

ENSINO DE GÊNEROS TEXTUAIS/DISCURSIVOS MEDIADO POR TECNOLOGIAS: EXPERIÊNCIA DO PIBID COM ESTUDANTES COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO

Alice Fontenele dos Santos Carvalho¹
Conceição Maria Alves de Araújo Guisardi²
Edna Cristina Muniz da Silva³

RESUMO

Este relato de experiência está inserido no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e tem por objetivo apresentar uma proposta didática elaborada por meio de recursos tecnológicos e aplicada em uma escola pública do Distrito Federal a alunos do ensino fundamental II e com comportamento de Altas habilidades/superdotação (AH/SD). Vale explicar que, para o atendimento aos estudantes com AH/SD, é utilizada a teoria dos três anéis (Renzulli, 1978, 2004), adotada pela Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Sabemos da importância do estudo dos gêneros textuais/discursivos nas aulas de Língua Portuguesa e Marcuschi (2005, p.19) aponta estes como “entidades sociodiscursivas e formas de ação social incontornáveis de qualquer situação comunicativa”. Desse modo, pensando em atividades que contribuam para o desenvolvimento do protagonismo estudantil, tal como recomenda a BNCC (2017), e para a exploração da capacidade de persuasão e de convencimento do estudante, escolhemos o gênero artigo de opinião. Para Rodrigues (2000), o ensino e a aprendizagem da produção do artigo se justificam por sua significativa relevância sociodiscursiva, uma vez que constituem um dos meios de favorecer a efetiva participação do alunocidadão na vida social, além de reafirmar e valorizar a função social da escrita. A atividade foi desenvolvida por meio da criação de jogos pedagógicos sobre estratégias argumentativas, usando como suporte o aplicativo *Word Wall*, que é uma ferramenta flexível e poderosa para criação de atividades. Importa lembrar que as estratégias argumentativas são fundamentais para construção de diferentes gêneros, tal como o artigo de opinião. Como resultados, acreditamos que a atividade supracitada contribuiu para a expressão de ponto de vista, cumprindo sua função comunicativa dentro de um contexto social específico e para o desenvolvimento da criatividade do aprendiz.

Palavras-chave: Altas Habilidades/Superdotação, Estratégias Argumentativas, Artigo de Opinião, PIBID.

1 INTRODUÇÃO

A educação destinada a alunos com comportamento de Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD) demanda práticas pedagógicas inovadoras que

¹ Graduanda do curso de Letras e bolsista Capes (PIBID/UNB), alicefontenele01@gmail.com

² Doutora em Linguística. Professora da SEEDF, supervisora do PIBID Letras (Bolsista Capes), cvguisardi@professora@gmail.com

³ Doutora em Linguística. Professora da UnB, coordenadora do PIBID Letras (Bolsista Capes), ednacris@gmail.com





dialoguem com os interesses dos estudantes e promovam aprendizagens significativas. Nesse cenário, o presente trabalho insere

se no contexto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), propondo uma experiência didática mediada por recursos tecnológicos e voltada para alunos do ensino fundamental II com características de AH/SD, em uma escola pública do Distrito Federal. Considerando a Teoria dos Três Anéis, de Renzulli (1978, 2004), como referência norteadora do atendimento a esse público na rede pública de ensino, a proposta aqui apresentada buscou integrar o desenvolvimento cognitivo ao estímulo da criatividade e do protagonismo estudantil, princípios valorizados pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017).

Com base na relevância dos gêneros textuais/discursivos no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa - entendidos, conforme Marcuschi (2005), como práticas sociais e formas de ação discursiva -, optamos pelo gênero artigo de opinião como eixo central da proposta. A escolha justifica-se por sua expressiva função social, conforme destaca Marcuschi (2005), ao possibilitar que o aluno se reconheça como sujeito ativo na construção e defesa de ideias no espaço público. Para tornar essa experiência mais dinâmica e significativa, foram elaborados jogos pedagógicos interativos sobre estratégias argumentativas, utilizando o aplicativo *WordWall*, uma ferramenta digital que favorece o engajamento e a autonomia dos aprendizes. Assim, este estudo pretende demonstrar como o uso de tecnologias educacionais pode potencializar o ensino da argumentação escrita e, simultaneamente, fomentar a criatividade, a criticidade e a expressão pessoal de estudantes com altas habilidades.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Altas Habilidades/Superdotação

De acordo com o Ministério da Educação, é definido como AH/SD o potencial elevado em qualquer um dos seguintes domínios, isolados ou combinados: intelectual, acadêmico, liderança, psicomotricidade e artes. Pessoas com essas características apresentam criatividade, habilidade acima da média e envolvimento com a tarefa (Brasil, 2008), alinhando-se ao pensamento de Renzulli (2004), criador da teoria dos três anéis, conforme figura a seguir.



Figura 1: Os três anéis da superdotação

A Concepção de Superdotação dos Três Anéis



Fonte: Renzulli (2004).

O anel de *habilidade acima da média* é compreendido por Renzulli (2004) como elevado potencial em algum campo de atuação. Divide-se em capacidade geral e particular. A primeira refere-se às habilidades que podem ser aplicadas a diferentes áreas, incluindo, por exemplo, o raciocínio verbal e numérico, fluência verbal, relações espaciais e recordação.

Por outro lado, a *criatividade* não é um conceito de definição simples e acordada (Renzulli, 2004). A criatividade engloba, entre outros aspectos, fluência, originalidade e flexibilidade de pensamento, receptividade a novas experiências, uso de analogias e habilidade para desenvolver projetos inovadores (Wechsler, 2008).

Segundo Renzulli (2004), o anel de *envolvimento com a tarefa* é classificado como um tipo de motivação, um esforço direcionado à solução de problemas específicos ou ao rendimento específico em uma determinada atividade que desperta o interesse do indivíduo. O envolvimento com a tarefa é compreendido como motivação intrínseca, associada à autodeterminação e à competência voltadas para uma tarefa específica e relevante para a pessoa, conduzindo-a à ação.





Segundo esse autor, existem dois tipos principais de habilidades superiores: a superdotação escolar e a superdotação criativo-produtiva. A primeira é denominada “habilidade de teste” ou “de lição de aprendizagem”, pois está relacionada à capacidade de adquirir, organizar e utilizar informações de modo eficiente, correspondendo à competência de aprender. No campo educacional e psicológico, esse tipo de superdotação está ligado à aptidão cognitiva

para compreender, reter e aplicar conhecimentos em diferentes contextos. Já a segunda caracteriza-se pela facilidade em produzir ideias, projetos e manifestações artísticas originais e inovadoras, demonstrando profundo interesse por áreas específicas e habilidade para transformar conceitos em realizações concretas (Renzulli, 2004).

As habilidades medidas nos testes de QI são as mesmas exigidas nas situações de aprendizagem escolar. Dessa forma, o aluno com alto QI também tende a obter boas notas na escola. A ênfase, neste tipo de habilidade escolar, recai sobre os processos de aprendizagem dedutiva, treinamento estruturado nos processos de pensamento, e aquisição, estoque e recuperação da informação. Já a habilidade criativa-produtiva implica no desenvolvimento de materiais e produtos originais; aqui, a ênfase é colocada no uso e aplicação da informação (conteúdo) e processos de pensamento de forma integrada, indutiva, e orientada para os problemas reais. O aluno, nesta abordagem, é visto como um “aprendiz em primeira mão”, no sentido de que ele trabalha nos problemas que têm relevância para ele e são considerados desafiadores (Renzulli, 2004).

Para identificar uma pessoa com AH/SD, alguns comportamentos precisam ser observados, tais como demonstrado no quadro a seguir:

Quadro 1: Comportamentos de superdotação

| | |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| • Alto grau de curiosidade | • Boa memória |
| • Originalidade para resolver problemas | • Persistência |
| • Atenção concentrada | • Independência e autonomia |
| • Aprendizagem rápida | • Interesse por áreas e tópicos diversos |
| • Criatividade e imaginação | • Iniciativa |
| • Liderança | • Vocabulário avançado para a sua idade cronológica |
| • Riqueza de expressão verbal (elaboração e fluência de ideias) | • Facilidade de interagir com crianças mais velhas ou com adultos |



| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Habilidade para considerar pontos de vistas de outras pessoas | <ul style="list-style-type: none"> • Habilidade para lidar com ideias abstratas |
| <ul style="list-style-type: none"> • Habilidade para perceber discrepâncias entre ideias e pontos de vista | <ul style="list-style-type: none"> • Interesse por livros e outras fontes de conhecimento |
| <ul style="list-style-type: none"> • Alto nível de energia e senso de humor | <ul style="list-style-type: none"> • Preferência por situações/objetos novos |

Fonte: Elaborado pelas autoras, com base em (Cline & Schwartz, 1999; Lewis & Louis, 1991).

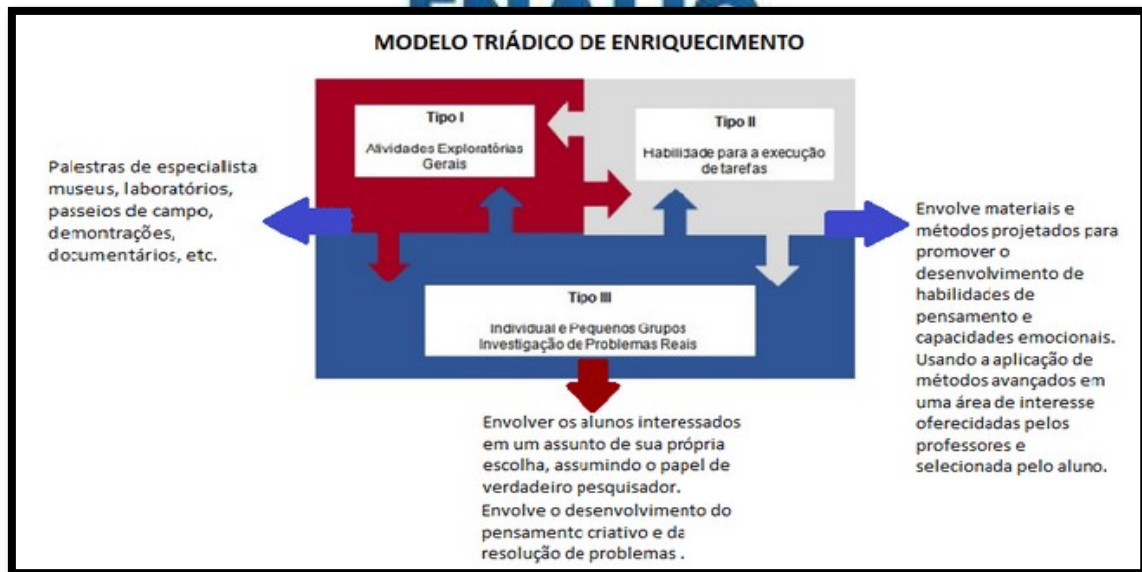
Para atendimento de estudantes com comportamento de AH/SD, é adotado pela Secretaria de Educação do Distrito Federal, em consonância com as diretrizes do Ministério da Educação, o modelo triádico de Renzulli (2004): Atividade tipo 1, Atividade tipo 2, Atividade tipo 3. A metodologia da proposta didática aplicada foi orientada por este modelo.

3 METODOLOGIA

Para a construção da proposta didática, foi adotado, como metodologia, o Modelo Triádico de Enriquecimento. Este modelo foi elaborado por Joseph Renzulli e estrutura-se em três categorias de atividades voltadas ao desenvolvimento do potencial dos estudantes, sobretudo daqueles identificados com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD). As *atividades do Tipo I* têm como objetivo despertar o interesse e a curiosidade dos alunos, oferecendo oportunidades de contato com novos temas, profissionais e experiências variadas. As *atividades do Tipo II* concentram-se no aperfeiçoamento de competências cognitivas e criativas, como a capacidade de investigar, resolver problemas, comunicar-se e pensar criticamente, preparando o aluno para desafios mais complexos. Por fim, as *atividades do Tipo III* correspondem à fase de aplicação prática do conhecimento, em que o estudante desenvolve projetos autorais, individuais ou coletivos, voltados à produção de algo inovador e com relevância social. Dessa forma, o modelo de Renzulli (1997, 2004) busca promover um processo de aprendizagem enriquecido, que estimula a autonomia, a criatividade e o protagonismo dos aprendizes. Na figura a seguir, temos a organização dessas atividades.

Figura 2: Modelo triádico de enriquecimento





Fonte: Elaborado pelas autoras, com Base na teoria renzulliana.

Em suma, a Atividade tipo 1 se refere ao enriquecimento geral de interesse, que apresenta aos estudantes uma variedade de temas e campos de estudo. A Atividade tipo 2 diz respeito ao enriquecimento do grupo de interesse, que inclui ações de capacitação para utilizar o conteúdo em campos de interesse. Quanto à Atividade tipo 3, ela é aquela de enriquecimento individualizado ou para pequenos grupos, no qual os estudantes exploram temas específicos de seu interesse, utilizando suas habilidades e gerando novo conhecimento com impacto social.

Alinhamos também essas atividades com os preceitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é o documento normativo que estabelece as aprendizagens fundamentais que todos os estudantes da Educação Básica no Brasil devem adquirir, servindo como um referencial para a criação dos currículos escolares (Brasil, 2017). Esse documento orienta o trabalho com gêneros discursivos mediados pela tecnologia. Por essa razão, escolhemos trabalhar com o gênero Artigo de Opinião, explorando estratégias argumentativas por meio de uma plataforma conhecida como *Word Wall*.

Essa plataforma foi criada para transformar as atividades tradicionais em atividades mais interativas, que podem ser criadas não só pelo professor, mas também pelo aluno, permitindo a atuação deste como protagonista do seu ensino. Ela serve para explorar o interesse do aluno, partindo do que ele gosta e criando a sua autonomia. O *WordWall* oferece



vários modelos de atividades que se transformam em jogos, despertando o interesse para o estudo de conteúdos diversos. Por meio deste recurso, podemos também colocar prazos e a ordem das pontuações, ou seja, além de interativas, ela tem a parte mais tradicional com limites de entrega.

Quanto ao gênero escolhido para ser explorado, o artigo de opinião, ele está inserido no contexto jornalístico, sendo veiculado em jornais, textos acadêmicos, revistas e sites com o propósito de discutir assuntos de importância social e persuadir o leitor por meio da argumentação. Ele também está vinculado ao âmbito da vida pública, uma vez que possibilita que as pessoas se envolvam socialmente e participem de discussões sobre temas políticos, educacionais e sociais. Sobre esse gênero, fazemos uma breve abordagem na seção a seguir.

3.1 O gênero Artigo de Opinião e as estratégias argumentativas

O artigo de opinião é construído em torno da argumentação, ou seja, da defesa de um ponto de vista. Vale explicar que “o ato de argumentar, isto é, de orientar o discurso no sentido

de determinadas conclusões, constitui o ato linguístico fundamental, pois a todo e qualquer discurso subjaz uma ideologia, na acepção mais ampla do termo” (Koch, 2004, p. 17). No artigo de opinião, o articulista usará estratégias de argumentação para defender seu ponto de vista e convencer o leitor.

As estratégias argumentativas são fundamentais para construção de diferentes gêneros, tais como carta argumentativa e artigo de opinião. Estes, por sua vez, segundo Marcuschi (2009), não são apenas uma sequência de palavras, mas uma prática social com propósitos comunicativos específicos. No quadro a seguir, tem-se explicação de algumas estratégias argumentativas.

Quadro 2: Estratégias argumentativas

| | |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Exemplificação | A exemplificação é uma estratégia argumentativa que consiste em fornecer fatos concretos, eventos históricos, acontecimentos noticiados ou exemplos cotidianos para reforçar e dar mais credibilidade à ideia ou tese defendida no texto. Essa estratégia torna o argumento mais palpável, permitindo que o leitor perceba como a |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



| | |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | ideia pode ser implementada na prática, o que a torna mais clara e persuasiva. |
| Provas concretas | A estratégia argumentativa baseada em provas concretas utiliza evidências reais e verificáveis, como dados estatísticos, fatos notórios e exemplos da vida cotidiana, para sustentar uma tese ou perspectiva. O objetivo é conferir credibilidade ao argumento, mostrando que o autor se baseia não apenas em opiniões, mas também em dados confiáveis e mensuráveis para convencer o leitor. |
| Autoridade | A estratégia argumentativa de autoridade consiste em expor e interpretar as opiniões de especialistas, como cientistas, filósofos ou líderes, para dar suporte e credibilidade ao argumento e à tese defendida. Esse recurso pode ser empregado por meio da citação direta ou indireta de um autor, reforçando a perspectiva com o prestígio de uma figura reconhecida na área. |
| Causa e consequência | A estratégia argumentativa de causa e consequência é um recurso empregado para comprovar um ponto de vista, pormenorizando os motivos (causas) e os efeitos (consequências) de um tema em debate, destacando a conexão entre eventos ou conceitos para sustentar a tese defendida. Essa abordagem ajuda a analisar um problema de forma mais aprofundada, destaca a complexidade do tema e justifica a necessidade de uma solução, mostrando-se eficaz em textos dissertativo-argumentativos. |
| Alusão histórica | A estratégia argumentativa de alusão histórica consiste em referir-se a um evento, figura ou período histórico relevante para contextualizar o tema, exemplificar um problema ou estabelecer uma comparação entre a situação atual e o passado, reforçando a argumentação e demonstrando ao leitor um repertório sociocognitivo. Para usá-la de forma eficiente, é fundamental selecionar um fato histórico que tenha uma conexão clara e direta com o assunto, garantindo que a informação seja precisa e que a comparação realizada seja pertinente para o debate. |
| Explicação | A estratégia argumentativa de explicação não é uma categoria específica, mas um objetivo que aparece em diversas estratégias, como causa e consequência e exemplificação, com o intuito de esclarecer um ponto de vista por meio da definição de conceitos. Ao apresentar raciocínios lógicos claros, aprofundar a compreensão do tema e utilizar exemplos concretos ou uma evolução histórica, o argumentador recorre à explicação para convencer o interlocutor da validade de sua tese. |

Fonte: Elaborado pelas autoras.

4 O RELATO DA EXPERIÊNCIA

A aplicação da proposta didática teve início no início de agosto de 2025, finalizando no dia 12 deste mesmo mês. As atividades foram realizadas durante quatro dias de atendimento a alunos AH/SD. Primeiro, foi realizada uma roda de conversa, para incitar uma reflexão sobre:

Vocês acham que há diferença entre persuadir e convencer?

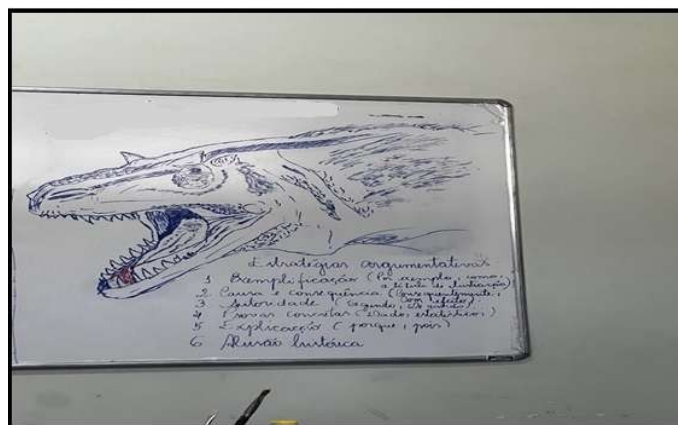
Os estudantes responderam que não. Foi então que apresentamos a seguinte explicação a eles:

Persuadir vem do Latim persuadere que significa aconselhar e é sinônimo de submeter, tendo assim, uma vertente autoritária, ou seja, quem aconselha quer levar o outro a aceitação de uma ideia, e podemos acrescentar ainda que, para aconselhar, normalmente, é preciso ter maior poder do que o aconselhado (Citelli, 1997). Nesse sentido, Koch (2004), ao citar Perelman (1970), estabelece uma distinção entre persuadir e convencer. Segundo a autora, persuadir significa influenciar o interlocutor apelando aos sentimentos e à vontade, utilizando argumentos verossímeis que despertam a emoção. Já o ato de convencer está relacionado ao uso da razão, fundamentando-se em provas claras e objetivas, sustentadas pela lógica. Assim, pode-se compreender que existem formas distintas de argumentação — uma baseada na emoção e outra na racionalidade —, as quais são escolhidas de acordo com a intenção comunicativa do locutor, o perfil do público e o gênero discursivo empregado para expressar os



Após isso, pedimos aos estudantes que dessem alguns exemplos de situações que diferenciavam persuasão de convencimento. Eles participaram com bastante autonomia e interesse. Explicamos a estrutura do artigo de opinião e a importância do uso de estratégias argumentativas. Depois, solicitamos que explicassem no quadro branco, para fixação das estratégias. A seguir, segue um registro.

Figura 2: Explicação das estratégias argumentativas

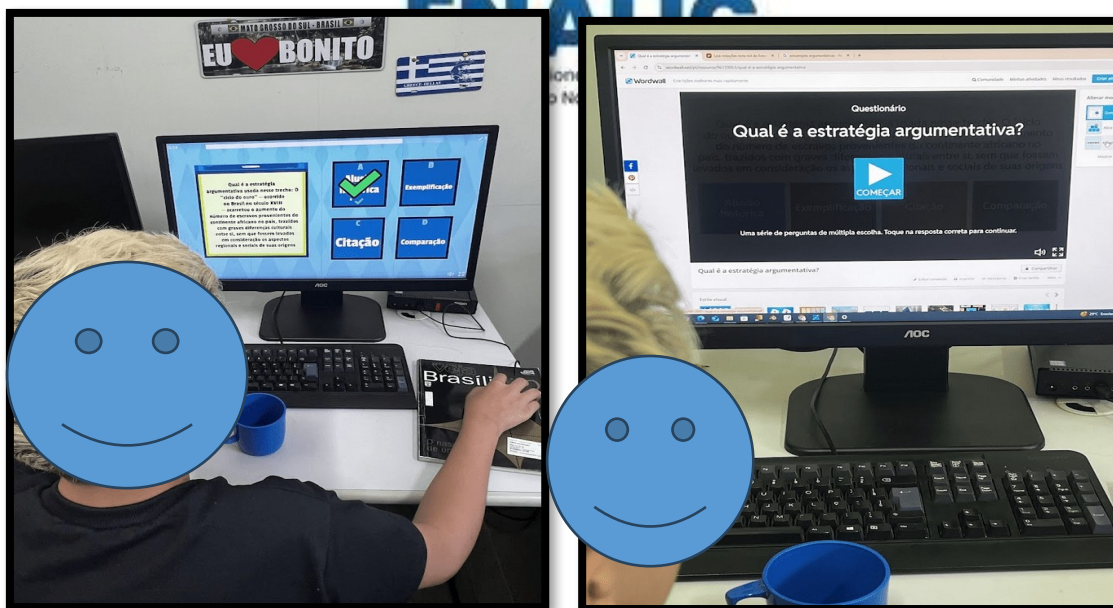


Fonte: Arquivo pessoal (Registro da experiência).

A partir da proposta de atividade apresentada para os alunos, com exemplos sobre as estratégias argumentativas, partimos para a prática, tendo como o objetivo principal desenvolver as habilidades de diferenciação de tipos de argumentos, procurando em artigos de opinião, elaborados pelos estudantes, as questões que pudessem se encaixar em exemplificação, causa consequência, autoridade, provas concretas, explicação e alusão histórica. Com as questões encontradas, eles transferiram para o *Word Wall*, criando uma atividade para treinar as percepções e diferenciar os tipos de argumentos.

Figura 2: Registro da elaboração do jogo por um estudante AH/SD sobre estratégias argumentativas





Fonte: Arquivo pessoal (Registro da experiência).

Figura 3: Figura 2: Jogo pronto, feito por uma estudante AH/SD sobre estratégias argumentativas



0:17

Qual é a estratégia argumentativa utilizada no trecho: "Nesse sentido sociológico, esse estado anômico pode ser observado na hodierna realidade brasileira, na medida em que as políticas públicas ineficientes permitem o desprezo e o desrespeito com as religiões de matriz africana, a desassistência em áreas quilombolas e a ausência de representatividade em propagandas, por exemplo"

| | |
|---------------------------|-----------------------|
| A exemplificação | B autoridade |
| C causa e consequência | D alusão histórica |
| E explicação | F provas concretas |

2:29 ✓ 2

Qual é a estratégia argumentativa utilizada no trecho: "O ciclo do ouro ocorrido no Brasil no século XVIII acarretou o aumento do número de escravos provenientes do continente africano no país, trazidos com graves diferenças culturais entre si, sem que fossem levados em consideração os aspectos"

| | |
|---------------------------|----------------------------------|
| A exemplificação | B autoridade |
| C causa e consequência | D +1 alusão histórica ✓ |
| E explicação | F provas concretas |

Fonte: Arquivo pessoal (Registro da experiência).

Durante a aplicação da proposta, na Sala de Linguagens de AH/SD, os estudantes participaram de forma animada e com muito envolvimento com a tarefa (anel da superdotação). Foram realizadas tanto atividade tipo 2, quanto atividade tipo 3, do modelo triádico. A Atividade tipo 3 entrou em cena, devido à abordagem de problemas reais pelos estudantes, ao elaborarem os artigos de opinião. Além disso, são estudantes que elaboram jogos como parte de seus projetos individuais. A proposta aplicada está voltada ao desenvolvimento de competências argumentativas e criativas, articulando tecnologia, autoria e colaboração.

Inicialmente, os estudantes revisitaram artigos de opinião produzidos por eles mesmos e por seus colegas, destacando trechos significativos em cores, os chamados excertos argumentativos - que apresentavam diferentes estratégias de convencimento, como o uso de dados, exemplos, comparações e apelos emocionais-. A partir dessa seleção, os grupos foram desafiados a criar jogos de estratégias argumentativas no *Wordwall*, transformando os elementos teóricos da argumentação em uma experiência lúdica e interativa.

Os alunos demonstraram grande envolvimento em todas as etapas: planejaram os jogos, definiram regras, escolheram os formatos (como correspondência, *quiz* e roleta de



frases) e testaram as criações entre si. A dinâmica favoreceu não apenas o aperfeiçoamento da escrita e da leitura crítica, mas também o trabalho em equipe, a autonomia e a criatividade, características essenciais ao perfil dos estudantes com AH/SD.

Ao final da atividade, os participantes puderam compartilhar os jogos criados com os colegas de outras turmas, ampliando o repertório e reforçando o protagonismo estudantil. A proposta revelou-se um exemplo significativo de como a tecnologia pode ser integrada de forma

produtiva ao ensino de argumentação, promovendo aprendizagens significativas e valorizando o potencial criativo dos alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida com os alunos da Sala de Linguagens – AH/SD - revelou o quanto o uso de metodologias ativas e de recursos tecnológicos pode potencializar o processo de aprendizagem e tornar o estudo da argumentação mais significativo e prazeroso. A criação dos jogos de estratégias argumentativas no *Wordwall* permitiu que os estudantes assumissem o papel de protagonistas, utilizando seus próprios textos e os dos colegas como base para novas produções, o que reforçou a autoria, o senso crítico e a colaboração entre eles.

Durante todo o processo, observamos que os alunos não apenas aplicaram seus conhecimentos sobre o gênero artigo de opinião, mas também refletiram sobre as diferentes formas de convencer e persuadir o leitor, compreendendo que argumentar é um exercício de raciocínio, empatia e responsabilidade com o discurso. O ambiente lúdico e interativo do *Wordwall* serviu como instrumento para consolidar conteúdos teóricos de forma prática, despertando entusiasmo e engajamento genuíno.

Por fim, a atividade mostrou-se relevante por integrar linguagem, criatividade e tecnologia em uma proposta que valoriza o potencial dos alunos com AH/SD. Mais do que aprender sobre estratégias argumentativas, eles vivenciaram a importância do diálogo, do respeito aos diferentes pontos de vista e da força da expressão escrita. Essa experiência reforça o papel da escola como espaço de inovação pedagógica, capaz de acolher talentos, estimular o pensamento crítico e promover aprendizagens que ultrapassam os limites do currículo tradicional.

6 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017

CITELLI, A. O. **Linguagem e persuasão**. 11ª Ed. São Paulo: Ática, 1997





CLINE, S.; SCHWARTZ, D. **Diverse populations of gifted children**. Upper Saddle River, NJ: Merrill, 1999.

KOCH, I. G. V. **Argumentação e linguagem**. 9ª ed. São Paulo: Cortez, 2004.

LEWIS, M. & LOUIS, B. **Young gif ted children**. In: N. Colangelo & G.A. Davis (Eds.), *Handbook of gifted education* (pp. 365-381). Boston: Allyn and Baco. 1991.

MARCUSHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). **Gêneros textuais e ensino**. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

RENZULLI, J. S. **What makes giftedness?** Reexamining a definition. *Phi Delta Kappan*, 60(261), 180-184, 1978.

RENZULLI, J.S; REIS, S. M. *The Schoolwide Enrichment Model: A How-To Guide for Educational Excellence*. 2. ed. Waco, TX: Prufrock Press, 1997.

RENZULLI, J. S. **O que é esta coisa chamada superdotação, e como a desenvolvemos?** Uma retrospectiva de vinte e cinco anos. *Educação*, 1(52), 75-131, 2004.

