

OS JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E (MULTI)LETRAMENTOS: VIVÊNCIAS DO PIBID PEDAGOGIA

Núbia de Sousa Leite¹
Nayanne Nayara Torres da Silva²

RESUMO

Este resumo evidencia um relato de experiência vivenciado no Programa de Iniciação à Docência (PIBID), do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina, em uma turma do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Petrolina-PE. Trata-se da criação e testagem de um jogo digital, nomeado de “Roleta das sílabas embaralhadas”, composto por uma roleta digital com sílabas embaralhadas de palavras contidas no livro “Chapeuzinho Amarelo” de Chico Buarque, cujo objetivo era trabalhar a compreensão leitora, a consciência fonológica e algumas propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) (Morais, 2012). A testagem do jogo foi vivenciada de forma coletiva e em duplas, envolvendo questões de compreensão leitora e a reflexão sobre as propriedades do SEA. Além disso, foram propostas atividades que contemplavam as diferentes hipóteses de escrita (Ferreiro; Teberosky, 1999) dos alunos. Desse modo, o jogo digital contribuiu para o processo de aprendizagem dos aprendizes em relação à consciência fonológica, leitura e escrita, como também agregou a tecnologia ao processo de ensino e aprendizagem, destacando a perspectiva dos (multi)letramentos. Vale ressaltar ainda, que, após as testagens, identificamos avanços das crianças em suas hipóteses de leitura e escrita. Assim, destacamos que o PIBID, por meio de suas intervenções, pode colaborar para que a educação seja um lugar de promoção da equidade e busca por um ensino mais democrático, uma vez que respeita e acolhe a pluralidade de conhecimentos e saberes dos estudantes

Palavras-chaves: (Multi)letramentos, alfabetização, jogos digitais.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivenciada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do curso de Pedagogia da Universidade de Pernambuco (UPE), subprojeto “Práticas educativas e a vivência no Ensino Fundamental (anos iniciais) através da pedagogia de projetos, (multi)letramentos e cultura digital”. A pesquisa foi desenvolvida com uma turma do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Maroquinha, localizada no município de Petrolina–PE, e teve como foco principal a elaboração, aplicação e análise de um jogo digital intitulado “Roleta das Sílabas Embaralhadas”, criado com o intuito de contribuir para a consolidação da leitura e da escrita entre os estudantes.

¹ Mestranda em Educação pela Universidade de Pernambuco - UPE, nubia.leite@upe.br;

² Professora orientadora: Doutora em Educação - PPGEdU/UFPE e Université de Lyon/França - Faculdade Ciências. Professora Adjunta da Universidade de Pernambuco - Campus Garanhuns, nayanne.torres@upe.br.

A motivação para a realização deste trabalho surgiu a partir das observações realizadas na turma, em que foi possível identificar níveis heterogêneos de escrita, variando das hipóteses pré-silábica à alfabética (FERREIRO; TEBEROSKY, 1999), e dificuldades significativas na leitura e produção textual. Diante dessa realidade, compreendemos a necessidade de propor estratégias que tornassem o processo de alfabetização mais atrativo e significativo, articulando a ludicidade e o uso das tecnologias digitais à prática docente.

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa foi desenvolvida a partir de um conjunto de observações sistemáticas realizadas entre os meses de fevereiro e julho de 2023, seguidas pela elaboração e testagem do jogo digital. O recurso foi aplicado em diferentes momentos, com a mediação dos bolsistas do PIBID e da professora regente, visando promover o desenvolvimento da consciência fonológica, o reconhecimento das sílabas, a compreensão leitora e a reflexão sobre as propriedades do SEA.

Os resultados apontaram que o uso do jogo digital favoreceu o interesse e o engajamento dos alunos, promovendo avanços nas habilidades de leitura e escrita, bem como a ampliação do contato com as tecnologias digitais no contexto escolar. Além disso, a experiência proporcionou aos pibidianos a oportunidade de refletir sobre a prática pedagógica, reconhecendo o potencial do lúdico e das ferramentas tecnológicas como recursos didáticos no processo de alfabetização.

Dessa forma, este trabalho está estruturado da seguinte maneira: inicialmente, apresenta-se o percurso metodológico e as observações realizadas em sala de aula; em seguida, discute-se o referencial teórico que fundamenta o estudo; posteriormente, são descritos os resultados e as discussões provenientes da aplicação do jogo; e, por fim, são tecidas as considerações finais acerca das contribuições e aprendizagens geradas pela experiência.

METODOLOGIA

As observações foram iniciadas em fevereiro de 2023, na turma do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Maroquinha, em Petrolina - PE. Durante as observações, identificou-se que a turma era heterogênea, com estudantes em diferentes hipóteses de escrita e com ritmos diversos de aprendizagem. No mês de fevereiro, foram aplicados diagnósticos pela Secretaria de Educação para avaliar leitura, escrita e matemática, complementados por atividades diagnósticas da própria docente, que a ajudavam a traçar estratégias de ensino adequadas às necessidades dos alunos.



A partir de março, os pibidianos passaram a colaborar com a professora na elaboração de planos de aula e na seleção das habilidades da BNCC a serem trabalhadas. Nesse mesmo mês, realizaram uma intervenção com a contação da história “Coisas Importantes”, de Peter Carnavas, resultando em um painel coletivo e no fortalecimento do vínculo com os alunos.

Com base nas dificuldades observadas, sobretudo na leitura e escrita, iniciou-se em abril o planejamento de um recurso pedagógico que atendesse às demandas da turma. Em diálogo com a coordenação do PIBID, decidiu-se pela criação de um jogo digital, fundamentado nas perspectivas dos (multi)letramentos e da cultura digital, com o objetivo de favorecer a aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) de forma lúdica. Após estudos e experimentações, foi desenvolvido o jogo “Roleta das Sílabas Embaralhadas”, cuja testagem ocorreu entre maio e início de julho, voltada à promoção da leitura e da escrita por meio da ludicidade e da tecnologia.

Seguindo a temática do subprojeto de pedagogia intitulado “Práticas educativas e a vivência no Ensino Fundamental (anos iniciais) através da pedagogia de projetos, (Multi)letramentos e cultura Digital” e a partir das dificuldades observadas no que diz respeito à leitura e escrita dos alunos do 3º ano do ensino fundamental, desenvolvemos um jogo digital com o objetivo de trabalhar a compreensão leitora, a consciência fonológica e as propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (Morais, 2012). Nessa direção, Oliveira e Santos (2019, p. 17) apontam que:

[...]os jogos digitais quando são inseridos na prática pedagógica dos professores permitem avanços em diversas áreas, ou seja, avanços que vão ter resultados tanto para a instituição como para os discentes, pois esse modo de ensinar vai ajudar as crianças a se socializarem, vai ajudar na concentração, ensinar os alunos a seguir regras dentre tantas outras coisas.

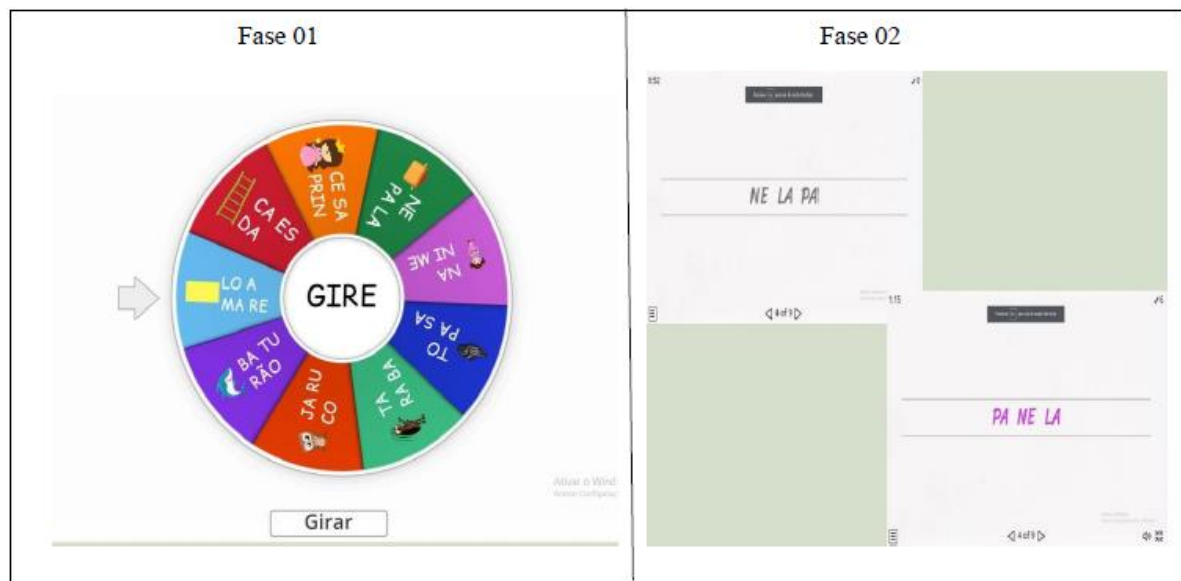
Partindo desses princípios desenvolvemos um jogo digital no qual intitulamos “Roleta das Sílabas Embaralhadas”. O jogo é composto por uma roleta, contendo nove imagens com suas respectivas palavras escritas de forma embaralhada, todas retiradas do livro “Chapeuzinho Amarelo²”, de autoria de Chico Buarque. A ideia era fazer com que os alunos, após girar a roleta (fase 01 do jogo) conseguisse ordenar a escrita das palavras (fase 02 do jogo). Para isso, tínhamos as seguintes orientações: 1. Após a leitura do livro “Chapeuzinho Amarelo³”, um aluno por vez deverá girar a roleta e esperar que ela pare.

³ O livro em questão conta a história de uma menina que tinha medo de tudo, principalmente o medo de encontrar o lobo, mas quando ela o encontra, percebe que o lobo não é tão mal assim e para não ter medo das outras coisas ela passa a embaralhar o nome de tudo que ela tinha medo, como por exemplo: a palavra “BARATA” vira “TABARÁ”; “BRUXA” vira “XABRU”; e “DIABO” vira “BODIÁ”.



Após parar em uma palavra com as sílabas desordenadas, o jogador deverá identificar qual é a palavra, associando a imagem ao contexto da história; 2. Em seguida deverá montar a palavra com as sílabas na ordem correta; 3. Por fim, deverá realizar a escrita das palavras no caderno. Ganhava o jogo o aluno que desembaralhava o maior número de palavras de forma correta. A figura 01, a seguir, evidencia a composição do jogo e suas diferentes fases.

Figura 01: Jogo “Roleta das sílabas embaralhadas”



Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

Para aplicar o jogo a professora selecionava duplas de alunos com hipóteses de escrita diferentes, por exemplo, um aluno de nível silábico com um silábico-alfabético, escolhidos e direcionados para um ambiente externo à sala de aula. Depois disso, iniciávamos o jogo realizando a apresentação do livro, partindo da leitura do título, a fim de levantar os conhecimentos prévios dos alunos sobre a história. Vale ressaltar, que aproveitávamos, também, para realizar algumas perguntas de compreensão leitora (Solé, 1998), como por exemplo: “o que vocês sabem sobre lobos?”; “o que vocês acham que vai acontecer agora?”.

Após a leitura, apresentávamos, em um notebook, a roleta digital. A criança, após girar a roleta e identificar a imagem (fase 01 do jogo), ordenava a palavra com o nosso auxílio (fase 02 do jogo). Para isso, o aluno, usando a zona do touchpad⁴ do notebook,

⁴ O touchpad é a superfície sensível ao toque utilizada por notebooks e teclados físicos de tablets para permitir a interação do usuário com aplicativos e outros elementos do sistema operacional, de maneira similar a um mouse.

maioria dos alunos relatou nunca ter acesso a um notebook ou computador, mostrando bastante interesse e entusiasmo em usar a tecnologia e aprender brincando.

Destacamos também nossas dificuldades desde a elaboração do jogo, no que se diz respeito a operacionalizar a ideia no formato digital, bem como na aplicação do jogo, por falta de recursos tecnológicos na escola, como a ausência de computadores e de uma rede de internet.

REFERENCIAL TEÓRICO

A aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) ocorre de forma gradual e envolve a compreensão de dois aspectos conceituais centrais: o que a escrita representa e como ela cria suas representações (MORAIS, 2012). A teoria da psicogênese da língua escrita, de Ferreiro e Teberosky (1999), descreve esse processo como uma evolução por hipóteses: pré-silábica, silábica, silábico-alfabética e alfabética. Cada uma dessas fases revela diferentes formas de pensar a escrita, desde os rabiscos sem relação sonora até o domínio da correspondência fonema-grafema. No entanto, atingir a hipótese alfabética não significa estar plenamente alfabetizado, pois é necessário dominar também os aspectos convencionais da língua, como as regras ortográficas que, somados aos aspectos conceituais, compõem as propriedades essenciais do SEA, sendo estes, por exemplo:

1. Escreve-se com letras, que não podem ser inventadas, que têm um repertório finito e que são diferentes de números e de outros símbolos;
2. As letras têm formatos fixos e pequenas variações produzem mudanças na identidade das mesmas (p, q, b, d), embora uma letra assuma formatos variados (P, p, P, p);
3. A ordem no interior das palavras não pode ser mudada;
4. Uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras;
5. Nem todas as letras podem ocupar certas posições no interior das palavras e nem todas as letras podem vir juntas de quaisquer outras;
6. As letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem;
7. As letras notam segmentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos;
8. As letras têm valores sonoros fixos, apesar de muitas terem mais de um valor sonoro e certos sons poderem ser notados com mais de uma letra;
9. Além de letras, na escrita de palavras, usam-se, também, algumas marcas (acentos) que podem modificar a tonicidade ou o som das letras ou sílabas onde aparecem;
10. As sílabas podem variar quanto às combinações entre consoantes e vogais, mas a estrutura predominante no português é a sílaba CV (consoante – vogal), e todas as sílabas do português contêm, ao menos, uma vogal. (Morais, 2012, p. 51).

É válido ressaltar ainda, que o avanço para a hipótese alfabética de escrita se dá em consonância a outros conhecimentos que precisam ser aprendidas e consolidadas pelos aprendizes, sendo estes: a consciência fonológica; o conhecimento das letras; o conhecimento do funcionamento do sistema de escrita alfabética; e o conhecimento das



Nesse cenário, os jogos podem ser um aliado para apropriação de competências ligadas ao âmbito da leitura e da escrita. Isso porque, os jogos na alfabetização podem ser promotores de aprendizagem e desenvolvimento. Contudo, não podem ser vistos como única estratégia didática que garantirão a apropriação dos conhecimentos que buscamos. Nessa direção, “[...] é papel do professor calcular o quanto de aprendizagem determinado jogo pode promover para determinado aluno. Ou seja, o diagnóstico sobre o que sabe o aluno acerca do que se deseja ensinar é fundamental para que se programem os jogos que serão disponibilizados.” (Leal; Albuquerque; Leite, 2005, p. 118)

Sendo assim, há jogos ligados a vários conhecimentos e habilidades do campo da alfabetização, como por exemplo: os de análise fonológica, que buscam propiciar ao aprendiz a relação entre os sinais gráficos (letras) e a pauta sonora; os jogos que ajudam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético e àqueles que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas e a desenvolver fluência de leitura (Leal; Albuquerque; Leite, 2005).

Desse modo, entendemos a importância dos jogos no processo de alfabetização e quando utilizado com fins pedagógicos, “[...] remete-nos para relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.” (Kishimoto, 2000, p. 36). Assim, usar ferramentas, digitais ou não, para brincar com a língua oral e escrita pode se configurar como uma estratégia eficaz para o trabalho docente, além de lúdico e prazeroso. A seguir, apresentamos como essa proposta lúdica foi vivenciada por meio do jogo digital “Roleta das sílabas embaralhadas”

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após discutirmos acerca da importância de usar os jogos como estratégias para diversificar o ensino do sistema alfabético, contemplando situações que atendam a alunos que tenham diferentes conhecimento sobre a escrita, nesse tópico, traremos os resultados que pudemos presenciar ao usar o jogo como recurso didático-pedagógico a fim de auxiliar no processo de alfabetização.

Nesse contexto, notamos que a utilização do jogo potencializou a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, durante os momentos vivenciados com eles. Nesse sentido, o jogo, conforme sinaliza Moura (2003), é um grande aliado nas práticas docentes, e quando utilizado para fins didáticos específicos pode funcionar como um promotor da aprendizagem e do desenvolvimento.



Assim, podemos constatar que tivemos resultados positivos no que diz respeito à testagem do jogo, pois as crianças puderam refletir acerca do que já sabiam e do que precisava ainda compreender. Durante os momentos do jogo, víamos o quanto eles paravam antes de escrever para analisar o som que pronunciavam e para identificar qual sílaba deveriam registrar, ou seja, percebíamos a reflexão que teciam sobre as palavras. Por meio do jogo em questão, as crianças analisavam quais letras iriam compor determinada palavra, entendiam que as palavras eram compostas por segmentos sonoros (sílabas) e que estes segmentos devem seguir uma ordem específica (Morais, 2012).

Além da consciência fonológica e de alguns princípios do SEA trabalhamos, ainda, a capacidade de interpretação e compreensão textual, por meio da história contada. Para os alunos que ainda não sabiam ler, ao realizarmos a leitura, parávamos para refletir sobre a personagem, fazíamos perguntas de compreensão leitora (Solé, 2014): de conhecimentos prévios; objetivas; inferenciais e de previsão, e sempre buscávamos relacionar a história com o contexto dos alunos, perguntando se eles já tinham visto um lobo, ou se tinham medo de alguma coisa, tal qual acontecia com a personagem da história “Chapeuzinho Amarelo”. Para os aprendizes que já sabiam ler, dávamos o livro para que eles fizessem uma leitura compartilhada, e após a realização da leitura, questionávamos o que eles haviam entendido.

Outra habilidade contemplada na última etapa do jogo foi a escrita. Após ordenar as palavras na tela do computador, as crianças escreviam no caderno as palavras que haviam sido desembaralhadas, sem ter acesso visual as mesmas. As reflexões aqui eram mais difíceis porque eles não tinham acesso a palavra como na hora do jogo, sendo assim, precisavam refletir e escrever da sua maneira. Muitos dos aprendizes que acertavam no jogo, ou seja, que ordenavam corretamente as palavras, não escreviam a palavra de forma correta.

Isso ocorre porque quando as sílabas ou letras estão expostas, diminui o esforço cognitivo que a criança precisa fazer. Quando o aprendiz está em níveis iniciais de escrita (como o pré-silábico ou mesmo o silábico), além de pensar na correspondência grafofônica, precisa pensar (puxar da memória) qual é a letra correta para escrita da palavra. Esse esforço de "puxar da memória" é diminuído se esse banco de letras ou sílabas já estiver exposto/disponível para a criança.

É importante salientar, que as reflexões e intervenções acerca das escritas dos aprendizes aconteciam ao final do jogo. No caso das crianças com hipóteses alfabéticas, é válido mencionar a compreensão que já tinham acerca dos princípios do SEA, uma vez



escreviam as frases estabelecendo uma relação grafema-fonema, e suas dificuldades no que diz respeito aos aspectos ortográficos da língua. Isso se revelou, por exemplo, na escrita das frases para as palavras “PRINCESA” e “BRUXA”, na qual a mesma criança escreveu da seguinte maneira: “A *PRINCEZA* É BONITA”; “A BRUXA É *MAUVADA*”.

Isso evidencia o que Morais (2012) explica, sobre o fato de que atingir uma hipótese alfabética não significar que o aprendiz está alfabetizado. Ou seja, não deve haver a expectativa de que os alunos que estão nessa fase produzam textos escritos de forma totalmente convencional, porque no início da alfabetização isso ainda não é possível. Esses erros acontecem, conforme explica Morais (2005), pelo fato dos alunos, que nessa hipótese já sabem que a escrita nota a pauta sonora, escreverem exatamente da mesma forma como as palavras são pronunciadas. Por exemplo, se um aluno escreve “MININU” ao invés de “MENINO”, ele está colocando em prática os conhecimentos que possui sobre a escrita, embora esta precise de correção ortográfica.

Desse modo, consideramos importante refletirmos que é apenas quando os alunos se tornam alfabéticos que o trabalho de reflexão ortográfica deve começar. O trabalho ortográfico deve ser percebido como um trabalho de reflexão, e não como um trabalho de memorização), e a exploração deverá incidir sobre a escrita convencional, de forma a levar os alunos a perceberem que embora a escrita represente a fala, esta não é uma transcrição direta dela. (Morais, 2005).

Portanto, a partir da análise dos resultados obtidos, observa-se que o jogo digital apresentou contribuições significativas para o processo de aprendizagem das crianças, especialmente no desenvolvimento da consciência fonológica, da leitura e da escrita, promovendo uma experiência pedagógica lúdica e integrando o uso da tecnologia ao contexto educacional. Assim, compreende-se que o recurso favoreceu não apenas os alunos, ao possibilitar a reflexão e o trabalho com as sílabas das palavras, mas também aos bolsistas, que puderam identificar estratégias eficazes e aprimorar sua compreensão acerca de práticas didáticas a serem aplicadas em futuras experiências docentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a conclusão das testagens percebe-se que o jogo “Roleta das Sílabas Embaralhadas” possibilitou reflexões para as crianças, uma vez que os aprendizes puderam se atentar aos sons das palavras, aos pedaços (segmentos sonoros) que as compõem, a ordem das sílabas e letras no interior de uma palavra, o tamanho das palavras, dentre outros princípios do Sistema de Escrita Alfabética (Morais, 2012). Além disso,



vale ressaltar que o jogo digital também despertou empolgação dos aprendizes, tornando o ensino e aprendizagem mais prazerosos. E considerando que a internet e as tecnologias estão presentes no mundo contemporâneo, os professores podem se utilizar desses instrumentos para auxiliar e potencializar o conhecimento dos estudantes.

Outro ponto que merece destaque diz respeito ao trabalho contínuo e sistemático para o ensino do SEA. Sendo assim, não é apenas com um jogo que o aluno vai adquirir todas as habilidades que são requeridas para se aprender a ler e escrever. Segundo Kishimoto (2003, p. 37-38),

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Isso quer dizer que os jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em si um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles trazem, conforme destaca Mrech (2003), um saber em potencial que pode ou não ser ativado pelo aluno. É nesse sentido que o professor desempenha um papel fundamental, mediando as situações e criando outras, para além do jogo a fim de sistematizar os conhecimentos.

Logo, concluímos essa experiência com o sentimento de que a educação é um desafio, e que para logarmos êxito, precisamos viabilizar meios para a construção de ferramentas e recursos pedagógicos que ajudem esse processo a ser mais fácil, tanto para os alunos, quanto para os professores. E a ferramenta digital se mostra como uma possibilidade para a prática docente.

Além disso, enfatizamos, por fim, a importância que o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, ao possibilitar essas vivências, tem para nossa formação enquanto licenciandos e futuros docentes. Isso porque, aprimorar nossa formação e, ao permanecermos em experiências de observação e ação no cotidiano escolar, entrelaçamos a teoria e a prática, corroborando para construção da nossa identidade profissional.

REFERÊNCIAS

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In:



MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz (Orgs.). **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LEAL, Telma Ferraz; MORAIS, Artur Gomes de. O ensino dos princípios do sistema alfabético e de suas convenções *In*: LEAL, Tânia Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; MORAIS, Artur Gomes de. **Alfabetizar letrando na EJA: fundamentos teóricos e propostas didáticas**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010, v.1, p. 129-151.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência Fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de Escrita Alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MOURA, Manoel O. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. *In*: KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MRECH, Leny M. **O uso de brinquedos e jogos na intervenção psicopedagógica de crianças com necessidades especiais**. *In*: KISHIMOTO, Tizuko. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OLIVEIRA, Leticia de; SANTOS, Luciane Pichek dos. **Jogos Digitais na Educação Infantil: Aliados da Aprendizagem**. Pitanga, 2009.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed. Porto Alegre: Penso, 2014.

