

PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTOS NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Mariângela Rodrigues Borges Gallani (SEE/SP-USP)

Introdução

Os seres humanos aprendem e ensinam uns aos outros. A criança, ao nascer, nada sabe. Mas, ao estar inserida em um grupo de humanos ela começa a aprender. Ela gosta de aprender. Qualquer adulto que observe o desenvolvimento de uma criança desde seu nascimento consegue identificar o prazer de cada aprendizagem desse pequeno indivíduo durante seu desenvolvimento.

Na sociedade moderna, de que forma a escola participa do processo de desenvolvimento das crianças e jovens? A escola é uma instituição criada pela humanidade para colaborar na formação da personalidade humano-histórica de cada um de nós. Para isso, se apropria e compartilha o legado cultural de nossos antepassados com as gerações atuais. Fazem parte desse legado as artes, as línguas, a filosofia, a história, as tecnologias e toda forma de produção cultural.

Historicamente, os seres humanos desenvolvem tecnologias e recursos materiais e imateriais tendo em vista determinados fins. Determinados recursos parecem tão específicos ao mundo da escola que compõe um universo escolar como, por exemplo, caderno escolar, material escolar, tesoura escolar, carteira escolar e outros. A escola, nesse contexto, é uma instituição que necessita de materiais específicos para desenvolver sua atividade. Por outro lado, apropria-se de recursos que apesar de não terem sido criados para ela, podem colaborar com as práticas de ensino que são desenvolvidas pelos educadores diariamente.

Além disso, a escola precisa considerar que as últimas gerações de alunos fazem parte de uma geração que tem sido chamada “geração digital”. Para essa geração os recursos tecnológicos fazem parte do seu mundo. Essa geração considera o uso de mensagens instantâneas, internet, imagens digitais e outros produtos da era digital como parte do cotidiano dos humanos. Não se trata de uma novidade, mas de necessidades diárias da vida moderna.

Sendo assim, a escola e seus professores podem se apropriar de parte dos produtos tecnológicos dos quais uma parte dos alunos já conhece a fim de utilizá-los para que ampliem sua visão de mundo por meio da leitura de diferentes gêneros, imagens e sons. Nesse sentido, com ou sem tecnologia, infere-se que a mediação do professor é imprescindível em qualquer atividade da escola. Um recurso tecnológico não pode formar um ser humano crítico. O processo de formação do ser humano só se realiza mediante a ação entre sujeitos, entre humanos. O ser humano é uma vida. Uma criança, depois de uma aula, vai para seu lar e continua a viver. Uma máquina depois de utilizada, é algo morto. Somente se move com a ação intencional de um ser humano. Essas considerações são importantes para a necessária reflexão sobre o uso de tecnologias como recursos que são acessórios ao processo de ensino-aprendizagem. Em outras palavras, recursos tecnológicos fazem parte de um processo intencional planejado por um professor que possui a competência de ensinar sujeitos.

Neste relato apresentamos uma experiência singular que permite — com recursos tecnológicos acessíveis — enriquecer a prática de ensino da leitura e na produção de textos escritos pelos alunos.

A tecnologia como recurso didático na produção de textos

O professor para trabalhar necessita de condições objetivas para seu fazer pedagógico. Trata-se do provimento de recursos materiais que devem estar disponíveis para o professor, de forma consciente, se aproprie desses recursos a fim de atingir seus objetivos. Em outras palavras, o professor precisa selecionar os recursos de acordo com os objetivos a que se propõe. Apesar de que a escola pública ainda se encontra longe da situação ideal em relação às suas necessidades materiais, alguns recursos têm sido introduzidos no espaço escolar gradativamente inclusive pelos próprios professores.

Dentre esses recursos, faz algum tempo que os professores têm feito uso sistemático de recursos audiovisuais como recursos didáticos. Músicas, filmes e outros foram introduzidos nas práticas docentes tão logo os equipamentos para reproduzi-los tornaram-se acessíveis aos professores e às escolas.

Os computadores, atualmente, são parte desse arcabouço tecnológico que muitas escolas possuem. As câmeras fotográficas e filmadoras também. Além disso, com o rápido desenvolvimento das tecnologias de fabricação dos celulares e de aplicativos específicos pode-se dizer que essas tecnologias estão se tornando mais um incremento às práticas de ensino.

Considerando, desse modo, que a escola pode se apropriar de recursos que não foram desenvolvidos para ela, mas que podem estar ao alcance do professor e de parte dos alunos propomos uma experiência interdisciplinar com alunos da educação básica para desenvolver a competência leitora e escritora em seus alunos a partir de áreas de conhecimentos diferentes que podem se articular na produção do conhecimento na escola.

Leitura de textos pelo professor: uma prática que forma leitores e escritores

A leitura de diferentes gêneros literários pelo professor para os alunos é uma necessidade premente no âmbito do ensino da leitura como prática social. Apesar disso, historicamente, na escola ainda pode existir uma visão de que a leitura do professor e sua interpretação é a única correta e autorizada. (KLEIMAN, 1996). Entretanto, diz Soares (1991), a leitura de um texto pode pôr em contato dois indivíduos que estão distantes: o autor e o leitor. Se o professor faz a leitura e orienta os alunos apenas a decodificar as palavras, reduz-se a leitura a um ato mecânico e sem sentido. Nas séries iniciais, o tratamento dado ao ensino da leitura pode contribuir para tornar o leitor mais crítico e ampliar sua visão de mundo. Isso, entretanto, exige do professor superar a concepção de leitura como simples decifração. Essa condição faz com que o aluno se distancie da leitura como uma prática social em que um texto tenha uma concepção de que uma prática de ensino que tem sido usada por muitos educadores.

A leitura é um ato social. Realiza-se como tal ao estabelecer uma relação social entre indivíduos diferentes. Um desafio para a escola é criar situações em que seja possível, aos alunos, inferir que essa prática está implícita na condição humana de viver em sociedade. Trata-se também de um desafio desenvolver a leitura e a escrita como competência de todas as áreas do conhecimento. Se ler e escrever é também competência de todas as áreas, como desenvolver a leitura e a produção de textos a partir de situações concretas? Como criar situações de aprendizagem em que as crianças podem inferir que o cotidiano do ser humano pode, por um lado, ser escrito com imagens e com palavras e, de outro, ser lido por meio desses mesmos recursos? Como fazer com que os alunos compreendam que um registro por meio da escrita ou de imagens só tem sentido de existir se houver alguém que leia, interprete e atribua sentido a ele?

A experiência que descrevemos a seguir é uma tentativa de colaborar com essas situações desafiadoras na escola de educação básica fazendo uso de recursos tecnológicos

que já fazem parte da vida da geração digital que se encontra dentro da escola neste século. Trata-se de uma tentativa de utilizar a tecnologia numa ação colaborativa de aprendizagem entre professor e alunos. Relatamos, a seguir, a experiência que se mostrou do ponto de vista dos alunos uma atividade prazerosa e, do ponto de vista, dos professores uma situação de aprendizagem com desdobramentos bastante interessantes.

Como a leitura de uma brincadeira na aula de Educação Física tornou-se uma prática de ensino de leitura e de escrita.

A experiência foi realizada com alunos do ciclo inicial do Ensino Fundamental de uma escola pública localizada na região norte da cidade de São Paulo. Os nomes dos alunos, das professoras, do diretor e da escola foram trocados sendo preservada, dessa forma, a identidade de todos. As imagens não foram publicadas por não termos, antes da experiência, solicitado o direito de imagem. A narrativa a seguir é fiel às limitações dos recursos materiais e tecnológicos utilizados pelas professoras. Atualmente, outros recursos podem ser utilizados com maior facilidade. Vamos ao relato:

“Era uma tarde de outono na cidade de São Paulo. Na escola estadual “Daniel Rocha Ferraz”, os pequenos alunos da professora Yasmin aguardavam ansiosos pela chegada da professora Mariana, de Educação Física. Ela os levaria para a quadra de esportes e, certamente, a aula seria divertida. As crianças, entretanto, estranharam quando a professora de Educação Física, depois de pedir que se sentassem no chão formando um círculo, pegou um livro grande, de capa dura e de cor laranja e azul e abriu. Nele estava escrito bem grande: “Jogos e brincadeiras de A a Z”. A professora Mariana mostrou o livro para as crianças. Pedro Augusto, logo perguntou para que livro se a aula era de “educação física”. Mariana respondeu

que o livro era para aprender uma brincadeira nova. Juliana, muito perspicaz, alfinetou se a professora não sabia “de cor” a brincadeira. Outras crianças também fizeram perguntas parecidas, outras se mostraram impacientes.

Mariana, a professora, disse que os livros podem ensinar coisas que não sabemos. Antes de começar a ler a brincadeira, Mariana explicou para as crianças que aquele livro tinha sido escrito por dois autores: Tânia Dias Queiroz e João Luiz Martins. Falou também que tinha aprendido muitas brincadeiras diferentes com aquele livro e que, naquela aula, ela havia selecionado um jogo que havia encontrado naquele livro. Ela explicou que acreditava que ninguém conhecia aquela brincadeira. Disse também que gostaria de ler a brincadeira e queria a ajuda de todos para aprendê-la. Depois que todo mundo entendesse poderiam brincar para avaliar se era boa ou não. Todos concordaram. Ela começou a leitura.

Leu o título: “O gatinho dodói”. Esperou um pouco e perguntou para as crianças se tinham alguma ideia de como seria a brincadeira. Ana Júlia afirmou que devia ter rato ou cachorro na brincadeira. Sérgio não concordou e disse que era de monstro. Completou dizendo que um monstro machucava o gato. Gustavo disse que alguém devia pegar um gato. Pedro Augusto disse que não sabia. Vitor Hugo e outros conversaram entre si, mas ninguém chegou a uma conclusão.

A professora Mariana, então, sugeriu que depois da leitura da brincadeira todos poderiam saber se as sugestões de Sérgio, Ana Júlia e Gustavo estavam corretas ou não. Além disso, todos poderiam descobrir se conheciam ou não a brincadeira.

A professora começou a ler a história.

PEGA-PEGA DO GATINHO DODÓI

Material: nenhum

Procedimentos: Os alunos ficam dispersos pela quadra. Um será o pegador. Caso toque em alguém, este lhe ajudará sendo pegador também, mas com a mão em cima do lugar que foi tocado. A brincadeira acaba quando todos forem pegos. (QUEIROZ, MARTINS, 2002; adaptado)

Ao terminar a leitura, perguntou se a brincadeira era como eles imaginaram ou se conheciam. Gustavo disse que tinha acertado, afinal, tinha um gato! A professora Mariana perguntou se todo mundo tinha entendido o texto. Júlia pediu para a professora explicar a brincadeira porque ela não tinha entendido nada. Mas Mariana preferiu ler mais uma vez para ver se todos conseguiram entender a brincadeira por meio da leitura. Mariana pensou que, normalmente, ela sempre explica o jogo e eles fazem perguntas para sanar as dúvidas. Naquele dia, porém, a estratégia era fazer com que as crianças prestassem atenção à leitura e tentassem entender como se brincava. Assim, foi feita a leitura da brincadeira mais uma vez. As crianças começaram a falar o que entenderam. A professora Mariana ficou feliz com as explicações das crianças. Para ninguém ter dúvidas, foi lendo cada frase e explicando.

Propôs, então, que experimentassem a brincadeira. Escolheu um menino para ser “gato” e uma menina para ser “gata”. Mariana sempre fazia isso. Assim mais crianças podiam participar da brincadeira. Passado algum tempo, essas crianças que estavam fazendo o papel de gatos foram substituídas por outras e a brincadeira continuava. No final da aula, as crianças reuniram-se para avaliar a brincadeira. Pedro Augusto e Ana Júlia disseram que tinha uma coisa chata na brincadeira. Segundo eles, as crianças que tinham sido apanhadas pelos gatos, saíam da brincadeira. Apesar dessa regra, as crianças gostaram tanto que pediram para brincar, de novo, na próxima aula.

Na aula seguinte, os alunos relembrou como era a brincadeira do gatinho. Depois, a professora Mariana lançou um desafio. Pediu que modificassem a brincadeira, afinal, havia a reclamação de Pedro Augusto e Ana Júlia. As crianças fizeram várias sugestões. As primeiras sugestões eram, na verdade, algumas brincadeiras que eles já conheciam. Essa não era a proposta da professora Mariana que já estava desistindo quando Pedro disse que se tinha “dodói” precisava de hospital. Mariana se entusiasmou. E perguntou: “Hospital? O que existe no hospital? Quem vai para lá” Ana Júlia, a partir da sugestão de Pedro e do questionamento da professora, disse que, então, tinha que ter médico para tratar dos machucados dos doentes. Gustavo falou que seria mais legal se tivesse bombeiros. Ele contou que perto da casa dele um carro de bombeiros passou correndo com a sirene ligada. Era para socorrer um acidente de trânsito e que eles levaram a pessoa para o hospital. Depois de muito conversarem chegou-se a uma adaptação da brincadeira original.

A primeira adaptação que todos concordaram é que podia ter mais de uma criança no papel do gato que pegava as outras. A segunda adaptação foi que se um gato encostasse a patinha em uma parte do corpo da criança que estava fugindo, aquele local ficava “machucado”. Para parar de doer, a criança fugitiva tinha que colocar a mão no “machucado” e não podia tirar a mão. Mas, a criança continuava fugindo do “gato” porque — como disse a Fabiana — não tem graça sair logo da brincadeira. Assim, podia ser pega mais uma vez. A outra mão teria que ser posta no segundo “machucado”. Mas, a fugitiva ia ter mais uma chance. A terceira adaptação sugerida foi que se uma criança fosse pega pela terceira vez, ao invés de sair da brincadeira, deitava-se no chão, gritava socorro e esperava para ser socorrida.

O “socorro” só podia ser dado por um grupo de crianças que fazia o papel de bombeiros que iam socorrer a vítima do gato. Para isso, elas se organizavam e carregavam a criança, com segurança e sempre acompanhados pela professora Mariana, até o local que tinha sido destinado como “hospital”. Lá tinha uma criança que era médica. Depois de olhar os

machucados, essa criança que fazia o papel de “médico” liberava a outra para voltar à brincadeira.

Enquanto os alunos brincavam, a professora Mariana foi registrando vários momentos da brincadeira. Ao ver as imagens ficou pensando em como poderia usá-las em outras situações de aprendizagem. Mariana teve a seguinte ideia: produzir uma história em quadrinhos a partir das imagens feitas. Ela usou o software Power Point para criar alguns slides. Selecionou várias fotografias que pudessem sugerir às crianças alguma fala.

Mariana abriu o Power Point, clicou na aba “inserir”, depois em “imagem do arquivo” e selecionou uma fotografia. Ajustou o tamanho da imagem. Em seguida, clicou em “formas” e escolheu uma chamada “texto explicativo em elipse”. Assim, foi selecionando imagens e inserindo alguns balões de diálogos como aqueles usados como recursos nas histórias em quadrinhos. A professora escolheu várias imagens, mas não escreveu em nenhum dos balões. Procurou usar várias formas: balões, retângulos e outros recursos gráficos usados em HQ.

Na aula seguinte, os alunos foram para uma sala que tinha um computador ligado a um projetor de imagens (Data show). Mariana exibiu, primeiro, todas as imagens da brincadeira. Esperou para ver a reação deles. Em seguida, exibiu os slides com os balões em branco para os alunos. Perguntou para eles se sabiam por que aqueles balões tinham sido colocados nas fotografias da brincadeira. Jéssica disse que parecia um quadrinho de gibi, mas não era desenho. Eram eles que estavam ali. Mariana aproveitou a fala da Jéssica e perguntou se eles conseguiriam inventar uma fala para cada balão. Falou que era preciso observar a imagem para inventar uma fala apropriada. Assim, para cada balão eles sugeriram uma fala. A professora Mariana foi inserindo em cada balão a sugestão que era aprovada por todos. Na imagem do Gustavo correndo do gato, eles sugeriram escrever: “Socorro, o gato quer me pegar!”. Na imagem do Danilo: “Você não me pega”. Quando as falas foram todas digitadas,

Mariana colocou os slides no modo de apresentação para todos assistirem o resultado da HQ. A cada slide, incentivou os alunos a falarem sobre a imagem apresentada e o que as crianças poderiam estar fazendo ou falando.

Depois da aula, a professora Mariana ficou pensando se podia fazer mais alguma coisa com aquele material. Mostrou a produção das crianças para a professora Yasmin. Ela gostou muito. Juntas decidiram fazer mais.

Mariana pediu ao diretor Igor se podia imprimir a produção dos alunos. Ela explicou que queria imprimir a HQ com os balões em branco para os alunos escreverem as falas. Ela escolheu a opção de imprimir dois slides por página. Foram impressos slides diferentes, ou seja, as crianças não receberam as mesmas imagens. Cada criança pode, com a necessária ajuda das professoras Mariana e Yasmin, escrever as falas nos balões de acordo com sua interpretação da imagem.

Assim, Gustavo escreveu as três falas em um dos quadros que tinha várias crianças. Uma estava em pé e as outras sentadas. Esse foi o diálogo proposto por Ana Júlia:

_Vamos brincar de gatinho dodói? (disse a criança que estava em pé)

_ Vamos brincar! (respondeu a criança que estava sentada)

_Essa brincadeira é boa! (pensou a terceira criança)

Ana Júlia ficou com uma imagem que tinha duas crianças correndo. Escreveu assim:

_Vou te pegar! (Disse a criança que estava fazendo o papel de gato)

_ Socorro! (gritou a criança que fugia)

Camila escolheu a imagem em que ela tinha sido pegada pelo Pedro. Ela escreveu um diálogo bem curto, mas que revela um determinado momento da brincadeira:

_Te peguei.

_Ai, ai, o Pedro me pegou.

Pedro Augusto escolheu uma imagem com duas crianças. Uma delas era ele próprio. Escreveu assim:

_Ó, ali é o hospital.

_Você que é o médico?

As crianças gostaram da atividade e mostravam às outras a sua produção. As professoras Mariana e Yasmin ficaram muito satisfeitas com o entusiasmo das crianças. Ao analisar as atividades, perceberam que outra atividade poderia ser desdobrada na aula seguinte.

As professoras Mariana e Yasmin propuseram às crianças a construção de um texto coletivo. A turma estava reunida na sala com o computador e o projetor de imagens. Foi exibida a primeira HQ que a turma produziu. Em seguida, as professoras fizeram a proposta de todos colaborarem com a produção de um texto explicativo sobre a brincadeira adaptada. Todos concordaram que somente pela HQ ficava difícil alguém entender a brincadeira que criaram. Os alunos, então, foram falando como era a brincadeira e a professora Mariana foi registrado no editor de textos Word as frases construídas por eles. Depois, analisaram o texto, fizeram algumas correções e a ordenação das frases.

Em seguida, os alunos copiaram o texto produzido coletivamente e cada um deles fez uma ilustração da brincadeira.

Depois dessa produção, as professoras Mariana e Yasmin perceberam que também podiam trabalhar com a transcrição dos diálogos que eles escreveram nos balões. Para imprimir, a professora Mariana escolheu a opção de imprimir três slides por página. Nessa opção, ao lado de cada slide, são impressas também algumas linhas. Essas linhas foram utilizadas pelos alunos para transcrever os diálogos. Essa atividade foi realizada com a ajuda das professoras e resultou no seguinte tipo de texto.

Marcos disse para seus amigos:

_Vamos brincar de gatinho dodói?

Ana Júlia respondeu:

_Vamos brincar!

Gustavo pensou:

_Essa brincadeira é boa!

Todas as atividades desenvolvidas com os alunos foram registradas pela professora Mariana. Depois, os registros foram organizados pelas professoras Yasmin e Mariana em um portfólio que foi disponibilizado para apreciação dos pais e dos próprios alunos.”

Análise da experiência das professoras Mariana e Yasmin

A experiência relatada foi realizada com alunos do 2º ano em processo de alfabetização. Sendo assim, exigiu a parceria das professoras Mariana, de Educação Física, e Yasmin, alfabetizadora da turma. O apoio da direção escolar, como se percebe, foi indispensável. Em relação aos recursos tecnológicos que elas usaram foram suficientes uma câmera fotográfica digital, um computador com *Power Point* e *Word*, um projetor de imagens (*Data show*) e uma impressora a *laser* (branco e preto) para imprimir as atividades.

A leitura da brincadeira pela professora Mariana deu início a um processo de aprendizagem que foi se ampliando a partir da parceria estabelecida pelas professoras e a motivação dos alunos com a proposta. Observa-se essa motivação quando os alunos, ao assistirem as imagens e interpretá-las a partir da vivência da brincadeira, perceberam que poderiam reproduzir suas falas por meio dos recursos gráficos de uma HQ e também poderiam inventá-las. Essa condição é importante na medida em que a criança pode começar a inferir que a escrita não serve somente para registrar a fala de alguém. O mundo da escrita e da leitura é um mundo de possibilidades em que o ser humano cria para compartilhar conhecimentos e fornecer informações para outros humanos como também produzir diferentes sensações em outros. Nesse contexto, os elementos gráficos e outros recursos pelos quais as HQ fazem uso são interessantes para que o aluno desenvolva estratégias de leitura. O leitor de HQ lê não somente as palavras, mas também as imagens. São vários elementos que constituem uma HQ: balões, quadros, ordem dos quadrinhos, onomatopeias e, ainda, recursos gráficos. A forma das letras, inclusive, é um recurso que se bem utilizado pode expressar sentimentos tais como medo, amor, saudade, desejo e outros. Concluímos que a produção de HQ sobre uma brincadeira permite à criança começar a compreender de que forma a oralidade é representada por meio da escrita e, ainda, a necessidade de coerência entre imagem e diálogos a fim de se construir uma narrativa.

A produção do texto coletivo, por outro lado, permite introduzir a criança em outro tipo de texto, informativo. Em relação à produção de um texto coletivo tendo a professor como escriba essa já é uma prática dos professores alfabetizadores. O professor ao fazer o papel de escriba dos alunos não apenas pode mediar a construção do texto como também estará revelando aos alunos o comportamento específico de alguém que escreve.

A possibilidade de escrever as falas nos balões pelos alunos também se apresenta como motivadora para os alunos compreenderem que o registro escrito é uma forma de permitir que outros leiam determinada mensagem. Ao ser utilizada a imagem dos alunos para incentivá-los a escrever, as professoras valorizaram a identidade de cada um e do grupo social em que estão inseridos. Os alunos puderam escolher a página que queriam escrever os diálogos e foi observado que a maioria deles escolheu aquela que tinha sua própria imagem ou a de uma criança com que tinha afinidade.

A possibilidade de copiar os diálogos que as crianças escreveram não foi uma atividade que se revelou muito produtiva uma vez que as crianças ainda se encontram em fase de alfabetização. Apesar disso, essa atividade pode ser produtiva com crianças cujo processo de alfabetização esteja em fase mais avançada. Apesar disso, infere-se que as crianças puderam ter uma ideia do uso dos sinais de pontuação normalmente utilizados nos diálogos. Considerando o atual desenvolvimento tecnológico, o registro das atividades pode ser realizado com um celular. As imagens podem ser passadas para um computador por meio de *Bluetooth* ou, ainda, utilizando uma rede *Wi-Fi*.

Se a atividade for desenvolvida com alunos maiores, os próprios alunos podem selecionar as imagens e inseri-las no *Word* ou no *Power Point*. Neste último, tem-se a possibilidade de exibir um conjunto de slides no modo “apresentação” como também existe a opção de salvar o trabalho no formato de vídeo. No *Word* a opção de vídeo não existe.

Entretanto, se a professora quiser, o Word permite salvar a produção dos alunos no formato PDF. Esse arquivo pode ser disponibilizado aos pais dos alunos em uma mídia (CD ou DVD) tornando-se, portanto, um livro digital. A escola também pode publicar os trabalhos individuais dos alunos ou o livro digital com todos os trabalhos nas redes sociais ou *Blog* da escola, portanto, sem custo de qualquer material. Se a escola dispõe de computadores em número adequado para os alunos a impressão dos trabalhos pode não ser necessária, principalmente, porque o desenvolvimento da experiência exige um razoável número de folhas sulfite e de toner para a impressora a *laser*. Na escola da professora Mariana, a direção escolar optou pela impressão em branco e preto devido ao alto custo da impressão colorida das impressoras a jato de tinta.

A atividade foi realizada a partir da leitura de uma brincadeira, mas outros temas podem gerar trabalhos igualmente interessantes para as crianças. Um exemplo seria partir de um registro de uma dramatização de um conto infantil ou uma literatura infantil interessante. Pressupomos, ainda, que a articulação de várias áreas do conhecimento pode levar a desdobramentos conforme a especificidade de cada uma delas.

Referências bibliográficas

GIRAFFA, L. M. M. Docentes analógicos e alunos da geração digital: desafios e possibilidades na escola do século XXI. In: GIRAFFA, L. M. M. et al. *(Re) invenção pedagógica? Reflexões acerca do uso de tecnologias digitais na educação*. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2012, p. 24-32.

HERNANDEZ, F. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

KLEIMAN, A. *Oficina de leitura: teoria e prática*. Campinas: Pontes, 1996.

ORTEGA Y GASSET, J.. *Meditação da técnica*. Rio de Janeiro: Livro Ibero-Americano, 1963.

PARO, Vitor Henrique. *Educação como exercício do poder: crítica ao senso comum de educação*. São Paulo: Cortez, 2008.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luís. *Pedagogia lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z* /-1 ed São Paulo ,2002.

Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - Volume 3 / Conhecimento do Mundo. Brasília: MEC/ SEF, 1998.

Referencial de Formação de Professores. São Paulo: CEDAC / Centro de Educação para a Ação Comunitária, 2002.

SOARES, Magda. Prefácio. In: DELL'ISOLA, R. L. P. *Leitura: inferências e contexto sociocultural*. Belo Horizonte: Imprensa Universitária, 1991.

Recebido em: 12/05/2016.

Aceito em: 02/02/2019.