pelo chute ao gol, canalizando sua energia de forma positiva, papel bem aceito pelo estudante com TDAH. O “Técnico” tem a função de conferir as palavras, exigindo atenção aos detalhes e às regras. Já o “Craque da Defesa” foi responsável por funções estruturadas, como organizar o banco de tampinhas ou validar a pontuação, atividades adequadas à aluna com TEA suporte 3. Dessa forma, cada criança foi valorizada em suas potencialidades.

A aplicação do projeto ocorreu em três fases estratégicas. Na fase de pré-jogo, realizada em uma ou duas aulas, promoveu-se a oficina de criação das cartas, antecedida por uma roda de conversa sobre o futebol e seguida da produção artística, que resultou na construção do material. Na fase de jogo, desenvolvida em uma aula, organizou-se o espaço da sala como arena, explicaram-se as regras e os papéis, e a partida foi conduzida de modo narrado e mediado pelo professor, que atuou como juiz, narrador e observador pedagógico. Finalmente, na fase de pós-jogo, foram realizadas atividades de consolidação e reflexão, nas quais os alunos copiaram as palavras conquistadas no caderno e participaram de rodas de conversa sobre as aprendizagens e desafios enfrentados, transformando o placar em uma verdadeira “Galeria dos Campeões”.





Assim, a metodologia articulou criação, vivência prática e registro reflexivo, promovendo uma aprendizagem ativa, inclusiva e significativa, em consonância com a filosofia de Dewey.

REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto fundamenta-se na filosofia pragmatista de Dewey (1979), que entende a Educação como prática de vida e a aprendizagem como experiência que se renova. Para o autor (1979, p. 129), “a experiência que não se renova pela reflexão torna-se estéril”. Nesse sentido, o jogo promoveu a reelaboração da experiência, possibilitando às crianças compreenderem a alfabetização como um processo coletivo, dinâmico e criativo.

Alinhado à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018), o projeto mobilizou habilidades de Língua Portuguesa (consciência fonológica, leitura e escrita), Educação Física (cooperação e regras) e Arte (produção criativa), integrando múltiplas dimensões da aprendizagem. A seguir, detalham-se as habilidades por Componente Curricular:

Língua Portuguesa (1º Ano)

A utilização de jogos é uma ferramenta direta para o desenvolvimento de habilidades essenciais, nas quais podemos focar no eixo de Análise linguística/semiótica (Alfabetização) de forma alternativa, distanciando-se do método convencional proposto pelas escolas.

A habilidade “(**EF01LP05**) Reconhecer o sistema de escrita alfabetica como representação dos sons da fala.” (BRASIL, 2018, p. 99), está presente no jogo, pois manipulam-se as sílabas para formar palavras que correspondem a uma imagem. Os alunos vivenciam de forma concreta que a escrita e a fala estão interligadas.

Já a “(**EF01LP07**) Identificar fonemas e sua representação por letras.” (BRASIL, 2018, p. 99), é contemplada no jogo, pois visa à busca pelas sílabas corretas. Por exemplo, para a palavra "BOLA", é necessário o fonema /b/ representado pelo grafema “B”, exercitando essa associação fundamental.

Observamos na habilidade “**(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.**” (BRASIL, 2018, p. 101) a mecânica central do jogo. A busca pelas "Tampinhas-Sílaba" é o exercício prático de relacionar o som falado (/bo/ e /la/) com sua forma escrita (BO e LA).

Por fim, temos “**(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.**” (BRASIL, 2018, p. 101). Ao longo de várias rodadas, os alunos notarão que palavras como BOLA e BONECA começam com a mesma sílaba, desenvolvendo essa percepção comparativa e associaram que, em outro momento, já utilizaram aquela sílaba.

Educação Física (1º e 2º Anos)

As dinâmicas de movimento e as regras do jogo se alinham às habilidades deste componente. Assim, a habilidade “**(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.**” (BRASIL, 2018, p. 227) é vivenciada em todo o projeto, que propõe a (re)criação e execução de um novo jogo, com regras e objetivos claros, exigindo respeito entre os colegas.

Com a habilidade “**(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.**” (BRASIL, 2018, p. 227), a equipe precisa criar estratégias para ser mais rápida que a adversária, como dividir tarefas na busca pelas sílabas, demonstrando planejamento em tempo real. Nesse contexto, as crianças deverão tomar suas próprias decisões com o mínimo de intervenção possível do professor.

Arte (1º Ano)

Devido à ideia da oficina “Arte na Chuteira”, o projeto contempla de forma rica o componente de Arte na habilidade “**(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.**” (BRASIL, 2018, p. 201), pois o “Ato I: Oficina de Criação” é a vivência desta habilidade, onde os alunos utilizam



diferentes materiais artísticos como (lápis de cor, giz, canetinhas, entre outros...) para criar as “Cartas-Desafio e o estádio”, elementos funcionais e artísticos para o jogo.

Dessa forma, o Brasil (2018) destaca na BNCC e nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil que os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa da Educação Básica se dão por meio da brincadeira e da experiência. No qual as crianças podem construir e se apropriar de conhecimentos através de suas ações e interações com seus pares e entre os adultos. Em outras palavras, a experiência de brincar possibilita a aprendizagem e desenvolve a interação e socialização. Entretanto ao entrarem nos Anos Iniciais essa base de ludicidade acaba se perdendo por conta da entrada dos livros didáticos e ficando a mercê das aulas das disciplinas específicas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados do projeto “Estádio das Sílabas” mostraram progressos significativos, promovendo o desenvolvimento integral das crianças, abrangendo as dimensões cognitiva, motora e socioemocional. Além disso, o projeto buscou apoiar e acelerar o processo de alfabetização dos alunos do 1º ano de forma lúdica e engajadora, estimulando a consciência fonológica, essencial para a compreensão da estrutura da língua e para a formação de leitores e escritores competentes. Outros ganhos incluíram o fomento à inclusão e a valorização das individualidades, adaptando o jogo para garantir a participação ativa e o sucesso de todos os alunos, independentemente de suas necessidades específicas. Adicionalmente, o projeto incentivou o trabalho em equipe, a colaboração e o respeito às regras, desenvolvendo habilidades sociais e atitudinais fundamentais.

Os ganhos significativos durante o processo de aprendizagem foram categorizados em: **cognitivos** (maior consciência fonológica, ampliação do vocabulário e associação fonema-grafema); **motores** (desenvolvimento da coordenação motora fina e ampla); e **socioemocionais** (colaboração, respeito às regras, resiliência e valorização das diferenças).

Nesse sentido, Vygotsky (1998) destaca que o jogo é uma atividade essencial no desenvolvimento infantil, pois permite que a criança atue em um nível de desenvolvimento potencial — isto é, além do que consegue realizar em situações cotidianas. A ajuda mútua

entre os alunos foi um dos aspectos mais evidentes. O jogo, portanto, cria uma zona de desenvolvimento proximal, favorecendo o avanço cognitivo, social e emocional. Assim, as crianças perceberam que a cooperação, por meio do compartilhamento de tarefas como a busca e montagem de palavras com sílabas, tornava o processo de construção mais eficiente. Com o objetivo de potencializar o desenvolvimento da colaboração e do pensamento crítico, o design do material didático e as regras do jogo "Estádio das Sílabas" foram estruturados para fomentar ativamente essas duas competências essenciais do Século XXI. Conforme Dewey (1979, p. 131), "o aprendizado se fortalece quando os indivíduos trabalham juntos em direção a um objetivo comum". Assim sendo foi observado na atividade lúdica aspectos que trabalhem o desenvolvimento social nos seguintes pontos:

- **Objetivo Comum e Interdependência:** Nenhuma criança consegue vencer uma rodada sozinha. O sucesso (formar a palavra e marcar o ponto) depende da ação coordenada de vários membros da equipe. A vitória não é individual, mas é coletiva, o que naturalmente estimula os alunos a trabalharem juntos.
- **Divisão Estratégica de Tarefas:** Saber compartilhar tarefas (como quem corre mais rápido, o que forma palavras mais velocidade, ou o que procura com atenção e cuidado) é uma ferramenta de colaboração. O "Artilheiro" depende da orientação do "Técnico", que por sua vez depende da velocidade do colega. Isso ensina as crianças a confiarem nas habilidades umas das outras e a entenderem que diferentes talentos, quando somados, são mais fortes.
- **Comunicação Essencial:** Durante a "corrida pelas sílabas", a comunicação torna-se uma necessidade estratégica. Os alunos precisam conversar para dividir a busca ("Eu procuro o 'CA', você procura o 'SA'!"), para avisar quando uma peça é encontrada e para se organizarem na montagem da palavra no gramado do estádio.
- **Negociação e Consenso:** Podem surgir pequenos conflitos ou dúvidas ("É com 'S' ou com 'Z'?"). A equipe precisa conversar, negociar e chegar a um consenso para poder prosseguir. O jogo cria um ambiente seguro para praticar essa habilidade de resolução de problemas em grupo.
- **Construção da Conquista Coletiva:** O "Placar Oficial" é o símbolo máximo da colaboração. Ele não exibe o nome de um aluno, mas sim o do time. Cada palavra

fixada ali é um testemunho visual do que eles conquistaram juntos, reforçando laços e o sentimento de equipe.

Nas observações de Piaget (1958 apud. Saul McLeod 2018, p.9), “a assimilação e a acomodação requerem um aprendiz ativo, não passivo, porque as habilidades de resolução de problemas não podem ser ensinadas, elas devem ser descobertas.” O estímulo ao Pensamento Crítico por meio do jogo foi desenhado para ir além da memorização, exigindo que os alunos pensem de forma crítica para resolver os desafios apresentados, sendo observado pontos como:

- **Análise e Resolução de Problemas:** Cada rodada apresenta um "problema": a "Carta-Desafio" mostra uma imagem (o resultado final) e o "Banco de Reservas" contém as ferramentas. A tarefa de decifrar a imagem e encontrar as peças corretas é um exercício de análise e resolução de problemas.
- **Raciocínio Lógico e Classificação:** O próprio design das "Tampinhas-Sílaba" como peças de um quebra-cabeça estimula o raciocínio. O aluno precisa pensar logicamente: "Para a palavra 'REDE', eu preciso de um som que faça 'Rê'. Esta tampinha têm um R e um E. Ela deve servir." Ele está constantemente classificando, comparando e selecionando informações.
- **Avaliação e Correção de Erros:** O papel do "Técnico" é uma função de pensamento crítico institucionalizada no jogo. Sua responsabilidade é avaliar o trabalho da equipe, verificar se a solução encontrada está correta e validar o resultado. Isso ensina a importância da revisão e da precisão.
- **Pensamento Estratégico:** Na modalidade "O Grande Clássico", a velocidade importa. As equipes podem começar a desenvolver estratégias simples: "Vamos procurar as sílabas do fim da palavra primeiro, porque são menos comuns?" ou "Nosso time é mais rápido na busca, então podemos arriscar palavras mais difíceis." Isso é o início do pensamento estratégico.
- **Flexibilidade Cognitiva:** Se um aluno pega uma sílaba errada, ele precisa identificar o erro, descartar a informação incorreta e adaptar sua busca. Essa capacidade de corrigir o curso e pensar em novas possibilidades é um pilar do pensamento crítico.



Dessa forma, o material didático transcende sua função de ferramenta para a alfabetização e se torna um verdadeiro ambiente de aprendizagem para o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas complexas. Ele pode auxiliar o docente na avaliação contínua e qualitativa dos alunos, observando pontos como o engajamento e a participação de cada um nas diferentes etapas do projeto; a colaboração e a comunicação dentro das equipes; a evolução na capacidade de identificar sílabas e formar palavras; e a análise do registro final no caderno, verificando a apropriação da escrita das palavras trabalhadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o “Estádio das Sílabas” evidenciou que a gamificação é uma estratégia potente para a alfabetização inclusiva. A articulação entre ludicidade, prática reflexiva e inclusão revelou-se coerente com a filosofia de Dewey (1979, p. 117), para quem “a educação é a reconstrução contínua da experiência”. O projeto mostrou que, ao transformar a sala de aula em um campo de experiências e sensações, é possível fortalecer competências linguísticas, socioemocionais e criativas, ampliando as possibilidades de aprendizagem de todos os alunos, em especial daqueles com necessidades específicas. Assim, indica-se a replicação da metodologia e o aperfeiçoamento do material, visando expandir vocabulário, estimular criatividade e fortalecer ainda mais o senso de cooperação.

Ajustes pedagógicos também foram identificados, como a necessidade de melhorar a qualidade das imagens nas cartas e ampliar os espaços para a prática do jogo. A vivência prática, inclusive com a ida à quadra próxima da escola, consolidou a fundamentação do letramento entre futebol e alfabetização, dando sentido concreto à proposta.

Sendo assim, para o futuro, tal projeto pode ser aprimorado para aperfeiçoar ainda mais a capacidade de espera e o respeito às regras estabelecidas para o bom funcionamento do jogo, incluindo a espera pela conferência do "Técnico" da equipe. Além disso, busca-se fortalecer a resiliência e a capacidade de lidar com as frustrações quando a equipe não vence uma rodada, reforçando a compreensão de que a participação é o mais importante. Outros pontos a serem desenvolvidos incluem a promoção da celebração do sucesso da própria equipe e o respeito ao desempenho da equipe adversária, visando um ambiente de competição



saudável e positiva, bem como o incentivo ao reconhecimento e à valorização das diferentes habilidades dos colegas, entendendo que cada papel no jogo (seja de velocidade, de conferência ou de organização) é fundamental para o sucesso do time. O sucesso da equipe, portanto, está intrinsecamente ligado à efetividade do trabalho colaborativo.



REFERÊNCIAS

- BRASIL**, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf>. Acesso em: 09 jul. 2025.
- DEWEY**, J. **Experiência e Educação**. In: _____. Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- VYGOTSKY**, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- MCLEOD**, S. **Piaget cognitive stages of development**. Disponível em: <<https://www.simplypsychology.org/piaget.html>>. Acesso em: 18 out. 2025.