



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA- UEPB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA EM REDE NACIONAL -PROFEI

INCLUSÃO E LETRAMENTO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL:
POSSIBILIDADES COM BASE NA GAMIFICAÇÃO DE UM JOGO DE LETRAMENTO

(Anos finais do Ensino Fundamental)

Campina Grande

2024

AMANDA FERREIRA BARBOSA

PRODUTO EDUCACIONAL: JOGO ANALÓGICO DE LETRAMENTO DE DÍGRAFOS
CONSONANTAIS; INTITULADO DE CAÇA AOS DÍGRAFOS. DESTINADO A INCLUSÃO E
LETRAMENTO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL.

Produto Educacional elaborado com requisito para obtenção do título de
Mestre em Educação Inclusiva no Mestrado Profissional em Educação
Inclusiva em Rede Nacional -PROFEI/UEPB.

Orientador: Profa. Dra. Diana Sampaio Braga

Campina Grande

2024

The background features a large, faint outline of a human brain. Inside the brain's outline, there are numerous colorful handprints in shades of red, orange, yellow, green, and blue, scattered across the space. At the bottom center, there are two stylized human figures: one taller and yellow, and one shorter and orange, both with their arms raised. A black-bordered box is superimposed over the lower part of the brain and the figures, containing text.

B238i

Barbosa, Amanda Ferreira.

Inclusão e letramento de alunos com deficiência intelectual [manuscrito] : Possibilidade com base na gamificação de um jogo de letramento / Amanda Ferreira Barbosa. - 2024. 70 f. : il. color.

Digitado.

Produto Educacional apresentado ao /UEPB

"Orientação : Prof. Dra. Diana Sampaio Braga, Departamento de Educação - CEDUC".

1. Educação inclusiva. 2. Gamificação. 3. Deficiência intelectual. 4. Jogo de letramento. 5. Dígrafos consonantais. I. Título

21. ed. CDD 371.9

AMANDA FERREIRA BARBOSA

INCLUSÃO E LETRAMENTO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: POSSIBILIDADES
COM BASE NA GAMIFICAÇÃO DE UM JOGO DE
LETRAMENTO

Produto Educacional apresentada à Coordenação do Curso de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional - Profei da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Educação Inclusiva em Rede Nacional – PROFEI. Linha de Pesquisa: Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.

Área de concentração: Educação Inclusiva

Aprovada em: 31/10/2024.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado eletronicamente por:

- **Diana Sampaio Braga** (***.689.293-**), em **31/01/2025 10:10:03** com chave **aef46358dfd411ef9f481a1c3150b54b**.
- **Livania Beltrão Tavares** (***.915.084-**), em **31/01/2025 10:07:34** com chave **560f4762dfd411efb2b31a7cc27eb1f9**.

Documento emitido pelo SUAP. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.uepb.edu.br/comum/autenticar_documento/ e informe os dados a seguir.

Tipo de Documento: Folha de Aprovação do Projeto Final

Data da Emissão: 15/02/2025

Código de Autenticação: 1c5234



Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um.

(Platão)

Ficha Técnica

Origem: produto educacional: jogo analógico de letramento de dígrafos consonantais, intitulado “Caça aos Dígrafos”, destinado à inclusão e ao letramento de alunos com deficiência intelectual, elaborado a partir de levantamento bibliográfico e de pesquisa de campo, como desdobramento da dissertação **A Gamificação Inclusiva: possibilidade de inclusão e letramento de alunos com deficiência intelectual**, desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva, em Rede-PROFEI, na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

Área do Conhecimento: Educação Inclusiva das pessoas com deficiência Intelectual.

Categoria: Educação Inclusiva; Jogo analógico de letramento, gamificação; Deficiência Intelectual.

Finalidade: Contribuir com o processo de letramento e inclusão de alunos com diagnóstico de deficiência intelectual nos anos finais do ensino fundamental.

Modalidade de ensino destinada: Anos Finais do Ensino Fundamental

Série destinada: 7º anos

APRESENTAÇÃO

Este jogo analógico de letramento sobre dígrafos consonantais é resultado de uma pesquisa realizada no Mestrado em Educação Especial, na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), que teve como objetivo estudar as contribuições da metodologia ativa da gamificação no processo de letramento e inclusão de alunos com diagnóstico de deficiência Intelectual. Este presente trabalho foi realizado através de uma pesquisa ação na Escola Municipal João Fernandes de Lima, no município de Bayeux(PB), no ano de 2023.

A inclusão e visibilidade dos alunos com diagnóstico de deficiência Intelectual nas séries finais do ensino fundamental é uma temática que necessita ser discutida na atualidade, pois, cada vez mais, vemos o processo de implementação de educação inclusiva ser ampliado e diversificado no âmbito escolar. Assim, dar visibilidade aos alunos com diagnóstico de deficiência intelectual no âmbito escolar é difundir suas habilidades, suas conquistas e suas potencialidades, retirando o véu do estereótipo criado e difundido de forma errônea pela sociedade, segundo o qual “deficientes intelectuais são doentes mentais”, ou “incapazes”, ou que “não sabem ou conseguem realizar coisa alguma”.

Educação inclusiva visa desenvolver estratégia, metodologias, ações e ensino voltados a uma aprendizagem significativa, motivadora e que possibilite a todos os alunos se desenvolverem suas potencialidades, para que os alunos possam vencer as barreiras atitudinais, culturais e mitológicas vigentes.

Desse modo, este produto educacional foi pensado e criado para auxiliar os professores de língua portuguesa da segunda fase/séries finais do ensino fundamental e aqueles docentes que se interessam em utilizar novas ferramentas metodológicas em benefício da inclusão, especificamente de alunos com diagnóstico de deficiência intelectual.

Além disso, busca-se apresentar novas reflexões sobre a utilização da metodologia da gamificação em sala de aula para estimular o processo de inclusão e letramento de alunos com ou sem deficiência. E possibilite o aprimoramento de práticas pedagógicas, voltadas ao processo de letramento e novas proposições que possam contribuir com o processo de inclusão, impulsionando o âmbito escolar em buscar conhecimento para reformular suas ações para não só garantir uma escola mais inclusiva, como também mais eficiente em termos de letramento.

Atenciosamente, professora Amanda Ferreira Barbosa

SUMÁRIO

1 CARACTERÍSTICAS E NECESSIDADES DO ALUNO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL LEVE.....	9
2 O LÚDICO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM.....	11
3 O CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO	12
3.1. A GAMIFICAÇÃO INCLUSIVA.....	13
4 O PRODUTO EDUCACIONAL	15
4.1 APRESENTAÇÃO DO JOGO DE LETRAMENTO.....	15
4.2 A FINALIDADE DO PRODUTO EDUCACIONAL: O JOGO DE LETRAMENTO	16
4.3 COMPREENDENDO O JOGO DE LETRAMENTO	17
4.4 A DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	18
4.5 A CONTRIBUIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	18
4.6 O JOGO DE LETRAMENTO: CAÇA AOS DÍGRAFOS.....	19
4.7 SEQUÊNCIA DIDÁTICA PROPOSTA PARA TRABALHAR OS DÍGRAFOS CONSONANTAIS	23
4.8 ATIVIDADE ESCRITA PROPOSTA PARA TRABALHAR OS DÍGRAFOS CONSONANTAIS	27
5 O PONTO DE PRINCÍPIO DO JOGO DE LETRAMENTO.....	29
5.1 O JOGO DE LETRAMENTO INCLUSIVO	29
REFERÊNCIAS.....	32
CAÇA AOS DÍGRAFOS	39
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS	39
CAÇA AOS DÍGRAFOS	42
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS.....	42
CAÇA AOS DÍGRAFOS	45
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS.....	45
CAÇA AOS DÍGRAFOS	48
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS.....	48
CAÇA AOS DÍGRAFOS	51
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS	51
CAÇA AOS DÍGRAFOS	54
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS.....	54
CAÇA AOS DÍGRAFOS	57
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS	57
CAÇA AOS DÍGRAFOS	60
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS	60

CAÇA AOS DÍGRAFOS	63
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS.....	63
CAÇA AOS DÍGRAFOS	66
JOGO DE LETRAMENTO DOS DÍGRAFOS.....	66

1 CARACTERÍSTICAS E NECESSIDADES DO ALUNO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL LEVE

A compreensão das características e necessidades dos alunos com DI Leve é fundamental para que a escola possa oferecer respostas educativas adequadas que promovam o sucesso desses estudantes. As necessidades especiais englobam uma variedade de fatores de risco ou relacionados à ordem intelectual, emocional e física, que podem afetar a capacidade de um aluno atingir seu potencial máximo em termos de aprendizagem acadêmica e socioemocional (Correia, 2003; Heward, 2003).

A terminologia utilizada para descrever as características dos alunos com necessidades especiais pode variar, mas os termos mais comumente empregados pelos especialistas são "risco educacional", "com deficiência" e "altas habilidades" (Correia, 2003; Heward, 2003). Alunos em risco educacional são aqueles que enfrentam diversos fatores, como álcool, drogas, gravidez na adolescência, negligência, abuso e ambientes socioeconômicos e socioemocionais desfavoráveis, os quais podem resultar em insucesso escolar caso não sejam devidamente abordados (Correia, 1997).

No contexto das necessidades educativas de alunos com deficiência, Correia (1993, 1997, 2003) afirma que esse conceito se aplica a crianças e adolescentes com problemas sensoriais, físicos, de saúde, intelectuais, emocionais e dificuldades de aprendizagem específicas. Essas condições específicas podem afetar uma ou mais áreas do funcionamento do aluno e podem ser identificadas por meio de uma avaliação abrangente realizada por uma equipe interdisciplinar (Correia, 1997).

Os serviços de educação especial referem-se ao conjunto de recursos que fornecem suporte especializado acadêmico, terapêutico, psicológico, social e clínico, destinados a atender às necessidades especiais do aluno, visando facilitar seu desenvolvimento acadêmico, pessoal e socioemocional (Correia, 1997).

Esses serviços devem ser disponibilizados sempre que possível no ambiente regular de ensino, com o objetivo de prevenir, reduzir ou eliminar as dificuldades enfrentadas pelo aluno, seja de ordem mental, física, emocional ou de modificação dos ambientes de aprendizagem para que ele possa receber uma educação adequada às suas capacidades e necessidades.

É importante ressaltar que o conceito de deficiência Intelectual Leve abrange crianças e adolescentes com características de aprendizagem atípicas, ou seja, que não seguem o currículo padrão, exigindo adaptações curriculares e a utilização dos serviços e apoios da educação especial de acordo com a situação específica de cada criança ou adolescente (Correia, 1997).

No contexto brasileiro, a denominação "pessoas com necessidades especiais" substituiu a expressão "alunos excepcionais", e a nomenclatura oficialmente consagrada é a de "pessoas com deficiência" (PCD) (Brasil, 1996; Ministério da Educação, 2008). Essa mudança de terminologia reflete uma abordagem mais inclusiva, valorizando a pessoa como um todo e enfatizando suas necessidades educacionais.

A legislação brasileira estabelece que as pessoas com deficiência têm o direito à educação inclusiva, ou seja, o direito de frequentar escolas regulares e receber o suporte necessário para sua plena participação e desenvolvimento acadêmico e social. A inclusão educacional visa promover a igualdade de oportunidades e o respeito à diversidade, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades e características individuais, tenham acesso a uma educação de qualidade.

Para atender às necessidades educacionais especiais dos alunos com deficiência, é fundamental que a escola adote práticas pedagógicas inclusivas, que considerem a diversidade e promovam a participação e o aprendizado de todos os alunos. Isso pode envolver adaptações curriculares, recursos de acessibilidade, apoio pedagógico especializado e colaboração entre professores, equipe técnica e família.

Além disso, a legislação brasileira prevê a oferta do Atendimento Educacional Especializado (AEE), que consiste em um conjunto de atividades, recursos e estratégias pedagógicas voltadas para a promoção da aprendizagem e o desenvolvimento das potencialidades dos alunos com deficiência. O AEE deve ser ofertado de forma complementar ao ensino regular, de acordo com as necessidades de cada aluno.

É importante ressaltar que cada pessoa com deficiência é única, com suas próprias habilidades, desafios e necessidades. Portanto, é fundamental adotar uma abordagem individualizada e centrada no aluno, garantindo que ele receba o suporte adequado para alcançar seu pleno potencial educacional e pessoal.

2 O LÚDICO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM

O uso de atividades lúdicas é extremamente benéfico para o processo de aprendizagem de alunos com Deficiência Leve, independentemente de suas restrições. Ao realizar essas atividades, não há distinção de capacidades e todos são encorajados a participar coletivamente, levando em consideração suas limitações físicas, intelectuais e sociais. Ao contrário do que se possa pensar, as crianças com necessidades especiais não devem ser privadas de experiências lúdicas no ambiente real. É fundamental que o ambiente estimule, em vez de reprimir, a ação lúdica, permitindo que a criança crie e interaja com os outros (Silva, 2022).

É importante ressaltar que, para esses alunos, as atividades lúdicas não são apenas uma forma de ocupar o tempo, mas desempenham um papel significativo em seu desenvolvimento. Segundo Cavalcanti Neto (2009), brincar é fundamental na vida de todas as crianças, independentemente de suas particularidades.

Portanto, a criança tem o direito de acessar espaços e oportunidades de brincadeira como uma necessidade básica. A brincadeira desempenha um papel importante na aprendizagem, permitindo que as crianças atribuam novos significados aos elementos da realidade que vivenciam no dia a dia, expressando sua compreensão. A escola deve explorar ainda mais o contexto lúdico, fornecendo materiais, espaços e recursos que enriqueçam a brincadeira, permitindo que o aluno crie e recrie suas emoções, sentimentos e conhecimentos (Oliveira Neto *et al.*, 2021).

O brincar contribui para o desenvolvimento físico, cognitivo e psicológico, além de estimular o desenvolvimento intelectual e influenciar positivamente a busca pelo conhecimento. O lúdico pode ser considerada uma estratégia para desenvolver a atenção, um fator fundamental no processo de aprendizagem, além de promover respeito, confiança e uma melhor relação de aproximação no grupo (Vieira, 2022).

O professor desempenha um papel crucial ao empregar recursos lúdicos em sala de aula. Considerar as diferenças é essencial para criar condições de aprendizagem adequadas a cada aluno. Essa abordagem educacional desafia os educadores a disseminar conhecimentos que contribuam para uma melhor qualidade de vida, estimulando novas atitudes e permitindo que desempenhem seu papel de agentes transformadores da educação, de forma satisfatória e responsável. Essas adaptações são favoráveis a uma prática docente que busca promover o desenvolvimento de todos os alunos, independentemente de suas necessidades educacionais (Vieira, 2022).

3 O CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO

A gamificação, também conhecida como *gamification*, refere-se à utilização de elementos e mecanismos de jogos em contextos que não são necessariamente jogos, indo além do simples ato de jogar ou criar um jogo. É um conceito que se baseia em várias áreas de pesquisa, como Interface Homem-Computador (IHC), Ciência Cognitiva, Jogos e Capacitação de Pessoal, o que reforça sua natureza multidisciplinar (Kapp, 2012).

A origem do termo gamificação é cercada por alguma controvérsia. O desenvolvedor de *software* e pesquisador inglês Nick Pelling foi o primeiro a utilizar o termo em 2002, mas foi somente em 2010 que ele ganhou popularidade através dos trabalhos de Jane McGoniga (Medina *et al.*, 2013). Antes de explorar mais detalhes sobre a gamificação, é importante questionar por que os jogos assumem um papel destacado em outros setores. O jogo pode ser visto como uma atividade voluntária, com limites de tempo e espaço, regras obrigatórias e um fim em si mesmo, proporcionando sentimentos de tensão e alegria. É esse envolvimento voluntário e desafiador que permite a aplicação de técnicas e mecanismos de jogos em atividades fora do contexto de um jogo (Martins, 2015).

Outra definição que esclarece bem o conceito de gamificação é o uso dos elementos, estratégias e mentalidade dos jogos em contextos que não são jogos, com o objetivo de envolver ativamente os participantes e promover a resolução de problemas (Fardo, 2013). Assim, a gamificação pode ter uma série de objetivos, como melhorar a experiência, aumentar o engajamento e motivação dos participantes, contextualizar e problematizar conceitos, desenvolver habilidades, promover interação entre as pessoas e capacitar os participantes a lidar com sucesso e fracasso (Charles, 2011).

Existem vários estudos na literatura que abordam a gamificação na educação, fornecendo informações relevantes sobre sua eficácia no aumento da participação dos alunos em atividades, mudanças de comportamento, interação entre os alunos e desenvolvimento cognitivo. No campo educacional, a utilização de elementos, dinâmicas, estilo e abordagens dos jogos facilita a resolução de problemas e o engajamento dos alunos. A aplicação da gamificação como prática educacional tem se mostrado produtiva para instituições, estudantes e professores, e seu potencial como método para ensinar habilidades aos alunos tem sido reconhecido (Martins, 2015).

Ao utilizar a gamificação na educação, espera-se que os alunos desenvolvam competências como colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia, domínio de conteúdos e autocontrole. Para isso, é importante conhecer e distinguir os elementos significativos dos jogos para a prática pedagógica, incluindo missões, enredo e personagens, níveis, objetivos, recursos e itens, colaboração e ajuda, desempenho e experiência adquirida, e pontuação.

No entanto, é necessário ter cuidado ao empregar a gamificação, pois os métodos de ensino podem diferir dos jogos. Um ponto relevante é a forma como a informação é transmitida: em um jogo, ela é fornecida ao usuário sob demanda e no momento exato para sua utilização, o que nem sempre ocorre em muitos métodos de ensino. Além disso, o desenvolvimento individual de cada aluno é um aspecto a ser

considerado. Em um jogo, existem desafios, níveis de dificuldade e tempo, e cada usuário pode progredir em seu próprio ritmo e otimizar seu tempo, o que também deve ser observado em sala de aula.

3.1. A GAMIFICAÇÃO INCLUSIVA.

A aplicação da gamificação nas atividades educacionais de alunos com DI resulta em uma autossuperação, permitindo que essa estratégia seja trabalhada de forma inclusiva. Mendes (2019) destaca que a gamificação pode ser utilizada tanto em ambientes formais quanto informais de ensino, influenciando de maneira inclusiva os processos de ensino e aprendizagem. Isso é evidenciado pelas pesquisas mencionadas, como a de Shohieb (2019), sobre o ensino da matemática, e a de Ferreira *et al.* (2016), sobre a gamificação no ensino de geometria descritiva, abrangendo alunos com diversas especificidades.

A gamificação oferece possibilidades de abordagem em diferentes contextos educacionais, contribuindo para a construção dos conceitos, como indicado por Bratu, Buică-Belciue e Caraman (2018) ao mencionarem a melhor organização e racionalização do uso do tempo. Portanto, a gamificação desempenha um papel inclusivo ao levar em consideração as especificidades dos alunos, sendo uma estratégia eficaz para promover a educação inclusiva.

Ao aplicarmos a técnica de gamificação, devemos compreender sua essência, que consiste em utilizar mecânicas de jogos e princípios de design de jogos em áreas ou momentos que não são necessariamente um jogo, com o objetivo de influenciar e motivar, proporcionando engajamento e aprendizado por meio da diversão, tornando as atividades mais interessantes e menos monótonas.

Para alcançar esse objetivo, é necessário oferecer recompensas, pontos, rankings, níveis e medalhas, a fim de captar a atenção das crianças e direcioná-las para os objetivos pedagógicos. A gamificação não se restringe apenas aos jogos, mas os jogos educacionais são especialmente eficazes e podem ser utilizados com crianças com DI.

Para isso, são utilizados mecanismos dos jogos que são percebidos como elementos que geram prazer, desafios e engajamento. Dessa forma, metas, regras e sistemas de *feedback* dos jogos são essenciais para proporcionar um envolvimento voluntário com o ambiente do jogo. É esse envolvimento que buscamos para estimular as crianças com necessidades especiais a desenvolverem o hábito da leitura e cultivarem o interesse por ela ao longo da vida.

No entanto, é importante agir com responsabilidade e conhecimento ao escolher ou criar um jogo educativo com enfoque na gamificação. É imprescindível considerar sempre as habilidades, limitações e níveis de conhecimento de cada criança, pois, caso contrário, a atividade pode resultar em frustração, apatia, ansiedade e isolamento. Nesta pesquisa foi mostrado como as limitações dos alunos com DI, ao utilizarem o jogo de caça aos dígrafos, em determinados momentos, acabaram resultando em frustrações, principalmente no que diz respeito àqueles que não sabiam ler os dígrafos das cartelas e só conseguiram

completar o jogo com ajuda.

Quando bem planejada e executada em sala de aula, a gamificação pode transformar o real sentido de se aprender, pois valoriza os conhecimentos prévios dos alunos e, através destes, serão adquiridos novos. Pelo fato de a gamificação explorar o jogo como contribuição de aprendizado partindo do imaginário para a realidade é uma excelente ferramenta para se explorar para os alunos com DI ao trabalhar com exploração de conceitos abstratos.

4 O PRODUTO EDUCACIONAL

Este capítulo apresenta o produto educacional, o processo de elaboração, os elementos que compõem o produto e os resultados de sua implementação na prática de inclusão e de aprendizagem da escola pesquisada.

4.1 APRESENTAÇÃO DO JOGO DE LETRAMENTO

Por se tratar de um jogo de letramento linguístico visando desenvolver a habilidade curricular da leitura e compreensão dos dígrafos consonantais da língua portuguesa, as regras têm como finalidade orientar o professor a utilizar o jogo em sala de aula. Esse regramento consiste em:

1. Trata-se de um jogo que consiste em identificar palavras que repitam um dos dígrafos consonantais contidos em cada cartela, para comparar os dígrafos nas fichas e verificar a repetição;
2. Para jogar o jogo desenvolvido, os alunos com DI já devem ter ou não desenvolvido a habilidade curricular de dígrafos consonantais na sala de aula regular. Porém, para aqueles que ainda não dominam a habilidade curricular proposta, o professor/a deve incentivar sua participação também para que este aprenda, de forma envolvente, os conceitos de dígrafos consonantais;
3. O jogo de letramento enfoca a linguagem e explora aspectos de vocabulários e significados, estudando, assim, os dígrafos consonantais da língua portuguesa;
4. O jogo faz uso de sorteios aleatórios para que as fichas sejam colocadas nas cartelas, em que cada aluno terá chances de sortear as fichas para verificação das imagens dos objetos e seus nomes;
5. Para que uma ficha possa ser colocada na cartela, é preciso que os nomes dos objetos nas fichas tenham o mesmo dígrafo da palavra do nome da imagem contida na cartela;
6. Cada cartela terá espaços para colocar as fichas cujas imagens dos objetos tenham os dígrafos em suas palavras, correspondentes da cartela;
7. O aluno deverá realizar a leitura das imagens, identificando o nome de cada objeto da ficha e identificando o dígrafo contido no nome do objeto para completar a cartela;
8. Vence o aluno que conseguir completar os espaços da cartela com todas as fichas;

9. Se a ficha sorteada puder entrar em sua cartela, ele a coloca no lugar adequado (os espaços) e passa a vez do jogador da esquerda;
10. Todos os alunos/jogadores devem mostrar as fichas aos seus colegas/oponentes e ler a imagem da ficha para os demais;
11. No ato da leitura da imagem, o aluno deve, sozinho, identificar qual dígrafo consonantal compõe o nome da imagem;
12. Em caso de dúvida, o aluno só poderá pedir auxílio ao professor duas (02) vezes e aos seus colegas, várias vezes;
13. Caso se esgote a cota de auxílio, e se o aluno tiver uma dúvida em uma ficha que pegou, ele deve devolver a ficha para pilha;
14. Caso não faça parte de sua cartela, o aluno deverá devolver a ficha à mesa, colocando a ficha em outra pilha virada para baixo, para dar continuidade ao jogo e passar a vez ao jogador da esquerda;
15. Caso a primeira pilha de fichas seja concluída e não tenha um vencedor, o jogo continua com a pilha das fichas descartadas, das quais, caso haja fichas descartadas novamente, haverá a formação de outra pilha de fichas, até o aluno vencer e concluir o jogo;
16. Segue-se dessa forma até que algum jogador tenha completado toda sua cartela;
17. Os alunos podem explicar aos seus colegas os assuntos de dígrafos consonantais desenvolvidos no jogo tomando como exemplo da cartela ou do próximo aluno que acertar ou ambos;
18. A premiação do jogo pode ser algo relacionado a leitura ou algo muito desejado pelo aluno (pontos para notas) e caso o professor desejar doces.

4.2 A FINALIDADE DO PRODUTO EDUCACIONAL: O JOGO DE LETRAMENTO

A inclusão e visibilidade dos alunos com diagnóstico de Deficiência Intelectual nas séries finais do Ensino Fundamental é uma temática que necessita ser discutida na atualidade, pois, cada vez mais, vemos o processo de implementação de educação inclusiva no âmbito escolar ser ampliado e diversificado. Assim, dar visibilidade a esse grupo de estudantes no âmbito escolar é difundir suas habilidades, suas conquistas e suas potencialidades, retirando o véu do estereótipo criado e difundido de forma errônea pela sociedade, segundo o qual deficientes intelectuais são doentes mentais, ou incapazes, ou que não sabem ou conseguem realizar nada.

O conceito de Educação inclusiva deve ser compreendido como sinônimo de desenvolvimento de estratégias, metodologias, ações e ensino voltados a uma aprendizagem significativa e motivadora, que possibilite todos os alunos desenvolverem suas potencialidades, para que possam vencer as barreiras atitudinais, culturais e sociais vigentes.

Por isso, este produto educacional foi pensado e desenvolvido para auxiliar os professores que se interessam em utilizar novas ferramentas metodológicas em prol da inclusão, e novas ferramentas para explorar as habilidades de compreensão acerca dos dígrafos consonantais, especificamente alunos com diagnóstico de deficiência intelectual.

Também devem ser apresentadas novas reflexões sobre a utilização da metodologia da gamificação em sala de aula, para estimular o processo de inclusão e letramento de alunos com ou sem deficiência. Com isso, haverá a possibilidade do aprimoramento de práticas pedagógicas, voltadas ao processo de letramento e novas proposições que possam contribuir com o processo de inclusão, impulsionando o âmbito escolar em buscar conhecimento para reformular suas ações para não só garantir uma escola mais inclusiva, como também mais eficiente em termos de letramento.

Dessa forma, a finalidade deste produto educacional no qual se pauta em um jogo de letramento de dígrafos consonantais com sequência didática para utilizar em sala de aula e uma atividade escrita para complementar o jogo de letramento sobre a habilidade de dígrafos consonantais.

4.3 COMPREENDENDO O JOGO DE LETRAMENTO

O produto Educacional desenvolvido a partir deste projeto de pesquisa é um jogo de letramento, a fim de desenvolver a leitura e a interpretação de palavras com dígrafos consonantais. O jogo explorará a leitura e associação de imagens e objetos e relacioná-los com as palavras dos seus respectivos nomes, cuja finalidade visa fazer com que o aluno, através da leitura de imagens, identifique o objeto e, em seguida, identifique o nome do objeto, para, depois, identificar nas palavras que formam o nome deste objeto, os dígrafos contidos nelas, uma vez que jogos de linguagem estabelecem relação entre sons e significados, vocabulários e significados. Por isso, quando unido a uma sequência didática com questionário, este método explora o conteúdo de dígrafos para poder trabalhar o jogo de letramento em sala de aula, dando a esse jogo um cunho pedagógico.

Preferiu-se utilizar apenas oito dígrafos consonantais da língua portuguesa (CH-NH- LH-RR-SS-GU-QU-SC), pois os dígrafos XC e XS se apresentam em palavras de conceitos abstratos e difíceis de compreensão para os alunos com deficiências intelectuais.

4.4 A DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O jogo intitulado Caça aos Dígrafos é composto por oito (08) cartelas, com cada uma apresentando a escrita de um dígrafo consonantal e quatro espaços vazios para inserir as fichas, num total de 32 fichas com imagens coloridas, em objetos cujos nomes haja dígrafos para serem preenchidos nas cartelas. O jogo é acompanhado de uma sequência didática para ser trabalhado em sala de aula, explorando o conteúdo-tema do jogo e uma atividade escrita de revisão de conteúdos trabalhado para ser executada pelos alunos, com orientação do professor.

A atividade foi elaborada em formato de jogo analógico, ou seja, jogo que não utiliza meios e mecanismos digitais ou eletrônicos, pois, assim, o produto educacional torna-se de fácil acesso para os docentes que tenham ou não experiências com a cultura digital.

4.5 A CONTRIBUIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional em questão, fruto desta pesquisa, não só contribui para desenvolver melhor atividades pedagógicas inclusivas, mas também contribuiu para o desenvolvimento das potencialidades de alunos com Deficiência Intelectual, uma vez que o jogo não é só voltado para aprendizagem curricular dos alunos com DI, como também o inclui nas atividades escolares de sala de aula regular. Ou seja, o produto citado tem uma forte contribuição para a educação inclusiva de aluno com DI. Além disso, traz ao docente um novo olhar para o uso da gamificação como estratégia metodológica em suas aulas — especialmente os docentes de língua portuguesa do Ensino Fundamental II.

Esta abordagem mostra como a gamificação é uma forte ferramenta pedagógica, que, além de proporcionar o lúdico na aprendizagem dos alunos, estimula o convívio social, o raciocínio lógico, trabalha com o emocional e a motivação por parte dos alunos em aprender de forma que envolve e dinâmica.

Diante disso, podemos inferir que esse material possibilita aos professores maior conhecimento ao planejar suas aulas, utilizando jogos educativos inclusivos — em especial, jogos analógicos. Dessa forma, há a possibilidade de existir aulas mais lúdicas, atrativas e inclusivas,

nas quais os alunos tornem-se protagonista de seus saberes — principalmente os alunos com DI.

4.6 O JOGO DE LETRAMENTO: CAÇA AOS DÍGRAFOS

As Cartelas dos Dígrafos consonantais:

CAÇA AOS DÍGRAFOS		CAÇA AOS DÍGRAFOS	
CH		SÇ	
COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI
COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI

CAÇA AOS DÍGRAFOS		CAÇA AOS DÍGRAFOS	
NH		GU	
COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI
COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI

CAÇA AOS DÍGRAFOS		CAÇA AOS DÍGRAFOS	
QU		LH	
COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI
COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI	COLOQUE A FICHA AQUI



Ao todo são 40 fichas, que contêm imagens de objetos, animais e sentimento que tenha nome contendo dígrafos consonantais:

Nome das imagens com CH: Chuva- Concha- Chave- Chupeta **Nome das imagens com NH:** Aranha- Unha- Joaninha- Gafanhoto **Nome das imagens com LH:** Ovelha- Espelho- Abelha- Milho **Nome das imagens com SS:** Pássaro- Pêssego- Girassol- Dinossauro **Nome das imagens com RR:** Carro- Burro- Cachorro- Jarra

Nome das imagens com GU: Foguete- Fogueira- Caranguejo- Guitarra

Nome das imagens com QU: Buquê- Queijo Quatro- Mosquito

Nome das imagens com SC: Piscina- Descer- Adolescente- Nacer

Nome das imagens com SÇ: Nasço- Renasço- Cresço- Rejuvenesço

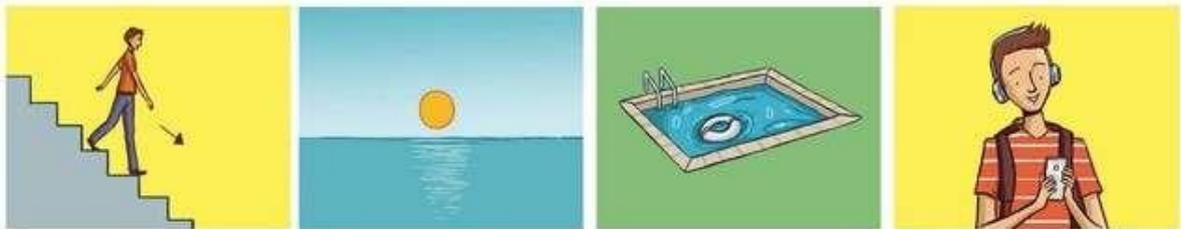
Nome das imagens com XC: Exceto- Excelência- Excerto- Exceção

As fichas das imagens:

Fichas com LH:

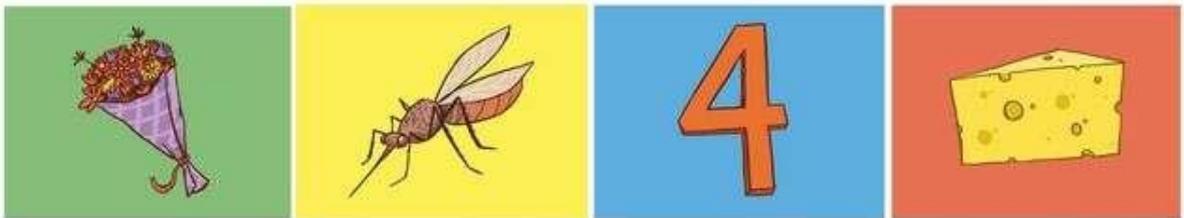
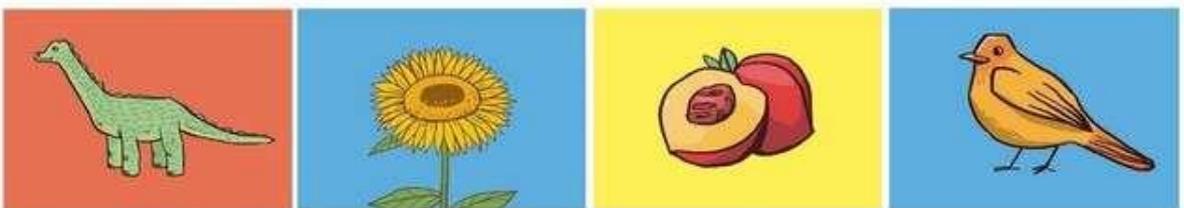
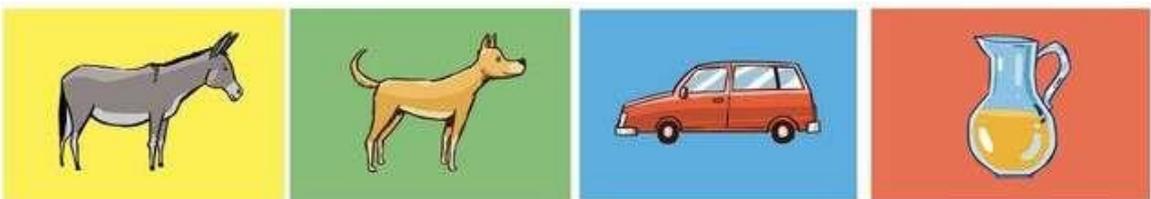


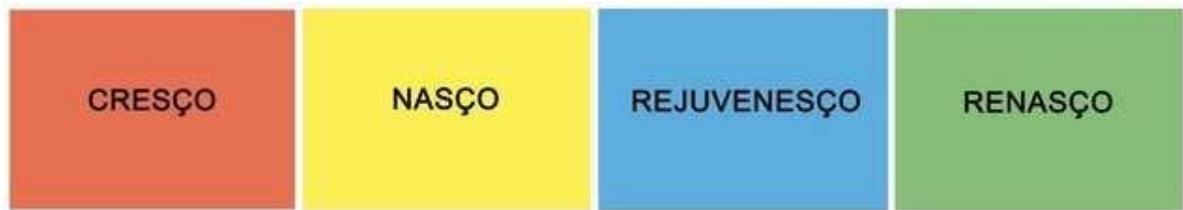
Fichas com SC:



Fichas com NH:



Fichas com CH:**Fichas com QU:****Fichas com GU:****Fichas com SS:****Fichas com RR:**

Fichas com SÇ:**Fichas com XC:**

Obs: Como as palavras com dígrafos XC, são abstratas e as imagens cujas das palavras requer uma leitura de imagens mais complexa com inúmeros significado, se optou por não apresentar imagens, assim pra não causar erros de interpretação e associação nas imagens nos alunos.

4.7 SEQUÊNCIA DIDÁTICA PROPOSTA PARA TRABALHAR OS DÍGRAFOS CONSONANTAIS**Sequência didática proposta para a pesquisa ação.**

Com base na proposta da pesquisa em questão de utilizar o lúdico como metodologia de aprendizagem e inclusão de alunos com diagnóstico de deficiência Intelectual. Esta é uma sequência didática destinada a execução da aplicação do jogo de letramento de dígrafos consonantais em sala de aula.

Disciplina: Língua Portuguesa

Série/Turma: 7º ano

Tema: Dígrafos Consonantais

Conteúdos Trabalhados:

- Conhecer o conceito de dígrafos consonantais.

- Conhecer os dígrafos consonantais existente na língua portuguesa;
- Diferenciar os dígrafos consonantais dos encontros consonantais;
- Execução de um jogo de letramento explorando os dígrafos consonantais;
- Aplicação de uma atividade escrita para revisão do conteúdo trabalhado.

Habilidades (BNCC):

- Habilidade EF03LP03: Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch;
- Habilidade EF03LP01: Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o;
- Habilidade EF04LP01: Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-- grafema regulares diretas e contextuais;
- Habilidade EF05LP01: Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema- grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares;
- 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.

Tempo da sequência didática:

03 aulas com duração de 45 minutos

Materiais necessário para a sequência didática:

- Folha de papel ofício A4 para impressão das atividades escritas; texto explicativo;
- Cartolina ou papel cartão para colagem e organização das cartelas e fichas do jogo de letramento dos dígrafos consonantais;
- Plástico e plastificadora (caso a escola tenha disponível) ou papel contato para plastificar o jogo de letramento (as cartelas e fichas);
- Lápis de quadro/ou giz;
- Livro de gramática ou livro didático adotado para turma, para retirar os textos explicativo sobre o conteúdo de dígrafos do consonantais.

AULA 1

Organização da turma:

Os alunos devem ser organizar em suas carteiras para ouvir e ver e compreender as explicações do assunto trabalhado na aula (dígrafo consonantal) e leitura do texto explicativo pelo professor sobre o assunto trabalhado em aula.

Introdução:

Iniciar a aula questionando os alunos se eles lembram ou conhecem o significado da palavra dígrafo; questionando se eles sabem desse assunto ou se eles lembram do conteúdo de dígrafos. Em seguida ouvir as falas dos alunos diante dos questionamentos.

Desenvolvimento:

Após ouvir as falas dos alunos, apresentar na lousa o conceito de dígrafos consonantal e os dígrafos da língua portuguesa; em seguida mostrar aos alunos a diferença entre dígrafos consonantal e encontro consonantal.

Após as explicações realizar uma Análise do texto com leitura coletiva com os alunos com o texto explicativo sobre dígrafos consonantais extraído de um livro de gramática e entregue uma fotocopia (xerox) para os alunos poderem estudar e conhecer mais o assunto.

Por fim revisar o assunto trabalhado com uma discussão coletiva através de uma roda de conversa com os alunos sobre as dúvidas em relação ao conteúdo e se eles sabem algumas palavras com os dígrafos vistos na aula.

Conclusão:

Após a discussão coletiva, pedir aos alunos para escolherem seus grupos para a aplicação do jogo de letramento para próxima aula.

Avaliação:

Avaliação continua através dos questionamentos dos alunos na discussão coletiva.

AULA 2**Organização da turma:**

Organizar os alunos em grupos de três (03) ou cinco (05) alunos, dependendo da quantidade de alunos, em um ambiente da escola que possibilite espaço para os alunos jogarem o jogo de letramento.

Introdução:

Iniciar a aula com a apresentação do jogo de letramento de dígrafos consonantais para a turma.

Desenvolvimento:

Mostrar aos alunos jogo intitulado de caça aos dígrafos, composto de cartelas e fichas seguido de leitura das regras do jogo e explicação do modo de jogar; em seguida distribuir as cartelas e fichas do

jogo de letramento para cada grupo.

Depois, iniciar com os grupos a aplicação do jogo de letramento de dígrafos consonantais. Após o término das partidas do jogo proposto,

Iniciar uma discussão coletiva onde os alunos vão relacionar o que aprenderam no jogo de letramento de dígrafos com o assunto estudado na aula anterior.

Conclusão:

Após o término do jogo e da discussão coletiva, pedir aos alunos que eles pesquisem para a aula seguinte outras palavras com dígrafos consonantais que não apareceram no jogo.

Avaliação:

Avaliação contínua através da participação dos alunos no jogo e na discussão coletiva.

AULA 3

Organização da turma:

Organizar os alunos em grupos de três (03) ou cinco (05) alunos, na sala de aula para responder de forma coletiva a atividade escrita de revisão.

Introdução:

Iniciar a aula com a apresentação de uma atividade escrita para ser respondida coletivamente pelos alunos.

Desenvolvimento:

Mostrar aos alunos as atividades escritas e entregar para cada aluno para eles realizarem em grupo, quando serão lidas pelo professor antes deles responderem.

Depois, iniciar a execução da atividade proposta pelos alunos, quando eles devem responder e entregar para o professor para que possa corrigi-la.

Iniciar a correção da atividade no quadro, para os alunos observarem quais questões acertaram ou erram.

Conclusão:

Após a correção da atividade pelo professor no quadro e pelos alunos, corrigindo o que erram em suas atividades, vistos nas atividades escritas nos cadernos.

Avaliação:

Avaliação contínua através da participação dos alunos na atividade.

4.8 ATIVIDADE ESCRITA PROPOSTA PARA TRABALHAR OS DÍGRAFOS CONSONANTAIS**Atividade proposta sobre o conteúdo de dígrafo consonantal da Pesquisa Ação**

Com base no conteúdo trabalhado na pesquisa através da sequência didática, composta por explicação sobre o conteúdo de dígrafo consonantal, seguido de jogo analógico de letramento sobre dígrafo consonantal e atividade escrita. Segue a atividade escrita com base no conteúdo estudado e trabalhado no jogo aplicado em sala de aula.

1º ESCREVAS OS NOMES DAS FICHAS DE SUA CARTELA:

_____, _____,
 _____, _____.

2º ESCREVA E CIRCULE O DÍGRAFO CONSONANTAL DAS PALAVRAS DA QUESTÃO ANTERIOR:

_____, _____,
 _____, _____.

3º ESCREVA MAIS OUTRAS 04 PALAVRAS QUE CONTENHA O MESMO DÍGRAFO QUE APARECE NA SUA CARTELA:

_____, _____,
 _____, _____.

4º COMPLETE AS PALAVRAS COM OS DÍGRAFOS LH OU NH:

MI___AS BA___O COZI___A MA___A BA___A BARA___O

5° CIRCULE AS PALAVRAS QUE APRESENTAM DÍGRAFOS:

QUERO- FOGUETE – GUITARRA- ÁGUA- IGUAL- MOSQUITO-
QUEIJO- QUENTE- ESQUADRA- QUASE- QUANDO- AQUILO.

6° COMPLETE COM O DÍGRAFO QUE ESTÁ FALTANDO:

BA___O NI___O AGU___A CO___IDA MI___A CO___ER
MOLE___E BRIN___EDO TE___ADO NA___IMENTO PA___EIO

7° SEPARE AS SÍLABAS DAS PALAVRAS, OBSERVANDO OS DÍGRAFOS:

CEGONHA:_____ MILHO:_____ PISCINA:_____

BURRO:_____ ABELHA:_____ BUQUE:_____

CARRO:_____ CACHORRO:_____ GIRASSOL:_____

8° COM SEUS COLEGAS, USE O CELULAR PARA PESQUISAR NO GOOGLE PALAVRAS COM DÍGRAFOS CONSONANTAIS QUE NÃO APARECERAM NO JOGO CAÇA AOS DÍGRAFOS OU NA ATIVIDADE ESCRITA:

_____, _____, _____,
_____, _____, _____,
_____, _____, _____.

5 O PONTO DE PRINCÍPIO DO JOGO DE LETRAMENTO

O jogo de letramento de dígrafos consonantais desenvolvido a partir deste projeto de pesquisa é um jogo analógico¹ inspirado e adaptado em outro jogo analógico de letramento, denominado “jogo da Sacola”, criado em 2012 para compor os 10 jogos de letramento do projeto de Alfabetização e letramento “T.R.I.L.H.A.S”, desenvolvido pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em parceria com o Instituto Natura, entre os anos de 2012 e 2018.

O jogo de alfabetização pertencente ao projeto T.R.I.L.H.A.S serviu de inspiração para a ideia de adaptação do modelo do jogo de letramento de dígrafos, fruto desta pesquisa. “O jogo da Sacola” trabalha a sonoridade silábica iniciais das palavras. O jogo divide-se em cartelas, em que cada uma trabalha uma sílaba diferente e um desenho de uma sacola com cada nome e fichas com imagens de comidas, cujos nomes tenham as mesmas sílabas. Vence o jogo aquele que tenha a cartela completa com as fichas cujos desenhos tenham a mesma sílaba inicial em seu nome.

Partindo da dinâmica e estrutura do “jogo da Sacola”, serviu de base para a construção da estrutura e formato do jogo de letramento de dígrafos, resultante deste estudo. O jogo se divide em cartelas representando cada dígrafo consonantal e fichas com desenhos cujos nomes tenham dígrafos.

5.1 O JOGO DE LETRAMENTO INCLUSIVO

Por se tratar de um jogo realizado em sala de aula regular, destinado para desenvolver a inclusão e a inserção de alunos com deficiência intelectual, o jogo teve a presença de leitura de imagens, já que a leitura visual é uma excelente ferramenta pedagógica para se trabalhar com alunos com deficiência intelectual, que tendem a ter dificuldade na leitura escrita, mas apresentam boa leitura e rápida assimilação de imagens.

¹ Jogos analógicos são aqueles que não pertencem aos grupos de jogos digitais, ou seja, não são jogos ou brinquedos que se utilizam em sua composição tecnologia computacional.

A educação inclusiva tem como objetivo desenvolver estratégias, metodologias, ações de ensino voltados a uma aprendizagem significativa, motivadora e que possibilite a todos os alunos se desenvolverem suas potencialidades, para que os alunos possam vencer as barreiras atitudinais, culturais e vigentes.

Assim, este produto educacional foi pensado e criado para auxiliar os professores de língua portuguesa da segunda fase/séries finais do ensino fundamental e aqueles professores que se interessam em utilizar novas ferramentas metodológicas em prol da inclusão, especificamente a inclusão de alunos com diagnóstico de deficiência intelectual.

Além disso, também busca apresentar novas reflexões sobre utilização da metodologia da gamificação em sala de aula para estimular o processo de inclusão e letramento de alunos com ou sem deficiência. Isto posto, deve possibilitar o aprimoramento de práticas pedagógicas, voltadas ao processo de letramento e novas proposições que possam contribuir com o processo de inclusão, impulsionando o âmbito escolar em buscar conhecimento para reformular suas ações para não só garantir uma escola mais inclusiva.

Sobre as Autoras

Amanda Ferreira Barbosa



Audiodescrição: fotografia vertical do rosto de uma mulher parda, de cabelos escuros, lisos e longos, sentada numa rede. Ao fundo, paredes amarelas com comungo.

É professora polivalente da rede municipal de ensino da Prefeitura Municipal de João Pessoa(PB) e Pedagoga atuante na sala de recurso multifuncional da municipal de ensino da Prefeitura Municipal de Bayeux(PB). Graduada em Pedagogia com área com aprofundamento em educação especial para Universidade Federal da Paraíba(UFPB), Especialista em Psicopedagogia Institucional pela Faculdade Integrada De Patos-FIP; Mestranda em Educação Especial no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede-PROFEI, na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

Diana Sampaio Braga



Audiodescrição: fotografia vertical do rosto de uma mulher branca, de cabelos loiros, lisos, na altura dos ombros. Ao fundo, paredes brancas, com estante, com quatro prateleiras preenchidas por livros.

Possui graduação em Licenciatura em Psicologia pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), mestrado em Psicologia (Psicologia Social) pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), e doutorado em Psicologia (Psicologia Social) pela Universidade Federal da Paraíba. Possui experiência na área de Psicologia, com ênfase em Psicologia do Desenvolvimento e Aprendizagem. É professora e coordenadora Adjunta Local do curso de Educação Especial no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede-PROFEI, na UEPB.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, A. A.; MARTINS, L. M. A produção do conhecimento científico: relação sujeito-objeto e desenvolvimento do pensamento. **Interface: Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 11, n. 22, p. 313-325, 2007.
- ALMEIDA, S. A. de, MENDES, C. B. de Q., & CAMPOS, P. H. F. Práticas educativas e as representações sociais elaboradas por professores sobre alunos com Déficit Intelectual, Dificuldades de Aprendizagem e o Transtorno do Espectro Autista. **Revista Educação E Cultura Contemporânea**, v. 14, n. 35, p. 138–168, 2017. Recuperado de <https://mestradoedoutoradoestacio.periodicoscientificos.com.br/index.php/reeduc/article/view/3205>.
- AMARAL, T. P.. **Deficiência mental leve: processos de escolarização e de subjetivação**. 2004. 512 f. Tese (Doutorado em Psicologia) — Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.
- AMERICAN ASSOCIATION ON MENTAL RETARDATION – AMMR. **Retardo mental: definição, classificação e sistemas de apoio**. 10.ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- ANTUNES, C. **Vygotsky, quem diria?!**: em minha sala de aula. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010. (Na sala de aula; 12).
- ARANHA, M. S. F. . Paradigmas da relação da sociedade com as pessoas com deficiência. **Revista do Ministério Público do Trabalho**, Ano XI, n. 21, 2021.
- ARANHA, M.S.F. Integração social do deficiente: análise conceitual e metodológica. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v. 3, n; 2, 1995.
- ARAÚJO, A. L. S.; SILVA, G. R.; SILVA, Y. F.; RUFINO, G. M.; SILVA JÚNIOR, V. M.. A utilização da gamificação nas aulas remotas da residência pedagógica: relato de experiência sobre a aplicação do kahoot em sala de aula. *In: ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA DA UEPB, 8.; ENCONTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES, 6., 2022, João Pessoa. Anais [...].* João Pessoa: Universidade Estadual da Paraíba, 2022.
- ARAÚJO, Flávia Karine Uliano *et al.* O uso da metodologia ativa gamificação na aprendizagem. **Educação, Tecnologia e Inclusão**, p. 110, 2022.
- ARAÚJO, M. V. *et al.* Formação de professores e inclusão escolar de pessoas com deficiência: análise de resumos de artigos na base SciELO. **Revista Psicopedagogia**, v. 27, n. 84, p. 405-16, 2010.
- ASSUMPCÃO JUNIOR, F. B.; SPROVIER, I. M. H.; ASSUMPCÃO, T. M. Deficiência mental em São Paulo: perfil de uma população atendida institucionalmente. **Pediatria Moderna**, v. 53, n.11, p. 883-93, 1999.
- BARBOSA, C. C. Metodologias ativas como recurso didático no Ensino Superior. **Revista Prometeu**, n. 4, 2018.
- BATISTA, M. W.; ENUMO, S. R. F. Inclusão escolar e deficiência mental: análise da interação social entre companheiros. **Estudos de Psicologia**, v. 9, n. 1, p. 101-111, 2004.
- BERTI, Sandra Mara. **Uso da gamificação como técnica de capacitação profissional: pesquisa experimental em uma instituição hospitalar**. 2019. 157 f. Dissertação (Mestrado em Administração) — Faculdade de Ciências Econômicas, Administrativas e Contábeis, Programa de Pós-Graduação em Administração, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo (RS), 2019.

BEYER, H. O. A educação inclusiva: ressignificando conceitos e práticas da educação especial. **Inclusão: Revista da Educação Especial**, Brasília, p. 8-12, ago. 2006.

BEZERRA, G. F.; ARAUJO, D. A. C. Em busca da flor viva: para uma crítica ao ideário inclusivista em educação. **Educação & Sociedade [online]**, v.34, n.123, p.573-588, 2013.

BLOOMFIELD, F. C. T. **Level up**: estudo exploratório sobre jogos digitais não educativos como fonte de desenvolvimento da informação e do conhecimento. 2022. 67 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação) — Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

BORGES, S. S. *et al.* Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO – SBIE, 24., 2013, Campinas (SP) . **Anais [...]**. Campinas (SP): Sociedade Brasileira de Computação/Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), 2013.

BRASIL. Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do Art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 28 dez. 2012, p. 2. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/112764.htm. Acesso em 16 jul. 2023.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, 7 jul. 2015, p. 2. Disponível em: . Acesso em: 16 jul. 2023.

BUENO, Luis Carlos Ferreira; MULLER JUNIOR, Bruno. **StratVision**: um ambiente para representação da visão estratégica baseada em padrões no jogo de xadrez. São Paulo: Editora Dialética, 2022.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. A sala de aula inovadora-estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

CAPELLINI, V. L. M. F.; ZERBATO, A. P. **O que é Ensino Colaborativo?**. São Paulo: Edicon, 2019.

CARVALHO, L. B. **Tecnologias digitais para o ensino e aprendizagem de Ele**: análises de atividades dos aplicativos móveis *Duolingo* e *Babbel*. 2019. 69 f. Monografia (Licenciatura em Letras – Espanhol) — Departamento de Letras Estrangeiras, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), Pau dos Ferros (RN), 2019.

CASTRO, B. C. **Gamificação e competência moral**: um quase-experimento com estudantes de administração pública. 2019. 192 f. Dissertação (Mestrado em Administração) — Centro de Ciências da Administração e Socioeconômicas, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

CAVALCANTE, Meire. Aparências diferentes? Talentos também. **Nova Escola**, 1 jun. 2004. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1379/aparencias-diferentes-talentos-tambem>. Acesso em: 22 jul. 2023.

COELHO, Yuri Cavaleiro de Macêdo. **Aprender no insta!**: os *Studygrams* e a educação *online* de biologia. 2022. 179 f. Tese (Doutorado em Ciências e Matemática) — Instituto de Educação Matemática e Científica, Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e Matemáticas, Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém, 2022.

DALAROSA, A. A. Contribuição da teoria de Antônio Gramsci ao pensamento educacional brasileiro.

Revista de Educação UNIVAS, Pouso Alegre, v. 3, n. 9 p. 673-695, dez. 2018. Disponível em: <http://ojs.univas.edu.br/index.php/argumentosproeducacao/article/view/422>. Acesso em: 16 jul. 2023.

DAROS, Thuinie. **Mentalidade Criativa: Preparando Estudantes para Serem Inovadores e Resolutivos**. Porto Alegre: Penso Editora, 2023.

DEL PRETTE, A.; DEL PRETTE Z. A. P. **Psicologia das habilidades sociais na infância: Teoria e Prática**. Petrópolis: Vozes, 2005.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

DORIN, L. **Psicologia da educação**. São Paulo: Ed. do Brasil, 1975.

ECHEITA, G., MARTÍN, E. Interação social e aprendizagem. In: COLL, C.; PALACIOS, J.; MARCHESI, A. (Org.). **Desenvolvimento psicológico e educação: necessidades educativas especiais e aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. v. 3, p.36-53.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. 106 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul (RS), 2013.

FELKER, K.; PHETTEPLACE, E. Gamification in libraries: the state of the art. **Reference and User Services Quarterly**, v. 54, n. 2, p. 19-23, 2014.

FERREIRA, D. S. **A motivação e o processo ensino-aprendizagem na educação infantil**. 2002. 38 f. Monografia (Especialização em Educação e Arte) – Curso Pós-graduação em Educação e Arte, Universidade Estadual do Paraná – Unespar/Fecilcam, Campo Mourão (PR), 2002.

FILATRO, Andrea Cristina. **Como preparar conteúdos para EAD**. São Paulo: Saraiva Educação SA, 2018.

FONTES, R. S. *et al.* Estratégias pedagógicas para a inclusão de alunos com deficiência mental no ensino regular. In: GLAT, R. (Org.). **Educação inclusiva: cultura e cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2007. p.79-96.

FREITAS, L. C. de. A internalização da exclusão. **Educação & Sociedade**, set. 2002, v.23, n.80, p. 299-325.

GARCIA, B. C. C. **NutriGame-seu guia alimentar: serious game para comunicação do Guia Alimentar para a população brasileira para adolescentes**. 2023. 123 f. Tese (Doutorado em Ciências Fisiológicas) — Programa de Pós-Graduação Multicêntrico em Ciências Fisiológicas da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Diamantina (MG), 2023.

GARGHETTI, F. C.; MEDEIROS, J. G.; NUERNBERG, A. H. Breve história da deficiência intelectual. **Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)**, n. 10, 2013.

GASPARIN, J. L. Motivar para aprendizagem significativa. **Revista mundo jovem**, Porto Alegre, n. 314, p. 8, mar.2001.

GLAT, R. (Org.). **Educação inclusiva: cultura e cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2007.

GLAT, R., FONTES, R. S.; PLETSCH, M. D. Uma breve reflexão sobre o papel da Educação Especial frente ao processo de inclusão de pessoas com necessidades educacionais especiais em rede regular de ensino. **Revista Inclusão Social**, n. 6, p. 13-33, nov. 2006.

- GOMES, R. B.; LHULLIER, C. Representação social da deficiência intelectual na relação entre psicologia e educação. **Psicologia da Educação** [online]. 2017, n. 44, pp. 93-102. <http://dx.doi.org/10.5935/2175-3520.20170009>.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura**. São Paulo:Perspectiva, 1999.
- KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2018.
- LADLEY, Paul. **Gamification, Education and Behavioural Economics**. Games-EDInnovation in Learning, 2018.
- LARA, C. L. T. **Desenvolvimento de competências e habilidades do século 21 por meio de jogos digitais: uma experiência com Minecraft na reconstrução virtual da cidade de Mariana/MG**. 2019. 155 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) — Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.
- LEITE, R. F. P. **A experiência dos (as) jovens gamers: repensando paradigmas**. 2020. 140 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) — Centro de Educação e Humanidades, Instituto de Psicologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.
- LEITE, E. C. R.; RUIZ, J. B.; RUIZ, A. M. C.; AGUIAR, T. F.; OLIVEIRA, M. R. C.. Influência da motivação no processo ensino aprendizagem. **AKRÓPOLIS-Revista de Ciências Humanas da UNIPAR**, v. 13, n. 1, 2005.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. São Paulo: Edições Loyola, 1985.
- LIMA, S. R.; MENDES, E. G. Escolarização da pessoa com deficiência intelectual: terminalidade específica e expectativas familiares. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 17, n. 2, p. 195-208, 2011.
- MACHADO, Raphael Lee Pinheiro. **Ressignificando o ensino e a aprendizagem da matemática: a sala de aula como parte do cotidiano**. 2020. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Mestrado Profissionalizante em ensino de Matemática) — Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio), Rio de Janeiro, 2020.
- MAMEDES, N. O. L. Educação Inclusiva: Interação de professor e mediador. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 25, 6 de julho de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/25/educacao-inclusiva-interacao-de-professor-e-mediador>. Acesso em 16 jul. 2023.
- MARINS, D. **Um processo de gamificação baseado na teoria da autodeterminação**. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação) — Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e Pesquisa de Engenharia (COPPE), Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Sistemas e Computação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- MATOS, S. N.; MENDES, E. G. Demandas decorrentes da inclusão escolar. **Revista Educação Especial**, v. 27, n. 48, p. 27-40, 2014.
- MCGONIGAL, Jane. **Gaming can make a better world**. Palestra concedida no TED2010. Long Beach, Califórnia, 2010.
- MENDES, M. T. S. **Ensino colaborativo na educação infantil para favorecer o desenvolvimento da**

criança com deficiência intelectual. 2016. 167 f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) — Centro de Educação e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Educação Especial, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2016.

CARTELAS-CAÇA

AOS DÍGRAFOS

caca aos dígrafos

Sç

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

xc

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

Sc

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

rr

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

SS

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

Qu

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

nh

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

LH

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

Gu

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



caça aos Dígrafos

cH

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

coloquE a
ficha aqui

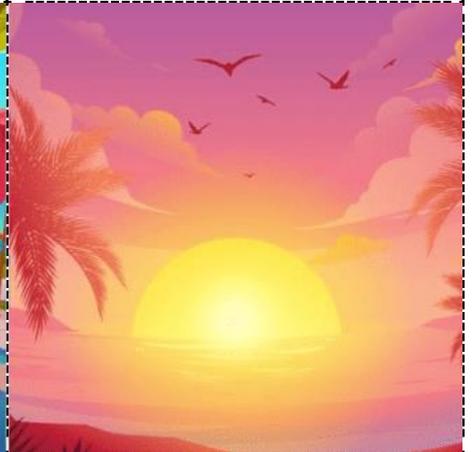
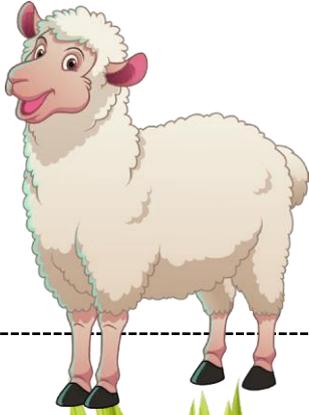
CAÇA AOS DÍGRAFOS
JOGODELETRAMENTO
DOs DÍGRAFOS

MESTRADO EM EDUCAÇÃO INCLUSIVA



CAÇA AOS DÍGRAFOS

CARTÕES FRENTE

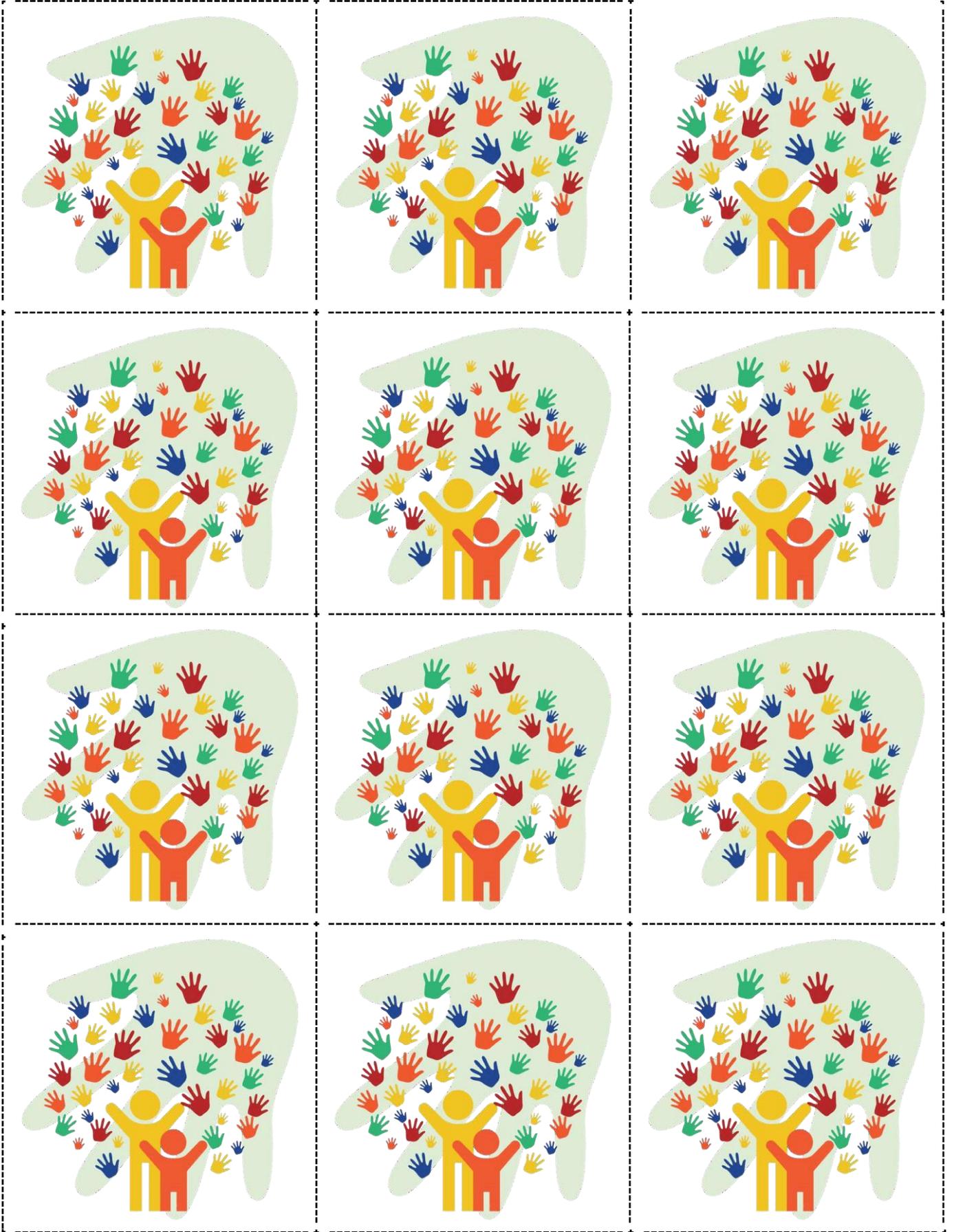


..... Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

CARTÕES VERSO

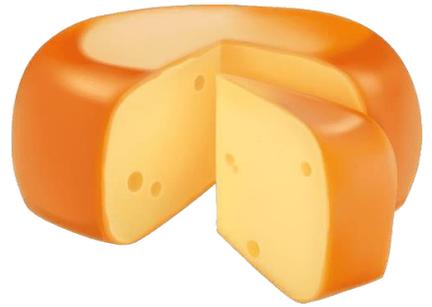
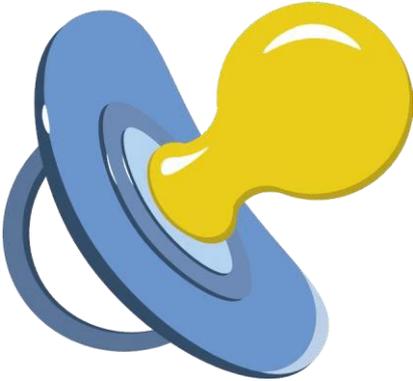
CARTÕES - CAÇA AOS DÍGRAFOS



..... Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

CARTÕES FRENTE



..... Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

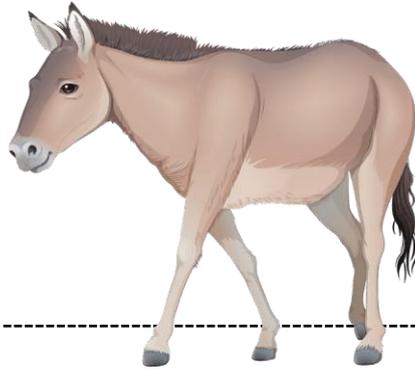
CARTÕES VERSO



..... Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

CARTÕES FRENTE



..... Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

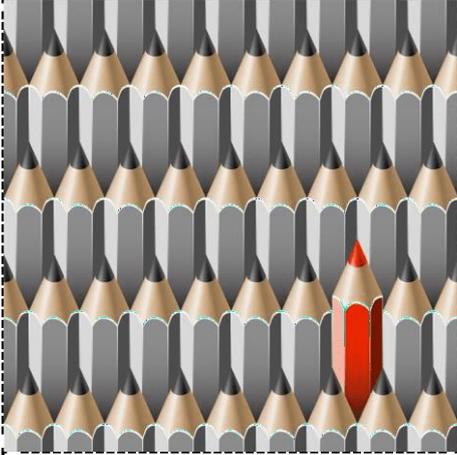
CARTÕES VERSO



..... Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

CARTÕES FRENTE



Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.

CAÇA AOS DÍGRAFOS

CARTÕES VERSO



 Recorte as cartinhas nas linhas tracejadas.