

# AVALIANDO E BRINCANDO: CONVERGÊNCIAS ENTRE AVALIAÇÃO E LUDICIDADE NO ENSINO MÉDIO

*ASSESSING AND PLAYING: CONVERGENCES BETWEEN ASSESSMENT AND PLAYFULNESS IN  
HIGH SCHOOL*

**Elciane Arantes Peixoto Lunarti**

<http://lattes.cnpq.br/0344228790929092>

<https://orcid.org/0009-0006-7674-709X>

**Patrícia Arantes Peixoto Borges**

<http://lattes.cnpq.br/5773322799749040>

<https://orcid.org/0000-0001-6293-4026>

ISSN: 1518-0263

DOI:

Publicado em: 31.07.2025

**Resumo:** O Ensino Médio enfrenta desafios persistentes relacionados à fragmentação curricular, ao predomínio de práticas avaliativas tradicionais e ao desinteresse dos estudantes diante de metodologias pouco significativas. Nesse cenário, a convergência entre avaliação formativa e ludicidade se apresenta como possibilidade de inovação pedagógica capaz de promover aprendizagens mais inclusivas e emancipatórias. O presente artigo trata-se de uma pesquisa bibliográfica, baseada na análise de livros e artigos. Objetiva-se analisar as relações entre avaliação formativa e práticas lúdicas, identificando como essas abordagens interdisciplinares podem favorecer aprendizagens significativas, inclusivas e emancipadoras. A discussão se apoia em autores que problematizam a avaliação como prática social e política (Freire, 1987; 1996; Hoffmann, 1993; Luckesi, 2013) e a ludicidade como dimensão cultural e educativa (Huizinga, 2004; Kishimoto, 2011; Brougère, 2010), além de incorporar referenciais sobre interdisciplinaridade (Fazenda, 2011; Morin, 2006), inclusão (Mantoan, 2003; Carvalho, 2005) e letramentos múltiplos (Street, 1995; Kleiman, 1995; Soares, 2009). Os resultados da revisão indicam que a avaliação formativa, quando integrada a práticas lúdicas, fortalece o protagonismo discente, amplia a participação de diferentes perfis de estudantes e cria condições para aprendizagens mais contextualizadas e críticas. Além disso, a ludicidade, ao ser reconhecida como metodologia ativa no Ensino Médio, contribui para ressignificar práticas avaliativas e superar estereótipos que a associam apenas ao entretenimento infantil. Conclui-se que a integração entre avaliação e ludicidade configura um caminho promissor para a transformação das práticas escolares, respondendo às demandas da Base Nacional Comum Curricular e às exigências da sociedade contemporânea por uma educação democrática, inclusiva e emancipatória.

**Palavras-chave:** avaliação formativa; ludicidade; interdisciplinaridade.

**Abstract:** High School faces persistent challenges related to curriculum fragmentation, the predominance of traditional assessment practices, and student disengagement in the face of unmeaningful methodologies. In this context, the convergence between



formative assessment and playfulness emerges as a pedagogical innovation capable of promoting more inclusive and emancipatory learning. This article is a bibliographic research based on the analysis of books and articles. Its objective is to analyze the relationships between formative assessment and playful practices, identifying how these interdisciplinary approaches can foster meaningful, inclusive, and emancipatory learning. The discussion is supported by authors who problematize assessment as a social and political practice (Freire, 1987; 1996; Hoffmann, 1993; Luckesi, 2013) and playfulness as a cultural and educational dimension (Huizinga, 2004; Kishimoto, 2011; Brougère, 2010), as well as by references on interdisciplinarity (Fazenda, 2011; Morin, 2006), inclusion (Mantoan, 2003; Carvalho, 2005), and multiple literacies (Street, 1995; Kleiman, 1995; Soares, 2009). The results of the review indicate that formative assessment, when integrated with playful practices, strengthens student protagonism, expands the participation of different student profiles, and creates conditions for more contextualized and critical learning. Furthermore, playfulness, when recognized as an active methodology in High School, contributes to reframing assessment practices and overcoming stereotypes that associate it solely with children's entertainment. It is concluded that the integration between assessment and playfulness constitutes a promising path for transforming school practices, meeting the demands of the National Common Curricular Base and the requirements of contemporary society for a democratic, inclusive, and emancipatory education.

**Keywords:** formative assessment; playfulness; interdisciplinarity.

## Introdução

O Ensino Médio brasileiro enfrenta desafios históricos relacionados à fragmentação curricular, ao desinteresse dos estudantes e à permanência de práticas avaliativas tradicionais que pouco dialogam com as demandas contemporâneas da sociedade. Nesse contexto, pensar alternativas pedagógicas que unam avaliação formativa e ludicidade torna-se essencial para construir processos de ensino-aprendizagem mais significativos, inclusivos e emancipatórios. A avaliação, compreendida como prática social, política e pedagógica, e a ludicidade, entendida como estratégia cultural e educativa, apresentam-se como caminhos convergentes capazes de ressignificar a escola.

Entretanto, persistem problemáticas que dificultam essa integração. De um lado, a avaliação ainda é, em muitos casos, reduzida a instrumentos classificatórios que reforçam desigualdades e excluem os estudantes com trajetórias diversas (Luckesi, 2013; Hoffmann, 1993). De outro, a ludicidade continua sendo associada apenas à infância ou a momentos de recreação, não sendo reconhecida como metodologia ativa e inovadora, especialmente no Ensino Médio (Kishimoto, 2011; Brougère, 2010). A soma desses fatores contribui para a desmotivação dos jovens e para a dificuldade em consolidar práticas pedagógicas contextualizadas e interdisciplinares (Morin, 2006; Fazenda, 2011).

Diante dessas questões, emerge a seguinte questão-problema: de que forma a avaliação formativa e a ludicidade, quando articuladas no Ensino Médio, podem favorecer aprendizagens significativas, inclusivas e emancipadoras?

A partir dessa questão, levantam-se duas hipóteses correlacionadas: (i) a de que a avaliação, quando ressignificada em caráter processual e dialógico, contribui para ampliar a autonomia e a participação dos estudantes; e (ii) a de que a ludicidade, enquanto prática pedagógica

intencional, fortalece o engajamento e a construção de aprendizagens críticas, especialmente quando articulada a práticas interdisciplinares.

Nesse sentido, este artigo tem como objetivo analisar, em uma perspectiva bibliográfica, as relações entre avaliação formativa e práticas lúdicas no Ensino Médio, identificando como essas abordagens interdisciplinares podem favorecer aprendizagens significativas, inclusivas e emancipadoras.

Para alcançar tal propósito, a pesquisa adota a modalidade bibliográfica, entendida como um tipo de investigação que se desenvolve a partir de materiais já publicados (livros, artigos, dissertações e teses) possibilitando ao pesquisador conhecer, discutir e sistematizar contribuições de diferentes autores (Gil, 2008). Esse procedimento envolve etapas como definição do problema, levantamento da literatura, análise crítica das produções e organização das ideias em um quadro teórico que sustente a discussão proposta.

## **Referencial teórico**

O referencial teórico deste artigo foi organizado em cinco eixos principais, de modo a sustentar a análise proposta sobre as convergências entre avaliação e ludicidade no Ensino Médio. Inicialmente, discutem-se as concepções de avaliação na educação básica, destacando o contraste entre modelos classificatórios e formativos. Em seguida, aborda-se a ludicidade como estratégia pedagógica, reconhecendo seu potencial para aprendizagens significativas.

O terceiro eixo trata da interdisciplinaridade e de como ela se articula à avaliação e ao lúdico, favorecendo práticas integradas. O quarto momento explora a inclusão e a diversidade no processo avaliativo-lúdico, ressaltando a valorização dos diferentes repertórios culturais. Por fim, apresentam-se as convergências entre avaliação e ludicidade, destacando seus caminhos para a emancipação dos estudantes.

### *Avaliação na Educação Básica e no Ensino Médio*

A avaliação constitui um dos elementos centrais do processo educativo, pois permite acompanhar a aprendizagem dos estudantes e orientar a prática pedagógica. Historicamente, predominou nas escolas brasileiras uma concepção classificatória, centrada em provas e notas, que muitas vezes reduziu o processo avaliativo à mensuração de resultados imediatos. Essa perspectiva excludente tende a reforçar desigualdades, já que privilegia estudantes com maior capital cultural e desconsidera a diversidade de trajetórias e saberes presentes na escola.

Autores como Luckesi (2013) defendem que a avaliação deve ser compreendida como prática diagnóstica e formativa, voltada à melhoria do ensino e ao desenvolvimento integral do estudante. Nesse sentido, o foco desloca-se do julgamento para a mediação, de modo que a avaliação se converte em instrumento de aprendizagem. Hoffmann (1993) reforça essa visão ao afirmar que avaliar é acompanhar o percurso do aluno, fornecendo devolutivas que possibilitem refletir sobre avanços e dificuldades. Villas Boas (2012), por sua vez, destaca que critérios avaliativos claros e construídos de forma participativa favorecem práticas mais democráticas, rompendo com a lógica meramente classificatória.

A avaliação também pode ser compreendida como prática social e política. Freire (1987) critica a “educação bancária” e defende que avaliar deve ser um ato dialógico, capaz de

estimular a consciência crítica e a emancipação dos estudantes. Saul (2015) acrescenta que o processo avaliativo nunca é neutro: envolve escolhas que podem reproduzir desigualdades ou, ao contrário, constituir-se em espaço de negociação e participação. Essa perspectiva é especialmente relevante no Ensino Médio, etapa marcada por grande diversidade sociocultural e por exigências de formação cidadã, acadêmica e profissional.

Por fim, o contexto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) aponta para a necessidade de alinhar a avaliação a práticas interdisciplinares e formativas. Contudo, observa-se que ainda prevalecem práticas tradicionais, muitas vezes desconectadas das realidades juvenis e das demandas contemporâneas. Nesse cenário, discutir alternativas avaliativas torna-se urgente, sobretudo quando associadas a metodologias inovadoras, como a ludicidade, capazes de potencializar aprendizagens mais significativas e inclusivas.

### *A Ludicidade como Estratégia Pedagógica*

A ludicidade é uma dimensão constitutiva do ser humano e se expressa em diferentes culturas e contextos. Para Huizinga (2004), o jogo é uma manifestação cultural universal, presente em todas as sociedades, e não deve ser visto apenas como diversão, mas como prática carregada de significados sociais. Esse entendimento amplia o papel do lúdico na educação, deslocando-o da esfera do entretenimento para a de instrumento pedagógico capaz de enriquecer os processos de ensino e aprendizagem.

No campo educacional, Kishimoto (2011) enfatiza que o jogo, quando inserido intencionalmente no planejamento pedagógico, contribui para aprendizagens significativas e para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e afetivas. De forma semelhante, Brougère (2010) argumenta que o brincar é uma prática cultural que promove autonomia, criatividade e engajamento, potencializando a participação dos estudantes. Assim, o lúdico deve ser compreendido não como atividade acessória, mas como metodologia ativa que amplia o protagonismo discente.

A psicologia histórico-cultural também oferece importantes contribuições para compreender a função educativa da ludicidade. Vygotsky (1991) defende que o brincar constitui espaço privilegiado para a internalização de significados sociais, possibilitando que os estudantes avancem em sua zona de desenvolvimento proximal. Piaget (1975), por sua vez, associa o jogo às etapas do desenvolvimento cognitivo, destacando que ele favorece a assimilação e a acomodação de novos conhecimentos. Essas perspectivas indicam que o lúdico atua como mediador entre o sujeito e o mundo, criando condições para aprendizagens profundas.

No Ensino Médio, entretanto, ainda é comum que o lúdico seja associado apenas à infância ou relegado a momentos de recreação. Essa visão restritiva limita seu potencial formativo, especialmente em uma etapa da escolarização marcada por altos índices de evasão e desinteresse. Superar tal estereótipo implica reconhecer a ludicidade como recurso pedagógico legítimo e como estratégia que favorece aprendizagens contextualizadas, críticas e inclusivas. Podemos compreender, portanto, que inserir práticas lúdicas no Ensino Médio não apenas renova metodologias, mas também contribui para uma educação mais significativa e alinhada às demandas contemporâneas.

### *Interdisciplinaridade, Ludicidade e Avaliação*

A fragmentação do currículo escolar tem sido apontada como um dos maiores obstáculos à aprendizagem significativa no Ensino Médio. Cada disciplina tende a se organizar de forma isolada, dificultando a construção de conhecimentos integrados. A interdisciplinaridade surge como alternativa a essa lógica, buscando articular diferentes áreas para compreender a complexidade dos fenômenos. Fazenda (2011) defende que a prática interdisciplinar não se resume à justaposição de conteúdos, mas implica diálogo, cooperação e construção coletiva de saberes.

Na mesma direção, Zabala (1998) afirma que a prática educativa deve favorecer a conexão entre conteúdos, possibilitando que os estudantes percebam as relações entre teoria e realidade. Morin (2006) amplia essa compreensão ao propor o pensamento complexo, que exige romper fronteiras disciplinares para enfrentar os desafios sociais, ambientais e culturais do mundo contemporâneo. Tais perspectivas tornam-se ainda mais relevantes diante da BNCC, que organiza o Ensino Médio por áreas do conhecimento e incentiva práticas integradas.

Ao relacionar interdisciplinaridade, ludicidade e avaliação, vislumbra-se um campo fértil para práticas pedagógicas inovadoras. A ludicidade, por meio de jogos, simulações e atividades interativas, pode funcionar como eixo integrador entre diferentes áreas, favorecendo aprendizagens contextualizadas. Do mesmo modo, a avaliação formativa, quando articulada a metodologias lúdicas, possibilita acompanhar o processo de aprendizagem de forma dinâmica e participativa. Essa convergência fortalece a construção de saberes interdisciplinares e amplia o engajamento dos estudantes.

Experiências relatadas em pesquisas educacionais apontam que projetos interdisciplinares fundamentados no lúdico favorecem a cooperação entre professores e o protagonismo discente. Ao mesmo tempo, revelam que avaliações construídas nesse contexto assumem caráter processual e dialógico, permitindo que os estudantes participem ativamente da definição de critérios e da reflexão sobre seus próprios avanços. Podemos compreender, portanto, que a associação entre avaliação, ludicidade e interdisciplinaridade configura um caminho promissor para superar práticas tradicionais e consolidar aprendizagens mais críticas e emancipatórias.

### *Inclusão e Diversidade no Processo Avaliativo-Lúdico*

A escola contemporânea é atravessada pela diversidade, reunindo estudantes com diferentes trajetórias, repertórios culturais, condições socioeconômicas e necessidades educacionais. No Ensino Médio, esse cenário exige práticas pedagógicas capazes de contemplar múltiplos perfis e ritmos de aprendizagem. A avaliação e a ludicidade, quando pensadas de forma articulada, podem contribuir significativamente para a construção de ambientes inclusivos, nos quais todos tenham oportunidades de participação e aprendizagem.

Autores como Mantoan (2003) e Carvalho (2005) defendem que a inclusão não se limita ao acesso físico à escola, mas envolve a garantia da aprendizagem de qualidade para todos. Isso significa que as práticas avaliativas e pedagógicas devem ser flexíveis, sensíveis às especificidades dos estudantes e capazes de valorizar suas potencialidades. Nesse sentido, a ludicidade se apresenta como recurso potente, pois amplia as possibilidades de expressão, favorece a cooperação e cria

oportunidades de engajamento para aqueles que, em metodologias tradicionais, tendem a ser marginalizados.

O conceito de letramentos múltiplos, discutido por autores como Street (1995), Kleiman (1995) e Soares (2009), também contribui para esse debate, ao reconhecer que as práticas de leitura, escrita e linguagem se diversificam conforme os contextos socioculturais. No ambiente escolar, considerar esses letramentos é fundamental para que avaliação e ludicidade se articulem em práticas que valorizem as identidades dos estudantes e rompam com padrões homogêneos de ensino.

Quando integradas, a avaliação formativa e a ludicidade podem ampliar a participação de grupos historicamente excluídos, como estudantes em situação de vulnerabilidade social ou com deficiência. Jogos, simulações, atividades interativas e critérios avaliativos construídos coletivamente favorecem a inclusão ao oferecer múltiplas formas de demonstrar conhecimento. Podemos compreender, portanto, que a convergência entre avaliação e ludicidade constitui um caminho para a promoção de uma educação democrática, equitativa e emancipadora, na qual a diversidade não é vista como obstáculo, mas como riqueza pedagógica.

### *Convergências entre Avaliação e Ludicidade: Caminhos para a Emancipação*

A articulação entre avaliação e ludicidade abre novas possibilidades para a construção de práticas pedagógicas mais significativas no Ensino Médio. Enquanto a avaliação formativa possibilita acompanhar o processo de aprendizagem de maneira contínua e dialógica, a ludicidade cria condições para que esse processo ocorra em ambientes motivadores e inclusivos. Juntas, essas abordagens fortalecem a autonomia discente e contribuem para aprendizagens que vão além da simples memorização de conteúdos.

Freire (1996) ressalta que a prática educativa deve ser pautada no diálogo e na criticidade, de modo que os estudantes se reconheçam como sujeitos de sua própria formação. Nessa perspectiva, tanto a avaliação quanto a ludicidade assumem papel emancipador: a primeira ao fornecer devolutivas que orientam o percurso de aprendizagem, e a segunda ao criar situações desafiadoras que estimulam a criatividade e o protagonismo. Assim, a convergência entre essas práticas pode transformar a sala de aula em espaço de participação ativa e de construção coletiva do conhecimento.

Além disso, experiências que unem avaliação e ludicidade demonstram potencial para reduzir a evasão escolar e aumentar o engajamento juvenil, desafios históricos do Ensino Médio. Ao perceberem sentido no que aprendem e ao participarem ativamente dos critérios avaliativos, os estudantes tendem a se sentir mais valorizados e motivados. Podemos compreender, portanto, que a integração entre avaliação e ludicidade não apenas responde às demandas da BNCC e da sociedade contemporânea, mas também se configura como caminho para uma educação mais justa, crítica e emancipatória.

A fim de aprofundar a análise sobre a relação entre ludicidade e avaliação, foi realizada uma busca no Periódico da CAPES com as palavras-chave “lúdico” AND “avaliação” AND “ensino médio”. Resultou em 36 artigos científicos; 31 acesso aberto; 24 em língua portuguesa. Constatou-se que a maioria (21) dos textos recuperados aborda o lúdico principalmente como recurso didático vinculado ao processo de ensino e aprendizagem, e não diretamente às práticas avaliativas. Esse dado revela a lacuna existente na literatura quanto à articulação entre avaliação

e ludicidade no Ensino Médio. Ainda assim, foram identificados três artigos que se aproximam mais diretamente da temática aqui discutida, oferecendo importantes contribuições para a reflexão.

O primeiro estudo é de Renato Schneider Rivero Jover, publicado na Revista Campo da História (2023), com o título “Gamificação para a avaliação contínua e motivação de estudantes de Matemática do Ensino Médio”. O objetivo do trabalho foi desenvolver uma metodologia alternativa às provas tradicionais, utilizando jogos pedagógicos para promover a avaliação contínua. Os resultados mostraram maior engajamento dos estudantes, melhoria nas notas e aumento da motivação, destacando o potencial da gamificação como estratégia avaliativa.

O segundo artigo foi elaborado por Igor Tairone Ramos dos Santos, Denise Aparecida Brito Barreto e Cláudia Vivien Carvalho de Oliveira Soares, publicado na Fólio – Revista de Letras Vitória da Conquista (2020), intitulado “Tecnologia digital no ensino de Língua Inglesa: o Kahoot! como avaliação formativa”. O estudo investigou como o jogo digital Kahoot! pode ser utilizado como instrumento de avaliação formativa em turmas do Ensino Médio. Os autores concluíram que a inserção dessa tecnologia promoveu maior interação entre alunos, dinamismo nas aulas e motivação para aprender inglês, evidenciando o caráter lúdico das tecnologias digitais como ferramentas avaliativas.

O terceiro trabalho é de Alef Bruno dos Santos, publicado na Revista de Educação Matemática (2023), com o título “Histórias em Quadrinhos como ferramenta lúdica no processo de verificação da aprendizagem em Análise Combinatória”. A pesquisa, realizada com 43 estudantes do 2º ano do Ensino Médio, teve como objetivo verificar a eficácia das HQs como recurso avaliativo. Os resultados indicaram que a produção de histórias em quadrinhos possibilitou maior compreensão conceitual, criatividade e protagonismo discente, validando a proposta como instrumento de avaliação lúdica e significativa.

Enquanto Jover (2023) foca na gamificação em Matemática, Santos, Barreto e Soares (2020) exploram recursos digitais em Língua Inglesa, e Santos (2023) destaca o uso de HQs em Matemática, evidenciando que práticas lúdicas avaliativas podem abranger diferentes áreas do conhecimento. Podemos compreender, portanto, que embora ainda escassos, os estudos que relacionam ludicidade e avaliação no Ensino Médio apontam para práticas que valorizam o protagonismo do estudante, promovem engajamento e contribuem para aprendizagens mais significativas. Tal lacuna também aponta para a possibilidade de futuras pesquisas nesta área.

## Considerações finais

A análise realizada neste artigo permitiu compreender que o Ensino Médio ainda enfrenta entraves significativos relacionados à fragmentação curricular, ao predomínio de práticas avaliativas tradicionais e à marginalização da ludicidade como estratégia pedagógica. Nesse cenário, a proposta de articular avaliação formativa e ludicidade surge como alternativa para repensar as práticas escolares, tornando-as mais significativas, inclusivas e emancipadoras.

Os resultados da revisão indicam que a avaliação, quando concebida em sua dimensão diagnóstica e processual, contribui para fortalecer a autonomia e a participação discente, rompendo com o caráter meramente classificatório. Da mesma forma, a ludicidade, compreendida como dimensão cultural e metodologia ativa, amplia as possibilidades de engajamento e favorece

aprendizagens contextualizadas. Ao integrar essas perspectivas à interdisciplinaridade e à inclusão, vislumbra-se a construção de práticas pedagógicas mais democráticas e sensíveis à diversidade sociocultural dos estudantes.

Do ponto de vista pedagógico, essa convergência implica a necessidade de reconfigurar a atuação docente, superando a centralidade em provas e notas e valorizando instrumentos avaliativos dialógicos, participativos e criativos. Jogos, simulações, projetos interdisciplinares e atividades coletivas podem tornar-se recursos que, associados à avaliação formativa, fortalecem o protagonismo dos estudantes e contribuem para reduzir a evasão e o desinteresse que marcam o Ensino Médio.

Conclui-se, portanto, que unir avaliação e ludicidade não se trata apenas de adotar novas metodologias, mas de propor uma transformação mais profunda nas práticas escolares, alinhada às demandas da BNCC e da sociedade contemporânea por uma educação democrática, inclusiva e emancipatória. Recomenda-se, ainda, que pesquisas futuras explorem experiências empíricas de implementação dessas práticas, de modo a ampliar a compreensão sobre seus impactos e consolidar caminhos pedagógicos inovadores para o Ensino Médio.

Assim, este artigo contribui para preencher uma lacuna teórica ainda pouco explorada no Ensino Médio, estimulando futuras pesquisas empíricas que investiguem a integração entre avaliação e ludicidade. Além disso, oferece subsídios para que professores e gestores escolares possam repensar práticas pedagógicas alinhadas a uma educação mais democrática, inclusiva e emancipatória.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 01 jun. 2025.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CARVALHO, Rosita Edler. **Educação inclusiva: com os pingos nos "is"**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2005.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 15. ed. Campinas: Papirus, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2008.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliar para promover: as setas do caminho**. Porto Alegre: Mediação, 1993.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JOVER, Renato Schneider Rivero. Gamificação para a avaliação contínua e motivação de estudantes de Matemática do Ensino Médio. **Revista Campo da História**, v. 8, n. 2, p. 655-

669, 2023. Disponível em: <https://ojs.campodahistoria.com.br/ojs/index.php/rcdh/article/view/117/111>. Acesso em: 05 jun. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2011.

KLEIMAN, Ângela B. **Os significados do letramento**: uma perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**: estudos e proposições. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão escolar**: o que é? por quê? como fazer? São Paulo: Moderna, 2003.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

SANTOS, Alef Bruno dos. Histórias em quadrinhos como ferramenta lúdica no processo de verificação da aprendizagem em Análise Combinatória. **Revista de Educação Matemática (REMat)**, São Paulo, v. 20, n. 1, p. 1-21, 2023. Disponível em: <https://www.revistasbemsp.com.br/index.php/REMat-SP/article/view/490/555>. Acesso em: 05 jun. 2025.

SANTOS, Igor Tairone Ramos dos; BARRETO, Denise Aparecida Brito; SOARES, Cláudia Vivien Carvalho de Oliveira. Tecnologia digital no ensino de Língua Inglesa: o Kahoot! como avaliação formativa. **Fólio – Revista de Letras**, Vitória da Conquista, v. 12, n. 2, p. 545-568, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/folio/article/view/7659/5580>. Acesso em: 05 jun. 2025.

SAUL, Ana Maria. **Avaliação emancipatória**: desafios à teoria e à prática. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2015.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

STREET, Brian. **Literacy in theory and practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

VILLAS BOAS, Benigna Maria de Freitas. **Avaliação formativa**: práticas inovadoras. Campinas: Papirus, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991 [reimpressão 2010].

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.