



ENTRE PALAVRAS E NÚMEROS: INTERDISCIPLINARIDADE E LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Mariane Macedo Nunes¹
Lydiane Cristinne de Sousa Borges²
Beatriz Gaydeczka³

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relatar experiências pedagógicas desenvolvidas no âmbito do subprojeto Alfabetização do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). As ações foram realizadas em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Dom Eduardo, em Uberaba/MG, a partir da observação de dificuldades ortográficas e do diagnóstico da professora regente, que identificou desafios no domínio de operações de adição e subtração. Com base nesse levantamento, foram planejadas e aplicadas aulas interdisciplinares, integrando conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática por meio de estratégias lúdicas. A primeira atividade, intitulada “Bingo: Qual é o Resultado?”, promoveu a escrita por extenso e a correta grafia de numerais, com foco em palavras de uso frequente que apresentam dificuldades ortográficas. A segunda, “Missão Surpresa: Palavras e Números”, combinou a resolução de operações matemáticas com desafios ortográficos inseridos em problemas contextualizados. Além da escrita ortográfica correta, ambas as atividades exigiram a identificação de erros e a interpretação de enunciados, estimulando o raciocínio e a atenção à linguagem. As palavras trabalhadas apresentavam irregularidades nas relações fonema-grafema e o uso de dígrafos. As atividades foram estruturadas com base nas habilidades da BNCC (EF04MA03, EF03MA06, EF03LP03, EF35LP13, EF04LP01), evidenciando como a abordagem interdisciplinar pode fortalecer a aprendizagem de forma integrada e prazerosa. Por meio do uso de metodologias ativas com caráter lúdico, os alunos ocuparam papel de protagonismo no processo de aprendizagem, participando ativamente das atividades. Observou-se alto nível de engajamento, interesse e cooperação. As práticas demonstraram a importância de incluir o trabalho com a escrita ortográfica em diferentes áreas do conhecimento, contribuindo para a consolidação do processo de alfabetização, o desenvolvimento de competências linguísticas e a valorização da linguagem como ferramenta presente em diversas situações do cotidiano escolar.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade, Ortografia, Matemática, Ludicidade, Ensino Fundamental I.

¹ Licencianda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM, Bolsista do Subprojeto Alfabetização do PIBID/UFTM marimacedo23@gmail.com.

² Docente da rede pública estadual de Minas Gerais, Supervisora do Subprojeto Alfabetização PIBID/UFTM - lydiane.borges@educacao.mg.gov.br.

³ Professora orientadora: Profa. Dra. Beatriz Gaydeczka, Curso de Pedagogia e Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM, beatriz.gaydeczka@uftm.edu.br.

INTRODUÇÃO

Os anos que compõem o Ensino Fundamental I constituem uma importante etapa no processo de consolidação da alfabetização, com o desenvolvimento de uma escrita ortográfica e desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático.

A aprendizagem da escrita ortográfica é um processo que se desenvolve ao longo dos anos, à medida que os alunos se deparam com a necessidade de aprofundar a compreensão dos processos cognitivos e linguísticos que sustentam a leitura e a escrita. Nesse contexto, é fundamental conduzir os estudantes ao domínio da norma da escrita, uma vez que, “não se pode desprezar o valor simbólico que o erro ortográfico assume nas relações sociais, servindo muitas vezes como critério para discriminação e exclusão de uns e o favorecimento de outros” (Bagno, 2011, p.352 apud Soares, 2022, p.126). No entanto, as irregularidades da língua portuguesa, que fogem de padrões fonológicos ou morfológicos previsíveis, exigem estratégias pedagógicas que estimulem o interesse do aluno para que se estabeleça gradativamente o aprendizado da ortografia.

Ademais, o Ensino Fundamental I também deve ter compromisso com o desenvolvimento da alfabetização e letramento matemático, assegurando aos alunos o reconhecimento de que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a compreensão e a atuação no mundo.

Nesse contexto, é válido considerar que para estimular o desenvolvimento da escrita ortográfica e das competências matemáticas, nessa etapa de ensino, é preciso utilizar diferentes estratégias, inclusive aquelas que são interdisciplinares. Abordagens interdisciplinares evidenciam a necessidade de uma relação articulada entre as diferentes disciplinas, os problemas reais e o contexto vivido pelo estudante. Como aborda Santana (2023), a ludicidade, a interdisciplinaridade e as metodologias ativas são aspectos extremamente relevantes, ao possibilitar ao educando um processo de ensinar e aprender mais significativo.

Este trabalho surgiu a partir das vivências proporcionadas pelo Subprojeto de Alfabetização do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), junto às crianças do 4º ano da Escola Estadual Dom Eduardo, localizada em Uberaba (MG). A proposta emergiu da análise das dificuldades observadas na produção escrita dos estudantes, visualizadas no

cotidiano da sala de aula e a partir do desempenho na prova do Ciclo I/2025 do Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (Caed), voltadas para o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA), bem como da demanda institucional da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEE-MG), que lançou a iniciativa *Intervenção Pedagógica – Matemática para Todos*, com o objetivo de enfrentar os desafios de aprendizagem identificados por meio das avaliações do Sistema Mineiro de Avaliação e Equidade da Educação Pública (Simave), referente ao ano de 2024.

Assim, o trabalho desenvolvido nas atividades interdisciplinares considerou a proposta da professora regente da turma, ao observar o alto nível de engajamento e envolvimento afetivo das crianças com as ações do PIBID, motivando-a a sugerir a ampliação das práticas para uma abordagem interdisciplinar. A intenção foi aproveitar esse vínculo positivo como estratégia para integrar e fortalecer o aprendizado das dificuldades apresentadas pela turma em componentes curriculares das disciplinas de Português e Matemática, integrando-os por meio de abordagens lúdicas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os estudantes do Ensino Fundamental I, após o processo de alfabetização, se deparam com as necessidades e dificuldades para o domínio da escrita ortográfica. Sales (2023) defende que o ensino da grafia correta deve ir além da memorização mecânica, promovendo uma abordagem reflexiva que considere o entendimento do aluno sobre as propriedades e a organização do saber normativo.

Ainda dentro dessa perspectiva, é essencial considerar o conceito de que não basta à criança ser alfabetizada; é necessário também que seja letrada. Afinal, o indivíduo em estado de letramento não é apenas aquele que sabe ler e escrever, mas sim aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica essas habilidades e responde adequadamente às demandas sociais que envolvem esses processos (Soares, 2007).

Assim como ocorre com a Língua Portuguesa, o ensino de Matemática nos anos iniciais também apresenta desafios relacionados ao desenvolvimento de competências básicas, o que inclui não apenas a compreensão de conteúdos, mas a capacidade de utilizá-los em situações reais. Nesse sentido, a BNCC (2018) introduz o conceito de letramento matemático:

O Ensino Fundamental deve ter compromisso com o desenvolvimento do letramento matemático, definido como as competências e habilidades de raciocinar, representar, comunicar e argumentar matematicamente, de modo a favorecer o estabelecimento de conjecturas, a formulação e a resolução de problemas em uma variedade de contextos, utilizando conceitos, procedimentos, fatos e ferramentas matemáticas. É também o letramento matemático que assegura aos alunos reconhecer que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a compreensão e a atuação no mundo e perceber o caráter de jogo intelectual da matemática, como aspecto que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, estimula a investigação e pode ser prazeroso (fruição). (BNCC,2018, p. 268)

Diante disso, a ludicidade e a interdisciplinaridade se apresentam como estratégias pedagógicas relevantes por permitirem um processo de ensino e aprendizagem mais significativo e contextualizado.

A aprendizagem significativa ocorre quando, ao abordar um novo conteúdo, os professores estabelecem as novas informações com o conhecimento que os alunos já possuem. Isso possibilitará um processo constante de organização de informações. Acredita-se na ludicidade como fio condutor ao possibilitar ações na escola que se revestem de sentido e significado, pois as brincadeiras, os jogos e os brinquedos estão centrados na busca do novo, do simbolizar, do imaginar e do criar. (Santana, 2023, p. 58)

O brincar, nesse contexto, configura-se como uma ferramenta educativa, que colabora no desenvolvimento de vínculos afetivos e habilidades sociais, contribuindo também para a promoção da cooperação e da criatividade.

A ludicidade contribui nesse processo ao ser considerada um fio condutor e uma necessidade de todo ser, sendo valorizada como aspecto relevante no desenvolvimento integral das crianças. Cabe aos professores integrá-las em sua prática pedagógica como ação que facilite os processos de socialização, comunicação, expressão, construção e reelaboração de novos saberes. (Santana, 2023, p. 58)

Segundo Eugenio (2020 apud Sales, 2023), tais estratégias com recursos lúdicos e de jogos são eficazes por combinarem elementos como desafio, autonomia, retorno imediato e interação social, fatores que favorecem a consolidação da aprendizagem. Esse entendimento é reforçado por Silva e Pimentel (2021), que analisam a produção de materiais didáticos gamificados no Ensino Fundamental I. Os autores destacam que a integração dos jogos ao



cotidiano escolar amplia o potencial comunicativo e interativo da sala de aula, promovendo engajamento, curiosidade e motivação. Ressalta-se que essas metodologias não têm finalidade meramente recreativa, mas demandam intencionalidade pedagógica, planejamento colaborativo e adaptação às especificidades das turmas. Para que o jogo cumpra seu papel educativo, é necessário que esteja alinhado aos objetivos de aprendizagem, respeite o perfil dos estudantes e favoreça o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, respeito às regras e tomada de decisão — elementos essenciais no processo de ensino-aprendizagem.

Essa perspectiva do uso de jogos e de atividades lúdicas se torna ainda mais relevante quando se reconhece que, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, há geralmente uma professora regente responsável por ministrar diferentes componentes curriculares. Isso possibilita a integração entre os conhecimentos por meio de abordagens interdisciplinares. Como abordado por Ferreira et al (2015, p.258), a interdisciplinaridade é uma postura do educador na integração de práticas e conhecimentos, seja para a construção de novos conhecimentos, como para o desenvolvimento de habilidades e manutenção de competências.

Portanto, a adoção de práticas pedagógicas lúdicas, com base na intencionalidade do professor e no conteúdo programático, pode constituir um recurso potente para além dos materiais e atividades tradicionais, buscando uma forma diferente de trabalhar um mesmo conteúdo, despertando e encantando o estudante e fazendo com que ocorra a tão esperada aprendizagem significativa. Articulando conhecimento e ludicidade, favorecemos a construção de um ambiente de aprendizagem mais estimulante e afetivamente envolvente, em que os alunos se tornam protagonistas do próprio processo formativo.

METODOLOGIA

O trabalho desenvolvido caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa. As atividades foram realizadas no primeiro semestre do ano letivo de 2025, integrando as ações do subprojeto Alfabetização do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), vinculado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), em parceria com a Escola Estadual Dom Eduardo, localizada em Uberaba/MG. Participaram da pesquisa 28 alunos, com idades entre 9 e 10 anos.



O projeto em desenvolvimento junto aos alunos já havia identificado as principais dificuldades ortográficas da turma, a partir de observações em sala de aula, entrevistas com a professora regente e análise dos resultados da prova do 1º ciclo/2025 do Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (Caed), referentes ao Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA). Além disso, a escola recebeu uma demanda da Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEE-MG), denominada “Intervenção Pedagógica – Matemática para Todos”, cujo objetivo era trabalhar dificuldades de aprendizagem identificadas nos resultados das avaliações do Sistema Mineiro de Avaliação e Equidade da Educação Pública (SIMAVE) referentes ao ano de 2024.

Em reunião com a professora regente da turma, destinada à discussão e análise dos resultados das avaliações institucionais de larga escala e das observações cotidianas sobre o engajamento dos alunos com as propostas do PIBID, a docente sugeriu integrar o projeto do subprojeto Alfabetização do PIBID UFTM à Intervenção Pedagógica – Matemática para Todos. Assim, juntamente com a professora, foram estabelecidos os principais pontos a serem trabalhados e elaboradas duas propostas interdisciplinares, denominadas: “Bingo: Qual é o Resultado?” e “Missão Surpresa: Palavras e Números”. As atividades foram planejadas para integrar conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática, utilizando estratégias lúdicas e cooperativas que favorecessem a participação ativa dos alunos.

As propostas pedagógicas foram estruturadas com base nas habilidades previstas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

- EF04MA03: Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.
- EF03MA06: Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.
- EF03LP03: Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos *lh*, *nh*, *ch*.
- EF35LP13: Memorizar a grafia de palavras de uso frequente nas quais as relações fonema-grafema são irregulares e com *h* inicial que não representa fonema.
- EF04LP01: Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema–grafema regulares diretas e contextuais.



Após a análise das habilidades a serem trabalhadas, foram elaborados os planos de aula. Para essa elaboração, adotou-se como fio norteador o uso de estratégias lúdicas, em consonância com os fundamentos das metodologias ativas. Na etapa seguinte, ocorreu o desenvolvimento de materiais pedagógicos lúdicos, como cartelas de bingo e cartas de jogo para o desafio matemático.

Durante os encontros, além das atividades lúdicas, foram aplicados questionários com o intuito de compreender a percepção das crianças quanto à assimilação dos conteúdos e ao engajamento com a proposta. Simultaneamente, foram coletados dados qualitativos por meio de observações, anotações em diário de campo e registros fotográficos, produzidos de modo a não permitir a identificação dos rostos dos alunos. Também foram realizadas conversas regulares com a professora regente, a fim de recolher suas impressões sobre o andamento e os efeitos do projeto.

Na etapa final, os dados obtidos foram analisados qualitativamente, considerando aspectos como o nível de engajamento dos alunos, a frequência de erros ortográficos antes e depois das atividades, os resultados da turma nas atividades finais da intervenção pedagógica em Matemática e os relatos coletados ao longo da experiência. A análise foi fundamentada em pesquisa bibliográfica, com base em referenciais teóricos relacionados ao ensino da ortografia, ao ensino de Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, às práticas interdisciplinares, à ludicidade e às metodologias ativas de aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados obtidos durante o desenvolvimento das atividades permitiu identificar avanços significativos nas habilidades linguísticas, matemáticas e socioemocionais dos estudantes. As intervenções apresentaram alto nível de adesão, conseguindo a participação de todos os alunos da turma em ambas as atividades: “*Bingo: Qual é o Resultado?*” e “*Missão Surpresa: Palavras e Números*”. A postura ativa dos estudantes foi marcada por entusiasmo, colaboração e iniciativa, corrobora com os estudos de Silva e Pimentel (2021), que identificam que práticas gamificadas favorecem o engajamento, a curiosidade e a motivação.



O uso de jogos promoveu um ambiente de leveza, cooperação e envolvimento afetivo. Segundo Santos (2010, p. 20) “Quando o professor utiliza-se de atividades lúdicas, ajuda o aluno a lidar com sentimentos, a buscar satisfação de seus desejos, a vencer frustrações e enfrentar desafios com segurança”. As observações feitas demonstraram disposição para participar de novas rodadas, negociar estratégias entre colegas e validar respostas coletivamente, evidenciando fortalecimento de competências socioemocionais, tais como trabalho em equipe, respeito às regras e comunicação.

A primeira proposta, *Bingo: Qual é o Resultado?*, possibilitou o trabalho sistemático com a grafia correta de numerais por extenso, especialmente palavras reconhecidas como de alta incidência de erros, tais como seiscentos, setecentos, sessenta. Observou-se que, ao longo das atividades houve redução perceptível nos erros ortográficos, especialmente em palavras com irregularidades fonema-grafema; os estudantes passaram a identificar com maior rapidez erros presentes nos desafios; demonstraram maior atenção às regras convencionais da escrita.

Na segunda proposta, *Missão Surpresa: palavras e números*, continha problemas matemáticos com erros ortográficos. Os estudantes foram capazes de identificar e corrigir erros envolvendo: uso de dígrafos, como *nh* e *lh*; regra do *m* antes de *p* e *b*; correspondências irregulares entre sons e grafias (*s/z/x*; *ss/c/ç*; *sc/sç*).

Esses achados reforçam estudos de Soares (2022), que argumenta que o ensino da ortografia deve estar articulado a práticas reais de leitura e escrita, e não restrito a memorização mecânica. A presença da ortografia dentro de situações-problema matemáticas mostrou-se eficaz na promoção dessa aprendizagem significativa.

Além disso, os dados analisados indicaram que os estudantes avançaram de forma consistente na resolução de operações matemáticas, especialmente adição com reserva e subtração com reagrupamento, dificuldades centrais apontadas pelos resultados do SIMAVE 2024 e pelo diagnóstico da professora regente.

Durante o *Bingo: Qual é o Resultado?*, o formato de jogo possibilitou a prática reiterada de cálculos, associada à interpretação e comparação numérica, conforme previsto nas habilidades EF03MA06 e EF04MA03 da BNCC. Os alunos demonstraram progressos ao resolver operações com maior autonomia; estimar resultados antes da marcação; explicar seus raciocínios aos colegas.



Na proposta *Missão Surpresa*, os desafios matemáticos, associados às cartas bônus e coringas, estimularam os estudantes a colaborar entre si na resolução de cálculos, promovendo a argumentação matemática. Conforme aponta Sousa e Silva (2023), trabalhar a ludicidade como ferramenta no ensino da Matemática, proporciona ao aluno o prazer de ser ativo, pensante, questionador e reflexivo, dando-lhe uma maior qualidade no que diz respeito à receptividade da disciplina

Um dos resultados mais relevantes da intervenção foi a integração real entre Língua Portuguesa e Matemática, evidenciada nas práticas de leitura e interpretação de enunciados; resolução de operações; escrita ortográfica correta; argumentação e tomada de decisão em grupo.

Os estudantes demonstraram compreender que escrever corretamente, interpretar textos e resolver cálculos não eram tarefas isoladas, mas dimensões complementares do mesmo processo de aprendizagem.

Ademais, o vínculo afetivo estabelecido entre os alunos e o projeto do PIBID favoreceu um ambiente propício para a aprendizagem. A abertura ao diálogo, a motivação e a aceitação das orientações revelam a importância das relações afetivas e da escuta atenta no trabalho pedagógico, especialmente nos anos iniciais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas pedagógicas desenvolvidas no âmbito do Subprojeto Alfabetização do PIBID-UFTM demonstraram a potência das abordagens interdisciplinares e lúdicas para o fortalecimento das aprendizagens nos anos iniciais do Ensino Fundamental. As intervenções realizadas na turma do 4º ano evidenciaram que a integração entre os conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática, mediada por jogos, desafios e metodologias ativas, favoreceu o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

Considerando que as ações integram o PIBID, é importante destacar que o trabalho contribuiu para ampliar a compreensão acerca da articulação entre teoria e prática, evidenciando como o planejamento intencional, o uso de materiais pedagógicos significativos, a integração disciplinar e o acompanhamento contínuo das aprendizagens podem promover avanços consistentes no desempenho dos estudantes. Além disso, mostrou-se fundamental o



papel do vínculo afetivo estabelecido entre bolsistas, professora regente e crianças, elemento que se revelou decisivo para a receptividade e o sucesso das propostas.

O trabalho reafirma a relevância de práticas interdisciplinares no cotidiano dos anos iniciais, especialmente quando articuladas ao contexto real e às demandas da escola. A integração entre jogos, interdisciplinaridade e metodologias ativas representa um caminho promissor para a promoção de aprendizagens significativas e para a superação de desafios no ensino de Língua Portuguesa e Matemática. Ao valorizar o envolvimento afetivo, a participação colaborativa e a articulação entre áreas do conhecimento, essa abordagem contribui para a construção de uma escola mais dinâmica e conectada às necessidades e potencialidades de seus estudantes.

A experiência relatada mostra-se aplicável a diferentes contextos escolares, podendo ser adaptada às especificidades de cada turma. Contudo, reconhece-se a necessidade de aprofundamento do tema em novas pesquisas, especialmente aquelas que investiguem os efeitos de longo prazo do uso contínuo de jogos e dinâmicas lúdicas nos anos iniciais.

Espera-se, assim, que esta experiência contribua para inspirar outros projetos pedagógicos que reconheçam o potencial das atividades lúdicas e das práticas interdisciplinares na promoção de aprendizagens significativas.

FINACIAMENTO

Agradecemos à CAPES pela oferta do curso de Pedagogia EAD via UAB/UFTM e ao PIBID pela oportunidade enriquecedora à formação docente no contexto do Subprojeto Alfabetização.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em 18 jul 2025

FERREIRA, Ana Carolina C.; MELHOR, André; BARRETO, Jandiaci dos S.; PAIVA, Luiz Fernando de; MATOS, Ecivaldo. **Experiência Prática Interdisciplinar do Raciocínio Computacional em atividades de Computação Desplugada na Educação Básica**. Anais do Workshop de Informática na Escola (WIE), 2015. Disponível em:





<https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/16525/16366>. Acesso em: 12 de agosto de 2025.

SALES, Macélia Teixeira. **Estratégias de ensino e aprendizagem de irregularidades ortográficas do português** [manuscrito]. 2023. 144 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras – Profissional em Letras (PPGL), Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes, Montes Claros, 2023. Orientadora: Profa. Dra. Liliane Pereira Barbosa.

SANTANA, Franchys Marizethe Nascimento. Aspectos contributivos da interdisciplinaridade, ludicidade e metodologias ativas no processo de ensinar e aprender na diversidade cultural: a criança indígena em destaque. In: SILVA, Ana Lúcia Gomes da; ALMEIDA, Telma Teixeira de O. (orgs.). **Interdisciplinaridade e metodologias ativas: como fazer?** São Paulo: Cortez Editora, 2023. E-book. p. 58. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978655553673/>. Acesso em: 07 jul. 2025.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem**. 2010. Monografia (Especialização Lato Sensu em Gestão Educacional) – Centro de Educação, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2010.

SILVA, Guilmer Brito; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Produção de material didático através da aprendizagem baseada em jogos na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I. In: PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante (org.). **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021. p.90–105.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Editora Contexto, 2022. E-book. p.56. ISBN 9786555414103. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555414103/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

SOARES, Magda. **Letramento - Um tema em três gêneros**. 4. ed. São Paulo: Autêntica Editora, 2007. E-book. p.4. ISBN 9788582179277. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582179277/>. Acesso em: 19 jul. 2025.

SOUZA, Adrielly Macimiro de; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da. O lúdico como ferramenta no ensino da matemática. In: PAULA, Milca Maria Cavalcanti de; SILVA, Anderson Douglas Pereira Rodrigues da (orgs.). **Contribuições reflexivas (de) e para acadêmicos: em temática multidisciplinar**. Olinda: Livro Rápido, 2023.