

JOGOS E BRINCADEIRAS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO NA ESCOLA MUNICIPAL ALCINO CARNEIRO

João da Silva Souza*

Lílian Flávia Müller**

RESUMO

Este trabalho discorre sobre o papel e a importância do uso de jogos e brincadeiras no ciclo de alfabetização. O texto é constituído por fundamentação teórica e relatos de experiências das alfabetizadoras da Escola Municipal Alcino Carneiro, cursistas do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, com o intuito de divulgar o quanto os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento intelectual e de atitudes sociais das crianças, de forma lúdica, dinâmica e significativa.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Alfabetização e letramento. Desenvolvimento intelectual.

*Orientador de Estudos do PNAIC – Diretor / Professor da Escola Municipal Alcino Carneiro – Alcinópolis/MS. Formação: Licenciatura Plena em Pedagogia pela UCDB. Pós-graduado em Gestão Escolar pela UFMS. E-mail: joaprofessoralcinopolis@hotmail.com

**Coordenadora local do PNAIC - Especialista em Educação lotada na Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Desporto de Alcinópolis/MS. Formação: Licenciatura Plena em Letras pela FAI-JALES e Pedagogia pela ULBRA. Pós-graduada em Metodologia e Didática da Educação Básica e Ensino Superior pela FECRA e em Inclusão Social pela Universidade Castelo Branco. E-mail: llian.flamu@gmail.com

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA ESCOLA MUNICIPAL ALCINO CARNEIRO

A Escola Municipal Alcino Carneiro está situada à Rua Maria Barbosa Carneiro, 521, centro, Alcinópolis/MS e possui 525 (quinhentos e vinte e cinco) alunos matriculados do 1º ao 9º ano, sendo cerca de 200 (duzentos) no ciclo de alfabetização, do 1º ao 3º ano, com faixa etária em média dos 6 (seis) aos 8 (oito) anos, tendo alguns casos de alunos com distorção-idade-ano, decorrente da evasão e repetência.

As diferenças culturais, socioeconômica e da faixa etária, tornam as turmas bem heterogêneas, dessa forma as alfabetizadoras tiveram um grande desafio em conduzir o processo de ensino e aprendizagem de modo a considerar a diversidade e garantir a evolução de todos os alunos, respeitando acima de tudo a vivência e heterogeneidade de cada um.

O programa de formação continuada Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) foi uma das formações realizadas neste ano, o qual foi estendido o convite para que todos os professores dos anos iniciais participassem. O grupo inicial foi constituído de 17 (dezesete) participantes, porém a formação se encerra com a participação ativa de 11 (onze) alfabetizadoras, as quais tiveram oportunidade de aprofundar seus conhecimentos sobre alfabetização e letramento, refletir sobre a prática pedagógica e socializar experiências.

Durante todo o processo de formação, percebeu-se transformação na prática pedagógica das cursistas, merecendo destacar a inserção de uma rotina semanal, a concepção de um ambiente alfabetizador priorizando o contato com livros, respeito pela heterogeneidade e direitos de aprendizagem e principalmente o uso dos jogos e brincadeiras que não era muito usual.

As professoras dedicaram-se a propor atividades lúdicas, contextualizadas e significativas, em que cada criança pudesse envolver-se mais no processo de aquisição da escrita e leitura, interagir com os colegas e educadores, enfim consolidar aprendizagens.

Os jogos e brincadeiras sempre tiveram presentes nos diferentes momentos históricos e diferentes momentos da vida das pessoas, contribuíram e contribuem para a interação e processos de desenvolvimento, tanto nas dimensões sociais e afetivas quanto nas cognitivas.

2. JOGOS E BRINCADEIRAS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO

A palavra jogo é de origem latina *jocus*, significando gracejo, graça e brincadeira. Brincar também é uma palavra de origem latina, vem de *vinculum* que quer dizer laço, e é derivado do verbo *vincire*, que significa prender, seduzir e encantar. Com o tempo *vinculum* tornou-se brinco e originou o verbo brincar, sinônimo de diversão. O termo lúdico se origina do

latim *ludus* e tem o significado original associado à brincadeira, ao jogo e ao divertimento, sendo atribuído o reconhecimento como elemento importante ao desenvolvimento humano.

As atividades lúdicas, criadas a partir de brincadeiras e jogos promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. Ao propor atividades lúdicas, é possível integrar o conhecimento com a ação prática do aluno e assim obter aprendizagem significativa.

A criança, mesmo que muito jovem, carrega consigo uma série de experiências de aprendizagens adquiridas pela oportunidade de interação com outras pessoas em suas atividades diárias como conversas, passeios, exploração visual e auditiva, contatos, jogos e brincadeiras que influenciarão no processo de ensino e aprendizagem.

Ao receber a turma, os educadores precisam realizar uma sondagem para conhecer seus alunos em relação aos conhecimentos prévios e os níveis de aprendizagem, nesse cenário, as atividades lúdicas variadas são recursos viáveis.

A avaliação é um tema que gera muita discussão e se transforma ao longo da história, na busca por métodos mais eficientes e justos. De acordo com Maria Terezinha Silva (1991, p.227) “Uma avaliação eficaz, tanto em termos de valores (notas/conceitos) como de viabilidade, usará critérios básicos de natureza social. E desse modo, nada mais oportuno do que desenvolver um processo cooperativo, envolvendo os chamados beneficiários do programa/curso na avaliação”.

Os técnicos em educação desenvolveram métodos de avaliar a aprendizagem e, a partir dos seus resultados, classificam os alunos. Mas ninguém jamais pensou em avaliar a alegria dos estudantes – mesmo porque não há métodos e objetivos para tal. Porque alegria é uma condição interior, uma experiência de riqueza e de liberdade de pensamentos e sentimentos. (ALVES, 1998, p. 17).

Durante a formação, muitas coisas foram revistas em relação à prática avaliativa e um relato importante foi a crítica da alfabetizadora do campo Débora da Silva Oliveira Romero sobre o fato de valorizar muito mais o que o aluno não sabe em relação ao que já avançou. De certa forma essa atitude chamou a atenção de todos os presentes, pois sempre ao socializarem suas experiências, ouvíamos mais queixas em relação ao que as crianças não evoluíam.

Os jogos e brincadeiras também colaboram para ter uma visão geral da turma quanto à percepção visual e auditiva, à orientação espaço-temporal, à organização lógica de fatos, à seriação, à lateralidade, à coordenação, à comparação, ao reconhecimento, à concentração, etc., podendo ser utilizados como um recurso avaliativo, pois possibilitam verificar o que os alunos já aprenderam e o que precisa ser aprendido e de forma mais lúdica e menos traumática.

VYGOTSKY (1991 p.12) nos diz que:

Para Piaget, até a idade de sete ou oito anos o jogo domina a tal ponto o pensamento da criança, que é muito difícil distinguir a invenção deliberada da fantasia que a criança julga ser verdade. A base factual da convicção de Piaget lhe foi dada pelas investigações a que submeteu o uso que as crianças dão à linguagem.

A partir de 2007 atendendo ao disposto na Lei 11.274 de 06 de fevereiro de 2006, que regulamenta o ensino de 9 (nove) anos, as crianças foram inseridas no ensino fundamental com 6 (seis) anos e alguns casos com apenas 5 (cinco), idade em que antes frequentavam os centros de educação infantil, onde o brincar e a imaginação tinham imensa importância.

Com a inserção dessas crianças no ensino fundamental houve a preocupação dos educadores em alfabetizá-las ainda no 1º ano, além de atender as expectativas e cobranças dos familiares que esperam ao final do ano ter seus filhos lendo, escrevendo e fazendo cálculos. Em consequência disso, os alunos deixaram de ter o tempo do brincar e foram sujeitos a uma série de atividades convencionais, na maioria das vezes, repetitiva e sem significado para a criança.

O PNAIC promoveu várias reflexões nas formações, em que as alfabetizadoras puderam discutir sobre os direitos de aprendizagem, respeito do tempo e limites da criança, práticas sociais de leitura e escrita, bem como deu enfoque aos jogos e brincadeiras a fim de resgatar o brincar, a alegria, a dinâmica e ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

As crianças têm o direito de serem cuidadas, brincar e aprender no contexto escolar e como muito bem pontuado por Carlos Drummond de Andrade:

Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver o menino sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, tolhidos e enfileirados em uma sala de aula sem ar, com atividades mecanizadas, exercícios estéreis, sem valor para a formação dos homens críticos e transformadores de uma sociedade.

Uma das atividades mais prazerosas para a criança é ouvir histórias, mas é preciso que o educador esteja bem atento à escolha do que vai ser lido. É importante observar o grau de dificuldade do vocabulário, as ilustrações e principalmente se o enredo agradará as crianças.

A contação de uma história pode ser explorada com perguntas, mas também com dramatizações e recontadas pelas próprias crianças, mantendo o enredo original, ou desafiando-as a criarem outros desfechos.

O “Cantinho de leitura” criado na própria sala de aula foi um grande incentivo à leitura e possibilitou aos alunos além do fácil acesso, a oportunidade de escolher o livro que mais agradou, despertando assim o gosto pela leitura. As obras complementares dispostas no cantinho

da leitura foram buscadas pelos alunos quando terminavam a tarefa e aguardavam pelos demais colegas, isso contribuiu para evitar que as crianças ficassem ociosas, o que gera espaço para a indisciplina.

As professoras demonstraram muita preocupação em organizar um cantinho de leitura bem aconchegante, acessível e decorado para atrair as crianças. Este espaço na sala de aula tornou-se um ponto de encontro dos alunos que brincavam de ler e disputavam os livros. As professoras aproveitavam essa iniciativa para propor que os colegas lessem para os demais ou fizessem a leitura silenciosa e depois recontassem aos colegas.

A leitura de livros pode ser transformada em brincadeiras desafiadoras, como aconteceu na turma do 1º ano “A” em que a professora Alfabetizadora Valdenir Alves Martins, organizou rodas de leitura em que as crianças e os responsáveis 7convidados realizavam a leitura de palavras. O desafio era ler a palavra seguinte sem errar, para isso precisava de muita atenção ao acompanhar a leitura, além de falar corretamente. Conforme os participantes erravam saíam da roda, os finalistas garantiram pontos para a tabela de pontuação mensal, na qual a professora registra o rendimento dos alunos nas atividades diárias.

Outra brincadeira propostas pelas alfabetizadoras com base nas obras complementares recebidas pelo PNAIC foi o desafio de trazerem algum familiar e outros convidados para lerem ou dramatizarem a história. Essa brincadeira foi sempre muito esperada pelas crianças, foi um ótimo incentivo à leitura e garantiu a participação da família na escola. As crianças foram motivadas pelos convidados e se sentiram muito importantes quando tiveram a oportunidade de tê-los contando histórias.

A contação de histórias, os jogos e as brincadeiras estimulam a criatividade, que na educação é capaz de transformar ou modificar a forma pela qual nos relacionamos com o conhecimento e metodologias. Neste aspecto, BORDINI e AGUIAR afirmam que:

A criatividade ultrapassa o puro lazer e pode converter-se em aquisição de conhecimento quando se processa planejamento. É um meio de apropriação e transformação da realidade, gerando prazer e conhecimento, de formas não exclusivas. Supõe uma relação do homem com o mundo, em que o alvo não é meramente o conhecimento do que existe, mas a exploração do existente para algo novo. (BORDINI E AGUIAR, 1993)

Os jogos e brincadeiras quando bem utilizados pelo educador propiciam a interação entre os alunos com diferentes níveis de aprendizado, de forma mais divertida e espontânea. Sem inibição, eles socializam seus saberes e fixam conhecimentos, desenvolvem a concentração, memória, raciocínio, criatividade e agilidade.

Os alunos compreendem por meio das regras dos jogos, regras sociais de convivência, o que garante o desenvolvimento humano. Os jogos e brincadeiras despertam a atitude de respeitar a vez do colega, o espírito de trabalhar em grupo e propõem desafios que desenvolvem a inteligência e a compreensão para lidar com o paradoxo: ganhar e perder – preparo para a vida em sociedade.

As professoras alfabetizadoras tiveram uma postura ativa e atuaram o tempo todo encorajando os alunos a tentarem avançar sem ter medo de errar. A intervenção adequada foi muito importante, pois fez os alunos elaborarem hipóteses para resolver os problemas propostos, dessa forma o educador cria condições para desenvolverem-se intelectualmente.

“Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização da aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta – sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação (...)” (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Introdução – Vol. 1 – p.53).

A inserção dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica precisa ser bem planejada, a seleção do recurso deve ser criteriosa, para que seja benéfica ao processo de ensino e aprendizagem. No contexto escolar, o jogo e a brincadeira precisam ser levados a sério, não se pode brincar só por brincar, a alfabetizadora deverá estar consciente dos objetivos que deseja atingir e as intervenções que precisará realizar para estimular a criança.

O educador precisa estar atento, pois, nem tudo se aprende e consolida durante a brincadeira e por isso é preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens, tal como propõe KISHIMOTO (2003, p. 37/38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e 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.

Referenciando Celso Antunes, que afirma o dever do educador em usar jogos que atribuam um estímulo ao crescimento, ao desenvolvimento cognitivo, aos desafios ao viver, e não focar em jogos que promovam a simples competição entre os alunos, levando somente a derrota ou a vitória, fica evidente a importância do planejamento e escolha criteriosa dos recursos didáticos a serem utilizados com os alunos.

Os jogos de alfabetização elaborados pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem e distribuídos às escolas são jogos de regras que possuem grande potencial para a aprendizagem

da língua, em que a ludicidade possibilita a atuação da criança como sujeito de aprendizagem, numa dimensão mais reflexiva, num contexto que não exclui os usos pragmáticos e de deleite da língua escrita, e ainda promovem o desenvolvimento humano.

As professoras alfabetizadoras garantiram na rotina semanal, atividades didáticas envolvendo os jogos recebidos por meio do PNAIC, além de outros criados e adaptados por elas com o objetivo de viabilizar a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, sistematizar as correspondências grafofônicas, desenvolvimento da consciência fonológica e compreensão que as palavras são constituídas de sequência sonora e significado.

Em relação à aquisição da linguagem, o docente deve criar situações que propiciem ao aluno a oportunidade de vivenciar os usos sociais da escrita para alfabetizar letrando. De acordo com Magda Soares (1998, p. 47):

(...) alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado.

Para FERREIRO e TEBEROSKY (1984), assim como para outros pesquisadores (REGO, 1988), é interagindo com a escrita, contemplando seus usos e funções, que as crianças se apropriariam da escrita alfabética, e não a partir da leitura de textos “forjados” como os presentes em diferentes cartilhas de alfabetização. Para esses autores, dependendo das oportunidades de vivenciar práticas diferenciadas de leitura e produção de textos (tanto na escola como fora dela), os aprendizes poderiam ter maior ou menor conhecimento sobre a “linguagem que usamos ao escrever” textos de diferentes gêneros e sobre os diferentes usos sociais que damos a eles.

Diante de um contexto envolvente, onde a ludicidade permeia proporcionando às crianças terem contato com o texto, o concreto e a música, a professora do 1º ano Valdenir Alves Martins criou jogos de Trilha voltados ao processo de aquisição da escrita com diferentes temas após ter ótimos resultados com a Trilha da Percepção em anos anteriores.

A Trilha da Percepção consiste em um ambiente montado no quintal da casa da professora, próximo à escola, onde diferentes cenários são criados para organizar as réplicas de animais (domésticos, aquáticos, silvestres, aves, insetos) de forma que as crianças brincando de biólogas ao percorrer a trilha os encontrem e identifiquem o nome em uma planilha para anotar a quantidade. É uma brincadeira envolvente em que possibilita a partir dela inserir os alunos em práticas sociais de leitura e escrita abordando diferentes componentes curriculares, músicas, literatura infantil e a educação ambiental.

As alfabetizadoras concluíram que o jogo de “Trilha” poderia ser utilizado também em espaços comuns como a sala de aula, o pátio da escola para obter avanços no processo de ensino e aprendizagem. O principal objetivo ao propor esse tipo de atividade é tornar os jogadores mais envolvidos e participativos de forma a promover maior sagacidade na aquisição da leitura e escrita nos diferentes conteúdos trabalhados.

Valdenir relatou que ao ver nos jogos uma forma de instigar as crianças em diversos contextos que lhes são propostos, resolveu adotar o “Jogo na Trilha” em outras atividades com intuito de incentivar e desenvolvê-las no processo de alfabetização, despertando-lhes reflexão para avançar no conhecimento da linguagem nas mais diversas situações, valorizando os textos das regras dos jogos, brincadeiras, adivinhas, trava-línguas, parlendas e cantigas de roda como fonte de referência para o ensino da leitura e escrita.

Na visão das alfabetizadoras as brincadeiras inventadas/reinventadas têm dado certo e foram criadas com o intuito de facilitar a aquisição do Sistema da Escrita Alfabética (SEA) num contexto significativo às crianças, que muito tem contribuído no desenvolvimento delas, pois podem conhecer um pouco mais sobre as letras e suas junções na formação de palavras/textos, fazendo uso principalmente de material concreto, como alfabeto móvel, rótulos/embalagens, papel moeda, fichas (nomes, figuras), desenhos (produção), réplicas de animais, dentre outros.

“O jogo deve ser parte do espaço alfabetizador”, afirmou Valdenir que ainda acrescenta, “cabe a nós educadores planejar, inventar e reinventar conforme as necessidades da turma”.

“Os jogos e brincadeiras garantiram o espaço para o aluno brincar com seriedade e prazer; para o professor são espaços reservados de múltiplas ideias a se construir, de trabalho árduo, mas também com prazer pelos resultados que colhemos”, completa a alfabetizadora.

Outra atitude tomada pela referida professora que merece destaque foi a de tentar ensinar às crianças desde cedo conceitos como o de democracia, propondo situações que simbolizam a realidade. Brincando de eleição as crianças conquistaram o direito ao voto para a tomada de decisões nos encaminhamentos da sala e desenvolvimento de atividades, o que despertou nas crianças atitudes de responsabilidade, criticidade e preocupação com o bem coletivo.

LEONTIEV (1998), por exemplo, defendia que as brincadeiras seriam as atividades principais durante a infância e que, brincando, as crianças aprenderiam a se inserir no mundo adulto.

A ludicidade e motivação viabilizadas por meio dos jogos e brincadeiras são ótimas estratégias no auxílio do processo de ensino e aprendizagem, como afirma MEDNICK (1983):

É evidente que precisamos de ambas as coisas, a aprendizagem e motivação, para o desempenho de uma tarefa. A motivação sem aprendizagem

redundará, simplesmente, numa atividade às cegas; aprendizagem sem motivação resultará, meramente, em inatividade, como o sono. (p. 21)

O espaço escolar precisa ser um local agradável, alegre e estimulador onde se propicia experiências, vivências integração, investigação, fomentando novos ideais e comportamentos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos numa época na qual os meios de comunicação estão cada vez mais modernos e atrativos, em meio ao advento tecnológico, que nos possibilita mais interação, diversão e até com potencial educativo. A escola não pode mais basear-se em práticas didáticas tradicionais, posicionar os alunos enfileirados e esperar deles ótimo comportamento no período de aula enquanto está condicionado a uma série de exercícios mecânicos, exaustivos e sem significado. É preciso acompanhar a evolução tecnológica e da própria humanidade, que se transforma constantemente, não dá para ensinar como aprendemos na nossa época.

O ciclo de alfabetização com certeza é um período de extrema importância e merecedor de muita atenção e cautela, pois é a base do processo intelectual do indivíduo e se essa base não for sólida, não será possível levantar paredes e construir andares.

A prática pedagógica baseada na ludicidade possibilita ter diversos recursos para variar as estratégias pedagógicas, a fim de garantir aprendizagem mais lúdica e significativa aos alunos, promove reflexão sobre o sistema de escrita e conseqüentemente desenvolve a linguagem oral e escrita, além de viabilizar o envolvimento em uma mesma proposta de atividade, diferentes níveis de aprendizagem.

A aquisição da linguagem é um processo histórico e social, por isso é importante a interação para a construção do conhecimento. O uso, a funcionalidade da linguagem, o discurso, as condições de produção e estratégias pedagógicas devem ser pensadas pelo alfabetizador, para que ao mediar o processo de aquisição da linguagem seja por meio de um processo dialógico, de reflexão e ação.

Os jogos e brincadeiras contribuem no processo de alfabetização e letramento, pois por meio desse tipo de atividade as crianças aprendem ouvir, falar, ler, escrever, interpretar, elaborar novos conhecimentos, expressar pensamentos e sentimentos, numa linguagem adequada a cada situação.

Ao longo deste artigo foi possível destacar, portanto, a importância de inserir os jogos e brincadeiras na prática pedagógica, como estratégias motivacionais para o processo educativo,

em que se potencializa a aprendizagem, bem como a formação do caráter e o desenvolvimento de inúmeras habilidades – enfim aprendizagem significativa e prazerosa para as crianças.

BIBLIOGRAFIA

AGUIAR, Vera Teixeira; BORDINI, Maria da G. **Literatura: A formação do leitor**. 2. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

ALVES, Rubem. **A alegria de Ensinar**. São Paulo: Papyrus, 2000.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Inteligências Múltiplas**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL, MEC/SEF. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1997.

BRASIL, MEC/SEB. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: **Currículo na Alfabetização: Concepções e Princípios**: ano 1, unidade 01. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL, MEC/SEB. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: **Ludicidade na Sala de Aula**: ano 1, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL, MEC/SEB. **Manual Didático**: Jogos de alfabetização. Brasília: MEC, SEB, UFPE/CEEL, 2009.

FERREIRO, Emilia & TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1984.

HAETINGER, Max Gunther. **Jogos, recreação e lazer**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil, 2006.

<http://www.educacenso.inep.gov.br/relatorio/escola/numalunosturma>. Acesso em: 08 de julho de 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LEONTIEV, A. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In VIGOTSKY, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, A. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

QUEIROZ, T. D. e JORDANO I. **Pedagogia Lúdica** – atividades práticas de dinâmicas de grupo e sensibilizações: educação infantil e ensino fundamental. 1. ed. São Paulo: RIDEEL, 2004.

REGO, Lúcia L.B. **A Literatura Infantil**: Uma Nova Perspectiva da Alfabetização. 3. ed. São Paulo: FTD, 1988.

SILVA, Maria Teresinha Pereira E. **A avaliação do ensino à distância**. In: BALLALAI, Roberto (Org.). Educação à Distância. Rio de Janeiro: Grafcen, 1991.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.