

# A AQUISIÇÃO DA LEITURA E ESCRITA DE FORMA LÚDICA PARA ALUNOS COM DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Angelica Alves Marcelino da Silva<sup>1</sup>

Iara Jaqueline dos Santos<sup>2</sup>

Mary Ângela de Sousa Bezerra<sup>3</sup>

Maria Luiza Bezerra<sup>4</sup>

## RESUMO

O artigo teve por objetivo refletir sobre a importância e as contribuições de jogos pedagógicos no processo de aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos no processo de alfabetização e letramento, tendo em vista os desafios encontrados no processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita dos alunos. Evidenciou-se que os jogos pedagógicos promovem experiências significativas de aprendizagem de uma maneira lúdica e prazerosa, promovendo estratégias metodológicas diversificadas que desperte o interesse dos alunos e favoreça o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo.

Palavras Chave: Alfabetização; Letramento; Jogos Pedagógicos

## INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta resultados parciais das ações realizadas com alunos do 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola de educação básica no município da cidade de Petrolina-PE, durante as ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Ajudando os alunos para o desenvolvimento da leitura e escrita, o trabalho pauta-se na utilização de jogos e sua importância e contribuição da criação de um cenário diferenciado no processo de aprendizagem e ainda propõe uma proposta mais lúdica no acompanhamento de alunos com dificuldades na alfabetização.

A leitura e escrita são processos complexos, de modo que um antecede ao outro. Estes processos consistem em proporcionar ao indivíduo a comunicação, assim como construir o conhecimento acerca do mundo em que o indivíduo inicialmente desenvolva as habilidades da leitura para que assim, passa desenvolver aptidão na escrita, ou seja, a leitura, é imprescindível para a aquisição da escrita.

Segundo Ferreira e Teberosky (1970, apud PALITOT, 2016) para o desenvolvimento da escrita foram definidos cinco níveis são estes: nível pré-silábico,

3 Escola 21 de Setembro, Secretaria de Educação – PE, Especialista em Psicopedagogia, e-mail: maryangela05hotmail.com

4 Colegiado de Pedagogia – Campus Petrolina, Universidade de Pernambuco, Mestre, e-mail: luizabezerra2@hotmail.com

silábico, silábico-alfabético, alfabético e ortográfico. Estes, no entanto, apresentam de como se dá o crescimento da escrita no indivíduo, até que ele esteja apto para desenvolver a linguagem escrita. Sendo assim inicialmente dar-se-á as primeiras garatujas, por vezes até estranha para os que não conhecem o processo, mas é a forma que o indivíduo tem para construir de acordo com seu pensamento, sua interpretação e suas estratégias para compreender e se apropriar, em seguida passará a compreender que há uma correlação da fala ou sonoridade das palavras com a escrita contendo uma forma gráfica, posteriormente passarão a conhecer e escrever sílabas, logo a criança passará a construir palavras, bem como fazer a leitura da linguagem escrita sucederá o último estágio, o qual implicará na forma concreta da escrita.

A aquisição da escrita no indivíduo, por sua vez passa por fases até chegar no seu estágio final, de modo que ainda que este alcance o último estágio das etapas da escrita, este ainda permanecerá em constante transformação. Sabe-se que é um processo particular da criança e varia de acordo com seu tempo, evoluindo em seus níveis de escrita, se caracterizando aos poucos. A escrita por ser uma aquisição cultural, ela passa por transformação de acordo com o meio social e cultural, portanto o sujeito permanecerá numa construção contínua de seu saber, durante seu período de vida. Ferreiro aponta:

Alfabetização tem início bem cedo e não termina nunca. Nós não somos igualmente alfabetizados para qualquer situação de uso da língua escrita. Temos a facilidade de lermos determinados textos e evitamos outros. O conceito também muda de acordo com as épocas, as culturas e a chegada da tecnologia. (FERREIRO, 2003 p.14)

Letramento é permitir que o indivíduo domine o sistema de escrita alfabética e utilize deste perante a sociedade nas suas práticas sociais, compreendendo sua função e importância para uma boa comunicação.

A ludicidade é um instrumento indispensável para o desenvolvimento da criança, pois é através do lúdico que proporciona ao indivíduo uma relação com o objeto ou o conhecimento de forma prazerosa, proporcionado ao mesmo a construção do seu saber a partir de seu olhar ao que cerca e o meio onde está inserido, estando presente desde os primeiros passos da criança, quando os pais introduzem os jogos lúdicos para que a mesma, de modo que incitará em descobrir o funcionamento desta, é importante ressaltar a importância do mediador em proporcionar o aprendizado a criança através do lúdico.

O jogo tem se mostrado um ótimo recurso pedagógico porque proporciona a relação entre parceiros e grupos, favorável para avanços cognitivos, visto que, durante as partidas e desafios a criança toma decisões, conflita-se com seus parceiros e reexamina suas escolhas e conceitos. Os jogos estão presentes ao longo dos anos no cotidiano das sociedades de todo o mundo, desde um instrumento de trabalho que se tornou diversão, e estão relacionados às pessoas em todas as fases da sua vida, estes representam culturas, povos e personalidades, portanto faz parte principalmente da cultura das crianças, inseridos em seu dia a dia desde seus primeiros dias de vida, nas descobertas do meio em que vive, para assim se inserir no meio e manter uma socialização, essencial também para a expressão de seus sentimentos e necessidades.

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

Os jogos lúdicos manifestam benefícios quanto a aprendizagem da criança, uma vez que este pode trabalhar diversos aspectos do desenvolvimento da criança, seja coordenação motora, leitura, escrita, raciocínio, entre outros. Leontiev (1988) classifica os jogos em dois blocos que são:

Os jogos de enredos são um dos primeiros que a criança realiza, chamamos de faz-de-conta em que as crianças brincam imaginando um mundo real representando histórias e situações do cotidiano dos adultos, idealizando situações e agindo sobre elas no seu mundo imaginário, este tipo de jogo permite a criança adentrar na sociedade que ela convive desde cedo, atuando sobre as situações, tomando decisões, é o primeiro contato que faz se sentir atuante, espelhados nas ações das pessoas do seu meio, e tudo que ela compreender sobre a realidade. Como ao brincar de ser professora ou professor vai incorporar ações que a mesma vivência ou por sua compreensão do que aquela profissão deve realizar, é assim com qualquer grupo social que adentra do seu imaginário e reflete no jogo ou brincadeira.

Os jogos de regras são na vida dos indivíduos desafios, e das crianças compreender a sociedade através das regras comuns, ganhos, perdas, trabalho coletivo, acordos coletivos para que se chegue a um consenso, essencial para um bom convívio em social, outro aspecto relevante é que as crianças têm dificuldade de socialização com os demais alunos, professores, pais, e funcionários da escola com desrespeito, falta de empatia, sensibilidade, e a depender do jogo e um fator importante a ser explorado, ajudará no convívio no dia a dia. Pois esse tipo de jogo é um entrelaçamento com o mundo imaginário. As crianças têm responsabilidades sobre suas atitudes enquanto jogadores, que acarretam em consequências proveitosas e saudáveis ou não, nesse momento se necessário cabe a intervenção do professor mediador, em prol do bem estar comum além de para o professor construir esses saberes com os alunos de forma dinâmica, estratégias de ensino diferenciadas e diversificadas, sendo um recurso que abrange maiores habilidades a serem trabalhadas, não estamos tratando aqui de apressar a maturidades dos alunos, mas sim de uma compreensão do mundo de forma leve, e sendo trabalhada ao longo do tempo, atribuindo responsabilidades sobre meio em que vive. Leontiev (1988, p. 139) salienta que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

São muitos os campos de exploração que os jogos abrangem seja de qual for à área, ressaltamos a importância neste artigo sobre sua utilização na educação infantil, especialmente no processo de alfabetização e letramento, pois é uma fase muito importante para a criança e um mundo sendo descoberta, uma sociedade grafofônica a ser explorada, de fundamental importância para o convívio social.

As atividades, vivenciadas envolvem crianças da turma citada anteriormente. Ao longo dos encontros as bolsistas buscam identificar necessidades, acompanhar evoluções e respeitar demandas e dificuldades abrangendo não apenas a leitura e a escrita, mas também o desenvolvimento de inteligências sociais e emocionais. Os materiais e práticas descritas foram elaborados especificamente para a demanda dos alunos atendidos. Estes são divertidos, atraentes e excitantes, e inspiram um grande entusiasmo nos envolvidos. Os resultados obtidos na intervenção já sinalizam um avanço no processo de compreensão e produção da escrita e da leitura.



## METODOLOGIA

As atividades foram desenvolvidas em uma escola de educação básica de ensino público do município de Petrolina-PE, que fica localizada na zona urbana em área periférica. A Escola 21 de Setembro, pertencente a rede municipal. A escola está localizada na Avenida Francisco Coelho Amorim, 45, no bairro José e Maria, atendendo estudantes da pré escola ao 5º ano e a 1º e 2º fase do EJA do Ensino Fundamental. De acordo com as leis vigentes (Lei N° 9394/96 de 20 de Dezembro e a lei 8.069/1990), visa uma educação que acima de tudo, busque a qualidade de vida humana em todos os seus aspectos, independente de quaisquer diferenças. Sua missão é: “Educar para o futuro assegurando uma educação de qualidade e proporcionando uma base educativa eficiente”. (PPP).

A escola funciona em um prédio alugado, em razão disso não dispõe de um espaço coberto (quadra), para realização de algumas atividades esportivas, culturais e até mesmo recreativas, além disso, o espaço em partes é inadequado. A escola possui 13 salas de aula, diretoria, sala de professor, cozinha, depósito para material de limpeza, sala de informática, 4 sanitários dos alunos, sanitário dos funcionários, sanitários dos alunos com necessidades especiais, dispensa, sala de recursos e secretaria.

A atual equipe gestora administra a escola desde 2016 até este ano em curso, seu quadro de professores é formado por 20 educadores, todos com nível superior, sendo oito especialistas. Sua clientela é bastante diversificada, atendendo aos alunos do bairro e da redondeza, como também alunos de bairros periféricos, uma vez que a mesma disponibiliza dois ônibus que atendem a um condomínio destinado a população carente e longe da área urbana.

Para que os objetivos do projeto fossem alcançados, no primeiro momento tivemos um período de observação de quatro meses na sala da turma do 3º ano A no turno matutino que têm cerca de 22 alunos, ressaltando as constantes matrículas e transferências, causando uma rotatividade de alunos, conhecendo a estrutura física e pedagógica da escola, analisando as documentações formais da escola, seus projetos e os livros didático de acordo com a atualização da Base Nacional Comum Curricular – BNCC, houve também uma conversas informais com a professora da turma em busca de conhecer as principais dificuldades observadas por ela. Em seguida observamos os níveis de leitura e escrita dos alunos por meio das avaliações e atividades realizadas em sala de aula. A partir disso e com base no projeto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID elaboramos um subprojeto que tem como eixo principal os jogos pedagógicos como ferramenta para alfabetização e letramento dos alunos. Em consonância com a professora e o plano de aula semanal, adaptamos de acordo com as necessidades da turma os jogos do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-Universidade Federal de Pernambuco, localizado no centro de educação) e em pesquisas realizadas em sites para aplicar em sala de acordo com os conteúdos a serem ministrados. Os jogos elaborados foram:

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*



O jogo Caça Rimas tem como objetivo compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final; desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras. Cada jogador recebe uma cartela com oito imagens e oito fichas com imagens, quando iniciado o jogo os alunos devem localizar, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas e colar respectivamente abaixo. O jogo é finalizado quando o primeiro aluno encontrar o par de casa de figura

O jogo Cruzadinha tem como objetivo auxiliar os alunos na memorização; reconhecer e refletir sozinha os erros de ortografia e semântica; compreender que um fonema compõe partes de outras palavras; provocar o estímulo cognitivo, de forma a compreender o significado das palavras. O jogo foi elaborado em papel madeira e exposto de forma que todas as crianças visualizassem, ao lado uma cesta com tampas de garrafas pet com letra escritas, as crianças de forma coletiva devem preencher os quadrados do jogo de forma que pudesse compor a palavra de acordo com a imagem. O jogo termina quando todos os quadrados tiverem preenchidos corretamente.

O jogo Bingo dos Sons Iniciais tem como objetivo que o educando compreenda que as palavras são compostas por unidades que podemos pronunciar separadamente; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais); perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; identificar a sílaba como unidade fonológica; desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração). Cada aluno recebe uma cartela com seis figuras e as bolsistas trinta fichas com imagens, que irá sortear e exibir para os alunos, que devem marcar na cartela a figura caso o som da sílaba inicial corresponda a alguma imagem da cartela, o jogo finaliza quando todos os alunos preencherem toda a cartela.

O jogo Silabando tem como objetivo perceber as diferentes quantidades de sílabas que as palavras possuem relacionando ao objeto; compreender a relação fônica com grafia e a quantidade de letras que as palavras possuem. Cada grupo de alunos recebe cartas com sílabas, o restante das cartas ficaram no monte, as bolsistas exibiam imagens, iniciava o grupo que tivesse a carta cuja sílaba inicia a figura, passando a vez para o outro grupo, caso não tivesse teria direito a pegar uma carta do monte até completar a palavra. O jogo finaliza quando o primeiro grupo utilizar todas suas cartas.

O jogo Roleta silábica tem como objetivo desenvolver a consciência dos sons que formam as palavras: estimular a capacidade de enriquecer o vocabulário; dominar a escrita correta das palavras; promover a criatividade e socialização. Foi construído uma roleta com diversas sílabas e exposto na sala em um local que os alunos tenham acesso para manusear com facilidade. As crianças iam uma de cada vez, rodava a roleta na sílaba que parrasse, deveria pronunciar em voz alta uma palavra que iniciasse com a respectiva sílaba, e os demais alunos deveriam escrever no caderno. O jogo finaliza quando todas os alunos participarem.

O jogo Palavra Secreta tem como objetivo aumentar o vocabulário; incentivar a leitura; conhecer o significado de novas palavras. Foram distribuídos no painel envelopes com o nome de cada aluno e fichas com palavras escritas dentro, a criança é convidada a pegar e abrir seu envelope, descobrindo através da leitura qual palavra está escrita na ficha dentro do envelope, em seguida lendo em voz alta, sendo

questionada sobre o significado. O jogo termina quando todos os envelopes forem abertos e os alunos participado.

O jogo Ditado Doce tem como objetivo estimular a concentração, escrita e leitura de frases, bem como as palavras que a compõem; refletir sobre o vocabulário e a ortografia; proporcionar a socialização. Foram coladas frases em doces e expostos no quadro branco, que sua sequência forma um pequeno texto, os alunos retiravam o doce, leem a frase em voz alta para que os demais escrevam, se ler corretamente ganha doce, caso contrário repassa a vez. O jogo finaliza quando todos os doces forem retirados e completar o texto.

O Jogo da Velha tem como objetivo promover a diversão; estimular o raciocínio lógico do educando, como também a motricidade; promover relações sociais. Cada aluno recebe uma cartela configurada com nove quadrados e dez tampas de garrafa pet, uma cartela com dez figuras de apenas dois tipos de imagens, que devem ser coloridos, recortados e colados nas tampas, em seguida inicia o jogo em dupla, cada jogador escolher um tipo de imagem e fica com as tampas da imagens iguais, os jogadores jogam alternadamente, o jogo finaliza quando um jogador consegue formar uma sequência de três, seja na vertical, horizontal ou diagonal.

Os alunos com maior grau de dificuldade, tivemos uma atenção maior durante a execução para que conseguissem prosperar no jogo, superando suas dificuldades.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho teve como propósito expor os jogos desenvolvidos para auxiliar no processo de alfabetização e letramento. Diante disso o trabalho instigou o educando por meio da ludicidade que os jogos proporcionam, a fim de estimular para esse processo, perpassando as dificuldades sociais do meio em que vive.

É importante ressaltar que esta intervenção foi abordada de forma qualitativa, (MICHEL,2009), uma vez que há uma relação dinâmica, particular, contextual e temporal entre o pesquisador e o objeto de estudo. Por isso, carece de uma interação dos fenômenos à luz do contexto, do tempo, dos fatos. O ambiente que proporciona a prática educativa é a fonte para a obtenção de informações, e a capacidade do bolsista de interpretar essa realidade, com êxito e lógica, baseando-se em teorias existentes, e com elas a prática, tornando-se fundamental para dar significado as respostas.

Desta forma os principais envolvidos no trabalho foram os alunos que são os principais agente do processo educativo. Ao longo da intervenção foram observados aspectos como melhoria no interesse por leituras e escrita e ampliação no vocabulário dos alunos através de jogos que proporcionam a consciência fonológica como o Jogo Bingo dos Sons Iniciais (Imagem 1).



Bingo dos Sons Iniciais (Imagem 1)

Segundo Moraes (2016, p.77) a consciência fonológica ou metafonológica é uma habilidade metalinguística que se refere à representação consciente das propriedades fonológicas é das unidades constituintes da fala, incluindo a capacidade de refletir sobre os sons da fala e sua organização na formação das palavras.

Como Moraes (2016) cita a consciência fonológica permite desenvolver os sons que compõem as partes das palavras, propusemos isso através do jogo onde os alunos despertaram interesse, identificando com facilidade as aliterações das palavras.

Outro jogo de relevante para o processo de alfabetização e letramento e o jogo a cruzadinha, que promoveu a capacidade de os alunos reconhecerem seus erros ortográficos refletindo sobre sua escrita. Uma vez que este é o principal agente da sua formação. Como mostra na imagem 2, os educandos tinham a oportunidade de refletir sozinho indo a frente, porém a participação dos colegas de classe permitiu a ação coletiva, refletindo em conjunto para completar o jogo. Despertando através do brincar uma vontade de aprender, tornando uma aprendizagem significativa.



Cruzadinha (Imagem 2)

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*

A intervenção está sendo exitosa tanto no desenvolvimento dos alunos, que se nota perceptível na rotina da sala de aula, durante a execução do plano de aula. Ressaltamos também a importância dos jogos coletivos como o cruzadinho que tem permitido aos alunos melhor socialização durante as atividades, reconhecendo a necessidade do respeito e de quanto o outro é essencial para atingir objetivos, permitiu também o respeito a regras que, por vezes eles mesmo propuseram em prol de um bem-estar coletivo, quando sugeriram que cada aluno, completasse apenas uma letra passando a vez para o próximo.

Como a proposta é ir de acordo com o plano de aula da professora, que tinha ditado, apresentamos a roleta silábica como um diferencial que permitia ao aluno a imaginação e reflexão sobre as fonologias das palavras e a grafia como demonstrado na imagem 3.



Roleta Silábica (Imagem 3)

Após a aplicação dos jogos descritos, os alunos estão alcançando os objetivos propostos, no que se apresenta avanço no desenvolvimento da linguagem, na aprendizagem significativa para ele, tornando agente participativo e cooperativo do seu próprio desenvolvimento.

No decorrer de todo esse processo, se fez necessário apresenta vários tipos de jogos uma vez que possibilita análises, das atitudes dos alunos sobre ele, de acordo com seu ritmo, a satisfazer sua necessidade, sendo instigado a refletir sua prática e perceber sua evolução no jogo, isso proporcionou ao educando estímulo para prosseguir, reconhecendo sua capacidade de concentração, habilidades, competências afim de explorar e descobrir o mundo da escrita. Diante disso permitiu as bolsistas a reflexão para adequação do próximo é a necessidade a ser explorada. Foi perceptível além da alfabetização e letramento, a dificuldade na socialização.

Através dos jogos os alunos pensaram e memorizaram relacionando imagem e palavras, bem como sobre a pronúncia e a escrita, isso auxilia no seu processo de aprendizagem, estimulando sua imaginação e criatividade

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*



Esta pesquisa teve por objetivo principal estudar as contribuições dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental, pois eles devem ser encarados como uma receita infalível para o sucesso escolar, já que nenhum conhecimento deve ser visto como algo acabado, ele se constrói e reconstrói.

O potencial dos jogos pedagógicos, como recurso pedagógico, deve-se ao fato da reunião de alguns pontos essenciais no âmbito educacional. São eles: cultural (o jogo é um objeto sociocultural-histórico), interesse do aluno (brincar é atividade principal da criança) e conteúdo curriculares (diferentes jogos podem expressar diferentes conteúdos).

No processo de alfabetização e letramento, como foi demonstrado neste trabalho, através de jogos é possível ao aluno superar a fusão inicial do objeto com o significado. Tomando o letramento como atividade sistemática na medida que mesmo faz parte das regras e normas de uma sociedade.

O exercício da escrita e a leitura deve ser encarado como algo prazeroso, na medida que permite ao indivíduo enxergar e identificar sinais gráficos e linguísticos que ampliam seu leque de conhecimento.

Sendo assim, dentro de um contexto educacional que visa proporcionar a alfabetização e letramento, autonomia dos aprendentes, a utilização de jogos facilita o domínio e uso do código da escrita e leitura, bem como suas práticas e funções. Faz-se necessário ressaltar que os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos nos jogos contribuam de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando os alunos durante as atividades lúdicas, serão submetidos a respeitem regras, aprendam dominar seu próprio comportamento, desenvolvam o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Sendo assim, pode-se constatar que os jogos são importantes instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos nas habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais. Assim, entendem-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, uma vez que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, por meio de mediações se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

Não podemos deixar de agradecer ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal Nível Superior (CAPES) tornando possível a produção deste artigo, e nosso aperfeiçoamento profissional.

## REFERÊNCIAS

**Basenacionalcomum.mec.gov.br** acesso 07 nov.2019

CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.

FERREIRO, Emília. **Reflexões Sobre a Alfabetização**. 24. Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/palavras-cruzadas.htm>

acesso 07nov.2019

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20a 22 de novembro de 2019.*



Leontiev, Alexis et al. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Scipione, 1988.

MICHAEL, Maria Helena. **Metodologia e Pesquisa Científica em Ciências Sociais**. São Paulo: Atlas, 2009.

MORAIS, A. G.; LEITE, T.S. **Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos?** In MORAIS, A.; ALBUQUERQUE, E. e LEAL, T. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2005, pp. 71-88.

PALITOT, M. D. et al. **Caminhos e reflexões psicopedagógicas e interdisciplinares para aprender a aprender**. João Pessoa: Ideia, 2016.

**Plano Político Pedagógico Escola 21 de Setembro, 2018.**

*I Seminário Pibid e Residência Pedagógica e V Seminário de Iniciação à Docência e Formação de Professores – SEMINID-RP/UPE/2019 Garanhuns 20 a 22 de novembro de 2019.*