

## O USO DO JOGO DIDÁTICO NA AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM NO ENSINO DE ECOLOGIA

Jussara Nayanne dos Santos Nascimento (1); Cicera Lopes dos Santos (2); Solma Lucia Souto  
Maior de Araujo Baltar (3);

(1) *Universidade Federal de Alagoas*, jussaranayanne@gmail.com

(2) *Universidade Federal de Alagoas*, ciceraufal@gmail.com

(3) *Universidade Federal de Alagoas*, slbaltar@hotmail.com

**Resumo:** Este trabalho trata de uma abordagem do jogo como ferramenta para avaliação dos discentes sobre o conteúdo de ecologia passado segundo previsto no plano curricular nacional (PCN) durante a disciplina de estágio supervisionado II em uma escola de rede pública do município de Arapiraca. O jogo foi baseado no quadro The wall, atualmente fazendo parte do programa do caldeirão do hulk, sendo o jogo então nomeado de The Ecology Wall. Foi realizada a aplicação em três turmas de sexto anos no período vespertino durante três dias da semana onde, a turma era dividida em equipes e cada grupo tinha o dever de responder as questões propostas. A partir da aplicação do jogo, foi possível então unir mais a turma fazendo-os trabalhar juntos e captar a atenção dos discentes diante de uma nova situação para o conteúdo proposto, além de instigar o espírito competitivo dos alunos, diante de premiações por critério de ter aprendido o conteúdo ou não.

**Palavras-chave:** Ensino Lúdico. Competição. Ensino-Aprendizagem.

### 1 INTRODUÇÃO

O ensino de ciências é importante, pois a partir dele os discentes passam a entender que os seres humanos realizam ações significativas no mundo, sendo responsáveis por várias transformações no meio ambiente, aprendendo a distinguir as ações que são benéficas ou maléficas à vida no planeta, e possibilitando também a compreensão de alguns conceitos científicos básicos, como, por exemplo, o conceito de habitat, cadeia alimentar e biomas.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Ecologia está situada entre os conteúdos obrigatórios para o ensino de Ciências do ensino fundamental, segunda etapa, no eixo “*Vida e Ambiente*”, sendo alguns dos conteúdos abordados por esta: as características de

vegetação, clima, distinção entre componentes bióticos e abióticos, dentre outros (BRASIL, 1998). Sendo importante devido à *“temática ambiental as informações e os conceitos [...]”* (BRASIL, 1998) que ela contém. Nela é possível estudar *“as relações de interdependência entre os organismos vivos e destes com os demais componentes do espaço onde habitam”* (BRASIL, 1998).

Lecionar sobre Ecologia não é uma atividade fácil, ainda mais atualmente, com tantas tecnologias que possibilitam uma rápida obtenção de informação, grandes horizontes de ideias e novidades aos discentes, o que tornou desestimulante uma aula que se limita apenas ao uso do quadro e livro didático. Shinyashiki (2011) afirma que nos *“dias de hoje, mais do que em qualquer outra época, o professor enfrenta desafios na sala de aula que dificultam a realização do seu trabalho.”* (SHINYASHIKI, 2011).

O principal desafio do professor é conseguir manter a atenção dos alunos diante do assunto abordado em sala de aula, já que estes geralmente não apresentam interesse. Sendo assim, faz-se necessário ao docente, *“inovar, reconceber antigos métodos de ensino-aprendizagem e criar caminhos diferentes nos processos de formação de estudantes da Educação Básica”* (ROSA, 2012).

Jogos são geralmente atividades que chamam a atenção do aluno, e isto faz deles ferramentas muito importantes para o ensino, por que realizam a junção da diversão com a aprendizagem. Além disso, *“os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as mesmas desenvolvem habilidades”* (OLIVEIRA; VIEIRA, 2010).

Desde os jogos tecnológicos até os velhos jogos de cartas e tabuleiro, se mostram bastante atrativos e úteis na sala de aula, quando aperfeiçoados de acordo com a disciplina e/ou objetivo dos docentes por traz de sua execução, sendo também um método que aguça a curiosidade e a atenção a favor do ensino-aprendizagem.

A partir da observação do comportamento das turmas, surgiu o seguinte questionamento: como avaliar a aprendizagem e desempenho da turma quanto ao conteúdo ministrado em aula, além de verificar a habilidade de trabalho em equipe deles, permitindo sua livre expressão, e sem a pressão de uma prova tradicional, em sala de aula?

Como resposta para esse questionamento, surgiu à ideia de construir um jogo intitulado, pela autora, de The Ecology Wall. O qual recebeu esse nome em homenagem ao jogo do qual teve origem *“The Wall”*, que hoje é apresentado no Brasil pela rede Globo de

televisão como quadro do programa Caldeirão do Hulk (GSHOW, 2018), sendo esta uma versão do programa que é transmitido nos Estados Unidos desde dezembro de 2016 pela emissora National Broadcasting Company (NBC) (WIKIPEDIA, 2018).

Nesse contexto, o objetivo deste trabalho foi utilizar o jogo didático como ferramenta para avaliar a aprendizagem dos alunos de três turmas de sexto anos do ensino fundamental. Sendo neste trabalho possível compreender como se deu a construção do jogo, suas regras, a reação de cada turma à sua aplicação, assim como a autora também reflete quanto aos motivos que conduziram a tais reações, ao tempo que apresenta os resultados obtidos pela realização da atividade.

## **2 METODOLOGIA**

Este trabalho é o registro de uma intervenção que foi realizada durante a disciplina de Estágio Supervisionado II do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de Alagoas – *Campus Arapiraca*, no período letivo 2017.2. Foi utilizada atividade lúdica para realizar a avaliação da aprendizagem desenvolvida pelos alunos dos sextos anos (A, B e C) vespertino da escola onde foi realizado o estágio, escola oriunda da rede estadual de ensino localizada na cidade de Arapiraca – AL. As atividades foram desenvolvidas na disciplina de Ciências, com discentes na faixa etária de onze a quatorze anos.

### **2.1 CONSTRUINDO O JOGO**

Seu desenvolvimento foi baseado no quadro do programa Caldeirão do Hulk, da rede Globo de televisão, conhecido mundialmente pelo nome de “*The Wall*”. A dinâmica foi pensada levando em consideração o quanto esse jogo é interessante e instigante, pois ao ser lançada a bola na parede o jogador depende de sorte, pois esta pode ir a qualquer lugar. Porém o participante também depende de que o responsável por responder as perguntas tenha o conhecimento sobre o assunto perguntado, pois quando errada a resposta ao invés de ganhar, o jogador perde. Portanto, a dinâmica do jogo o torna também desafiador, principalmente por ele conter três rodadas, as quais sempre possuem novas regras.

Para tanto, foi feita uma adaptação da dinâmica do jogo para a sala de aula, para ser utilizado por crianças de 11 a 14 anos de idade na disciplina de Ciências, e foi-lhe atribuído o

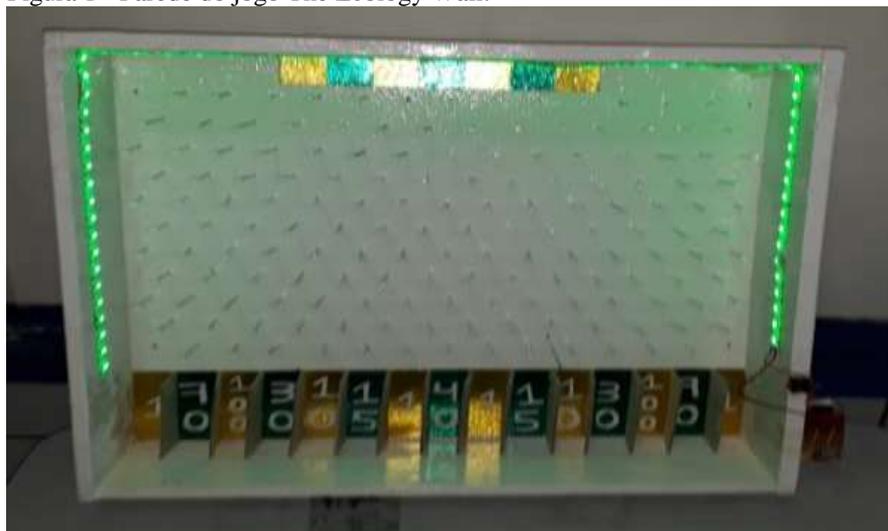
nome The Ecology Wall, já que o assunto que seria abordado era Ecologia.

A parede foi construída com uma gaveta de madeira, reciclada do lixo, pois a mesma foi encontrada jogada em uma calçada. A gaveta foi limpa, medida, e toda demarcada, como preparação para receber os 156 pregos. Em seguida, foram pregados os pregos na região marcada, o que simbolizaria os pinos que estão dispostos na parede por onde a bola do jogo original cai. Após, ainda foi realizado o emassamento, lixamento, e pintura da madeira, e dos pregos, para esconder as falhas originais da gaveta. Esperou-se cerca de quatro horas para a madeira estar totalmente seca.

Para fazer as caixas e regiões de onde cairiam as bolas foi utilizada um folha de papelão, papéis laminados nas cores verde e amarelo, e folhas de ofício. O papelão foi recortado em dezesseis pedaços: quatorze nas dimensões 4cmx8cm (quatro centímetros por oito centímetros), um nas dimensões 40.5cmx8cm (quarenta centímetros e meio por oito centímetros), e um nas dimensões 2.5cmx19cm (dois centímetros e meio por dezenove centímetros). O papel laminado foi recortado em vinte e dois pedaços: oito pedaços amarelos e sete verdes foram cortados nas dimensões 2.5cmx8cm (dois centímetros e meio por oito centímetros), e três pedaços verdes e quatro amarelos nas dimensões 2.5cmx2.7cm (dois centímetros e meio por dois centímetros e sete milímetros). E o papel ofício foi utilizado para fazer os números das caixas onde a bola cai no jogo original.

Como as bolas do jogo foram utilizadas bolas de gude, e para iluminar a parede foi colocada uma Fita LED na cor verde em suas laterais internas (Imagem 1).

Figura 1 - Parede do jogo The Ecology Wall.



Fonte: Autora da pesquisa, 2018

## 2.2 APLICAÇÃO DO JOGO

O jogo foi realizado em três turmas de sexto ano do ensino fundamental, do turno vespertino, da Escola Estadual de Educação Básica Artur Ramos (Arapiraca - AL), e contou com o auxílio da professora supervisora da escola. Em cada turma, o jogo teve duração média de duas aulas, equivalente à uma hora e quarenta minutos. Foi realizada a aplicação da dinâmica em um total de três dias.

Inicialmente, as turmas foram organizadas em seis equipes de até seis pessoas cada. Foi pedido para que todos os alunos guardassem os materiais, deixando apenas uma folha e uma caneta sobre a mesa. Foi então solicitado que os alunos colocassem o nome dos integrantes da equipe na folha, e o número dado pela professora estagiária à cada equipe. Na sequência foram explicadas as regras do jogo. Finalmente, deu-se início à atividade.

O jogo aconteceu em três rodadas, seguindo o modelo do jogo original. Na primeira rodada, todas as equipes responderam cinco perguntas de múltipla escolha com apenas duas alternativas, tendo as questões lidas em voz alta pela professora estagiária, e repetidas ao menos duas vezes, para que houvesse uma boa compreensão das mesmas por parte dos discentes. Quando alguma equipe não compreendia bem o que foi falado na questão, a professora estagiária ia até ela, e explicava melhor. A partir daí, as equipes tinham trinta segundos para discutir e chegar a uma resposta.

Na segunda rodada, as equipes tiveram de responder três questões de múltipla escolha, mas agora com quatro alternativas, tendo os mesmos trinta segundos para discutir e chegar a uma resposta. Na terceira rodada, semelhante à segunda rodada, as equipes tiveram de responder três questões de múltipla escolha com quatro alternativas e tendo trinta segundos para discutirem e responderem. Ao final da terceira rodada de perguntas, todas as equipes deveriam entregar a folha de respostas para a professora estagiária realizar a avaliação das respostas.

Foi possível então informar a quantidade de erros e acertos de cada equipe, e, em seguida, um integrante de cada equipe foi escolhido pela própria equipe para ir até a parede, e escolher de qual local seriam lançadas as bolas, onde, assim como no jogo original, para cada acerto a bola seria jogada para somar uma pontuação à equipe, enquanto que para cada erro a bola seria jogada para subtrair uma pontuação da equipe.

Ao final, a equipe vencedora ganhou uma lembrancinha com doces como premiação, enquanto que as demais equipes receberam um prêmio de consolação em forma de pirulitos.

### **2.3 A PRIMEIRA TURMA**

A primeira turma foi o sexto ano B, onde ao chegar à sala percebeu-se que os alunos estavam muito agitados. Sem o auxílio da professora supervisora, pode-se realizar a aplicação da primeira etapa da atividade com bastante dificuldade, porém obteve-se sucesso em sua execução. Como a aula tinha apenas cinquenta minutos de duração, fez-se necessário realizar uma pausa, para dar prosseguimento à dinâmica no dia seguinte.

No segundo dia de aplicação da atividade, a aula foi após o intervalo para o lanche, e os alunos entraram em sala ainda mais agitados que na aula do dia anterior. Além da turma não prestar atenção ao que a professora estagiária tentou falar para organizá-los e concluir a dinâmica, ainda fez-se necessário chamar a professora supervisora para fazer-se presente em sala. Mesmo assim, os discentes não colaboraram com a execução da dinâmica, a mesma foi cancelada, e foi passada uma atividade com quatro questões, para substituir a pontuação que seria atribuída aos alunos por meio da dinâmica anterior.

### **2.4 A SEGUNDA TURMA**

A segunda turma foi o sexto ano A, sendo a aplicação do jogo realizada em dois dias, e em menor quantidade de tempo, por serem as últimas aulas, as quais, nessa escola, tem duração de apenas 30 min. Visto que na turma anterior não conseguiu-se realizar todo o jogo, desta vez a professora supervisora se disponibilizou para auxiliar desde o início da aplicação do jogo, para assim também agilizar a ação, já que, como já foi dito, as aulas eram mais curtas.

Nessa turma os alunos também se mostraram um pouco agitados, porém colaboraram para aplicação da atividade, pois buscavam ganhar o prêmio. E a parede também chamou-lhes muito a atenção, os fazendo querer jogar nela e para isso tinham de participar do jogo.

## 2.5 A TERCEIRA TURMA

A terceira turma foi o 6º ano C também foi conseguido aplicar o jogo, nesta turma em apenas um dia, já que possuíam duas aulas seguidas, onde com o auxílio da professora, foi possível concluir as três etapas em uma aula e uma parte da outra, por estes alunos serem mais agitados para se organizar, o barulho da chuva e muitas paradas para pedir o silêncio e a atenção, mas ainda foi possível realizar a contagem de questões certas e erradas, com a soma e subtração de pontos pela ximbra jogada na parede ecológica pelo integrante da equipe escolhido e realizar a entrega do prêmio da equipe vencedora e os pirulitos das equipes que perderam.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A indisciplina dos alunos do sexto ano B foi tanta que, infelizmente, atrapalhou a aplicação da atividade lúdica na turma, impedindo-os de viver um momento de aula não tradicional que contribuiria para a fixação da aprendizagem do conteúdo estudado, além do computo de nota. Quanto a isso, Santos, Cavalcanti e Almeida (2015) afirmam que

A problemática da indisciplina, em sala de aula, é algo que vem ocorrendo nos níveis da educação básica e ao nível superior, de forma que vem comprometendo as Redes de Ensino e incitando àqueles que trabalham com educação à investigação a este respeito em busca de respostas a atitudes descomedidas dos estudantes. (SANTOS; CAVALCANTI; ALMEIDA, 2015).

De fato, pois ao ter observado os alunos antes da aplicação do jogo e ter dialogado com os demais professores da escola, com os coordenadores, e até com alguns alunos, pode-se compreender que essa indisciplina em sala de aula, e, por vezes, fora dela, vem do fato de alguns discentes da turma estarem acima da idade ideal para a série.

Outro ponto que foi levantado pelos docentes da escola foi o fato de os discentes dessa turma serem oriundos de famílias de renda baixa, onde os pais passam o dia todo fora de casa, trabalhando, e não tem tempo de está cobrando ou acompanhando o desenvolvimento dos filhos na escola.

Quanto a isso, Lima (2007) nos diz que:

A indisciplina e a falta de limites são dificuldades também advindas do ambiente familiar, por isso, se faz necessário conduzir um estudo do devido problema, ou seja, o professor deve estar capacitado não só para tratar a dificuldade encontrada em sala

de aula, mas também com a família. (LIMA, 2007)

Assim compreende-se a inviabilidade de se concluir o jogo nessa turma, porém isso também abriu o caminho para essa investigação quanto ao que nos conduziu a este resultado, o que possibilitou avaliar a turma quanto aos pontos que são necessários de ser trabalhados ainda mais rigorosamente com eles, e levantou a busca por outros métodos de trabalho que venham a ser mais produtivos. Possibilitou também a alguns discentes conseguirem entender, a partir do diálogo professor-aluno em sala de aula, que a falta de trabalho em equipe é negativa, prejudicando a todos os envolvidos.

No sexto ano A, a novidade despertou curiosidade na turma e os fez desejar participar da atividade. Isso mostra como o jogo tem boa aceitação por parte dos alunos, o que faz dele “*um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem*” (PEREIRA, 2013). Porém, isso também pode nos conduzir a uma reflexão quanto à questão da fuga do padrão de aula, conhecido como aula tradicional, que desperta no discente certo desinteresse pela aula. Sabendo também que o motivo do desinteresse em aula pode possuir diversas razões, não nos estenderemos mais nesta temática.

Para que a aplicação da dinâmica se concretizasse na turma A, fez-se necessário solicitar a participação da professora supervisora. Com a ajuda dela, foi possível concluir mais rápida e facilmente as três rodadas de perguntas e respostas. Já a segunda etapa da atividade foi concluída na aula seguinte, o que causou ansiedade nos alunos.

Pode-se perceber que a participação da professora foi bastante positiva para o controle da turma e aplicação do jogo, e isso reforça a ideia de que dever-se-ia ter ao menos duas pessoas em sala de aula, para garantir um melhor domínio da turma, e, também, uma melhor assistência ao alunado, pois como nos fala Seabra (1999):

A colaboração entre professores, implicando uma mudança importante em termos de atitudes, de desenvolvimento da comunicação, de definição de responsabilidades e de gestão da sala de aula, é um modelo que requer uma reflexão cuidada para que possam sobressair na sua aplicação as vantagens que, teoricamente, lhe são atribuídas e que têm sido verificadas empiricamente em diversos estudos (SEABRA, 1999).

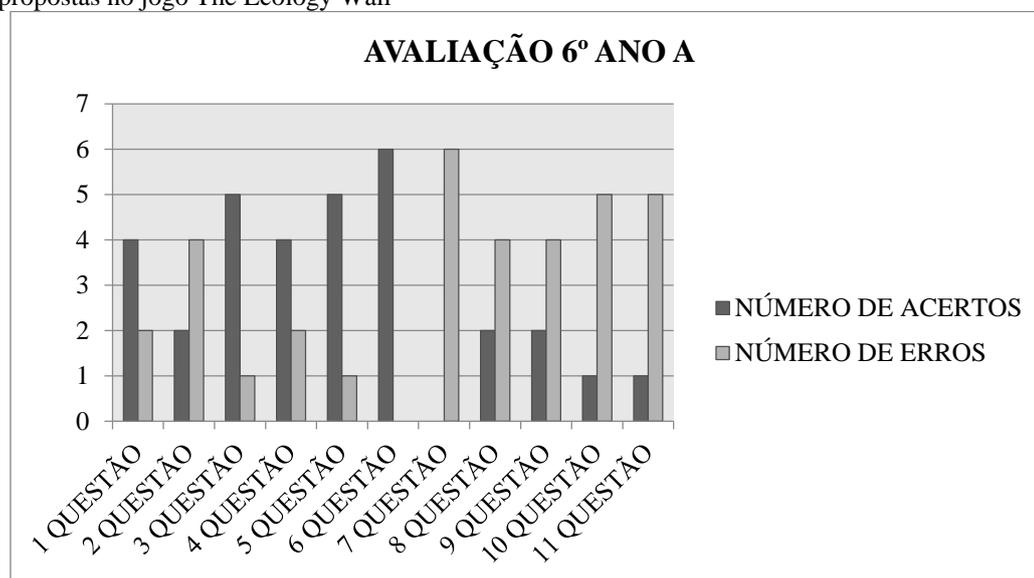
No sexto ano C, foi possível utilizar o espírito de competição dos alunos de maneira a fazer com que os grupos colaborassem e dessem plena atenção ao jogo do início ao fim, buscando as equipes ver qual ganharia o jogo, sendo a competição uma “*competência indispensável para a inserção dos sujeitos no mundo*” (FAETI, 2018).

Porém, foi utilizado um modo de competição não para ser identificado o ganhador e o

perdedor, nem para ser criado apenas um vencedor e os outros perdedores (LOVISOLO, 2013), mas para mostrar a importância de se estudar e aprender o conteúdo, pois isso não significa apenas nota mais conhecimento que permite a eles (os alunos) responder as perguntas do jogo com êxito, e onde todos podem sair vencedores. Fazendo o aluno “*entender que estudar não é somente receber mas ainda conquista*” (PEREIRA, 2013).

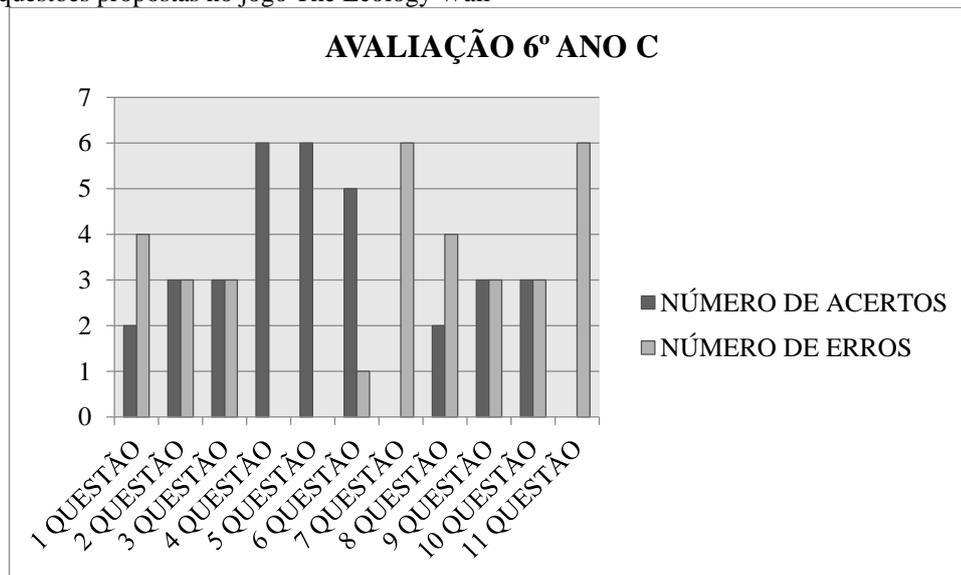
A partir da análise dos resultados das onze questões aplicadas no jogo, foi possível, além do mais ver que as questões sete e onze foram as de maior dificuldade para os discentes, as quais possuíam quatro alternativas, onde a questão sete não teve nenhum acerto, e a questão onze somente uma equipe conseguiu responder, isso nas duas turmas em que foi conseguido aplicar o jogo por completo (como é mostrado nas figuras 1 e 2). Sendo muito interessante o fato de que estas questões de maior erro pelos discentes foram os únicos assuntos abordados apenas oralmente durante as aulas. E as questões que tiveram melhor desempenho pelas equipes foram as questões 5 e 6 questões que além do assunto ter sido passado oralmente, foi escrito no quadro e respondidas questões do livro didático.

Figura 2 - Representação gráfica de erros e acertos realizados pelos alunos do 6º ano A nas 11 questões propostas no jogo The Ecology Wall



Fonte: Autora da pesquisa, 2018.

Figura 3- Representação gráfica de erros e acertos realizados pelos alunos do 6º ano C nas 11 questões propostas no jogo The Ecology Wall



Fonte: Autora da pesquisa, 2018.

É possível perceber então que o método mais tradicional aplicado pelos professores na sala de aula, que é a utilização da oralidade, com as crianças não pode vim a ser o único método aplicado, pois, as crianças possuem dificuldade de compreender o conteúdo por não conseguirem focar sua atenção naquilo que o professor está a dizer tanto quanto o que ele vem a mostrar, ou seja, a criança segue mais o modelo que lhe é visto, do que o que é dito e como nos diz Pereira (2013),

A exposição oral das ideias é talvez o método de ensino mais antigo e mais utilizado pelos professores. No entanto, têm surgido algumas críticas quanto a este método, pois fomenta a passividade dos estudantes, levando ao desinteresse e desatenção dos mesmos. (PEREIRA, 2013)

Isso mostra ainda mais a importância de ferramentas que inovem a sala de aula e fixe o interesse do aluno. O jogo então vem como está ferramenta, onde o aluno não terá apenas a oralidade pelo professor, mas também se sentirá a vontade para participar e discutir sobre o assunto além de está praticando.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se perceber que a aplicação do jogo foi bastante útil nas duas turmas em que essa aplicação obteve êxito, pois os alunos puderam ser avaliados por meio de suas respostas às

perguntas apresentadas durante a dinâmica, e isto fez com que o principal objetivo do jogo fosse alcançado.

A partir do fato de uma das turmas não ter apresentado real interesse com a aplicação do jogo, conduzindo assim ao fracasso desta, pode-se levantar reflexões referentes aos motivos que conduziram a este fim, e, deste modo, buscou-se compreender como posteriormente poder-se-ia apresentar uma nova proposta de atividade para essa turma.

Deste modo, sugere-se que caso haja intenção de utilizar a dinâmica aqui apresentada com outras turmas, no futuro, deve-se observar bem o perfil dessa turma, para então adequar o jogo a ela, tanto perguntas, quanto dinâmica do jogo, pois este foi um dos pontos que talvez tenha influenciado na execução negativa do mesmo em uma das três turmas nas quais ele foi aplicado.

## 5 REFERÊNCIAS

BATISTA, R. G. et al. **A importância do uso dos novos recursos didáticos nas aulas de Geografia.** Disponível em: <https://goo.gl/eBFhSc>, acesso em: 14/04/2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Ciências Naturais.** Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencias.pdf>, acesso em: 20/05/2018.

FAETI, P. V.; CALSA, G. C. **JOGO, COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO: ARTICULANDO SABERES.** Disponível em: <https://goo.gl/AzvQAI>, acesso em: 18/04/2018.

GSHOW. **Novo jogo de perguntas e respostas do 'Caldeirão', 'The Wall' tem cenário imponente.** Disponível em: <https://goo.gl/7sKCMA>, acesso em: 10/04/2018.

LIMA, J. A. de C. **INDISCIPLINA NO AMBIENTE ESCOLAR FORMAÇÃO DE LIMITES NAS CRIANÇAS.** Disponível em: <https://goo.gl/paBNMy>, acesso em: 10/04/2018.

LOVISOLO, H. R.; BORGES, C.N.F.; MUNIZ, I. B. **COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO: NA PROCURA DO EQUILÍBRIO.** Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v35n1/a11v35n1.pdf>, acesso em: 23/05/2018.

NBC. **THE WALL** – site oficial. Disponível em: <https://www.nbc.com/the-wall?nbc=1>, acesso em: 20/05/2018

PEREIRA, A. L. L. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem.** Universidade do Porto, 2013. Disponível em: <https://goo.gl/er8NJA>, acesso em: 18/04/2018.

ROSA, A. B. da. **Aula diferenciada e seus efeitos na aprendizagem dos alunos: o que os professores de Biologia têm a dizer sobre isso?.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012. Disponível em: <https://goo.gl/GYzxyD>, acesso em: 21/04/2018.

SANTOS, Z. M. F. dos; CAVALCANTI, R. J. P. U.; ALMEIDA, M. das G. A. A. de. **CAUSAS GERADORAS DE INDISCIPLINA POR ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO: PERSPECTIVA DOS PROFESSORES E SEU FAZER PARA MINIMIZÁ-LAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM.** Campina Grande: Anais do II CONEDU, 2015. Disponível em: <https://goo.gl/dJDmQc>, acesso em: 14/04/2018.

SEABRA, Isabel M. M. L. **Dois professores na sala de aula: um estudo a propósito do apoio educativo em escolas do 1º ciclo.** Dissertação (Mestre em Psicologia) - Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto. Porto, p. 84. 1999.

SILVEIRA, M. C. **Atividades lúdicas e a matemática. In: ULBRA.** (Org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2009, v. , p. 111-129.

SHINYASHIKI, Roberto. **Os desafios do professor na sala de aula.** Belo Horizonte, v. 162, p. 65-66, set., 2011. Disponível em: <https://goo.gl/1hu9RP>, acesso em: 20/05/2018.

VIEIRA, L. S.; OLIVEIRA, V. X. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.** Disponível em: <https://goo.gl/LgV7jN>, acesso em: 14/04/2018.

WIKIPEDIA. **The Wall (game show).** 17/05/2018. Disponível em: <https://goo.gl/MkUXgb>, acesso em: 20/05/2018.