

## **A TECNOLOGIA EDUCACIONAL “O PULO DO GATO” PARA A APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA: UMA EXPERIÊNCIA EXITOSA EM LUZIÂNIA/GO**

Natalia de Souza Duarte, Universidade de Brasília; Centro Universitário do DF – UDF  
Martha Paiva Scárdua, Universidade Católica de Brasília  
Relcytam Lago Caribé, Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

**Resumo:** Este trabalho apresenta resultados da pesquisa sobre a utilização de tecnologia educacional (TE) “O Pulo do Gato – jogos para alfabetizar” como instrumento de intervenção pedagógica no processo de aquisição da língua escrita de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental. É produto de avaliação de intervenção educacional por meio da TE utilizada na Secretaria Municipal de Educação de Luziânia – GO nos anos de 2010 e 2011. Tal intervenção tem sido feita a partir de um conjunto de procedimentos formativos desenvolvidos com os professores, desde palestras a oficinas de alfabetização e jogos com a TE “O Pulo do Gato – jogos para alfabetizar”. No final de 2011 foi aplicado questionário para os professores com o objetivo de verificar a eficiência do uso da TE como proposta interventiva no esquema de pensamento do aluno em processo de alfabetização. O processo de intervenção ainda está em curso, mas os resultados já apontam conquistas importantes referentes à forma como os professores têm organizado o trabalho pedagógico da sala de aula. O uso da TE tem aumentado o desempenho docente, contribuído na alfabetização dos alunos, uma vez que colabora para a construção do conceito de letras, palavras, frases e textos, aspectos lingüísticos fundamentais para a aquisição da língua escrita. Sua inovação reside na vinculação dos jogos ao esquema de pensamento do aluno, propondo intervenções adequadas às suas hipóteses, a partir do nível em que se encontra na sócio-psicogênese da língua escrita, considerando a Zona de Desenvolvimento Proximal. A pesquisa demonstrou que a utilização de materiais lúdicos, diversificados e provocativos aliados a uma sustentação teórica e formação continuada de professores são elementos fundamentais na melhoria dos resultados na alfabetização das crianças.

**Palavras-chave:** Tecnologia Educacional. Intervenção Pedagógica. Alfabetização. Formação de Professores. Jogos pedagógicos.

### **Introdução**

A tecnologia concebida como um saber historicamente construído por meio da apropriação sistemática de conhecimentos que surgem da prática (KAWAMURA, 1990) permite compreender a importância da prática na Educação escolar, podendo constituir-se em fértil espaço/tempo de produção de tecnologias educacionais, desde que acompanhadas de reflexão e sistematização dos professores.

A sala de aula, portanto, além de rico ambiente de investigação utilizado por pesquisadores da Educação, pode constituir-se em ambiente de produção de conhecimento do professor que, efetivamente, pode construir técnicas, quando não, TEs importantes para o alcance dos seus objetivos.

A confusão entre técnica e tecnicismo na Educação parece ainda trazer prejuízos para a área. Muitas vezes, discursos que defendem a importância da técnica para o sucesso do trabalho pedagógico são taxados como apolitizados. Lévy (1993) considera que hoje a técnica é uma categoria de grande importância para estudo, visto que estamos em processo de transição entre uma civilização baseada na escrita e sua lógica e a civilização informática.

É importante ressignificar a perspectiva de técnica esvaziada de ética e política, que segundo Mazzi (1981) voltava-se inicialmente para a racionalidade e eficiência. A TE deve ser vista como instrumento que busca ampliar a qualidade da educação, aumentando a aprendizagem de conhecimentos escolares específicos, mas também se voltando para uma formação na e para a cidadania. Não é possível pensar em uma Educação para o desenvolvimento técnico desvincilhado da ética, a Educação deve possibilitar a construção de cidadãos capazes de apontar formas de concretização de outro mundo possível, pensado à luz da justiça social, sustentabilidade e cooperação.

Apoiado nesse pressuposto e “com o propósito de apoiar os sistemas públicos de ensino na busca por soluções que promovam a qualidade da educação” (BRASIL, 2011), o Ministério da Educação pré-qualifica tecnologias educacionais apresentadas por instituições ou empresas públicas ou privadas por meio de um Guia de Tecnologias Educacionais que é publicado anualmente. O objetivo é oferecer aos gestores tecnologias educacionais que possam contribuir para a melhoria da educação em suas redes de ensino, destacando-se que seu uso será desprovido de sentido caso não esteja

aliado a uma perspectiva educacional comprometida com o desenvolvimento humano, com a formação de cidadãos, com a gestão democrática, com o respeito à profissão do professor e com a qualidade social da educação. Sabe-se que o emprego deste ou daquele recurso tecnológico de forma isolada não é garantia de melhoria da qualidade da educação. A conjunção de diversos fatores e a inserção da tecnologia no processo pedagógico da escola e do sistema é que favorecem um processo de ensino-aprendizagem de qualidade (MEC, 2011, p. 15).

Este artigo focará a avaliação de uma intervenção educacional na Secretaria Municipal de Educação de Luziânia que, desde 2010 tem utilizado a TE “O Pulo do Gato – jogos para alfabetizar” em suas turmas de alfabetização e séries iniciais do Ensino Fundamental.

### **A aprendizagem da leitura e escrita no Brasil**

Como resultado da democratização, da participação popular e do fortalecimento do Estado brasileiro, nosso país registrou importantes avanços na área social nos últimos anos, em especial na Educação. Escolas foram construídas, vagas criadas, milhões de meninas e meninos hoje ocupam as salas de aula e o analfabetismo tem declinado ano a ano.

No entanto, grandes desafios ainda permanecem, em especial, o de assegurar o direito de aprender, rompendo com a exclusão no interior da própria escola. Em função da reprovação, evasão e abandono, a população em situação de pobreza continua enfrentando obstáculos na aprendizagem, especialmente na alfabetização e letramento.

Estudos têm revelado como o perfil socioeconômico e a situação de pobreza são decisivos no sucesso/fracasso escolar. Por raça-etnia, classe, região e território, a escolaridade brasileira apresenta-se muito diferente. E nenhuma comparação educacional - entre negros e brancos, regiões, territórios - é tão desigual quanto a existente entre ricos e pobres. O fracasso escolar é multideterminado, mas a situação de vulnerabilidade e risco social tem contribuído para o baixo rendimento escolar, para a defasagem idade/série e, em última instância, para a evasão escolar.

Os pobres entraram na escola, mas muitos continuam sem aprender: em 1950 os jovens e adultos não sabiam ler porque nunca tinham frequentado a escola; em 2000, 35% dos jovens e adultos analfabetos tinham frequentado a escola e outros 49% eram analfabetos no interior da escola, justamente os mais pobres (BRASIL, 2003).

Mesmo com enormes avanços, o Brasil apresenta indicadores educacionais profundamente desiguais, com um Ensino Fundamental (EF) de péssimo resultado nas avaliações nacionais e internacionais, caracterizado pela separação de ricos e pobres, distorção idade/série, taxas elevadas de repetência, baixa abrangência do ensino médio e

ínfima do ensino superior e percursos escolares diferenciados. No EF há um contingente muito grande de crianças que não sabem ler e escrever (BRASIL, 2003). Dos analfabetos absolutos, 35% passaram pela escola (Idem).

Comparativamente, temos um dos mais baixos índices de escolaridade dos países ibero-americanos, com 35% de analfabetos funcionais (OEI, 2009). Comparando-se os resultados obtidos pelo Sistema Brasileiro de Avaliação Escolar - SAEB entre os anos 1995 e 2001, percebe-se uma queda no desempenho dos alunos, justamente no período em que houve a inclusão da parte mais pobre da população brasileira na escola. Outra característica da escolaridade da classe popular é a repetência. O Brasil apresenta a maior taxa de reprovação, da ordem de 20,1% (OEI, 2009). No que se refere à alfabetização, a situação de pobreza também é determinante.

A Constituição Federal Brasileira de 1988, além de defensora dos valores democráticos, acrescentou garantias aos direitos fundamentais detalhando, em pormenores, os direitos e garantias por ela defendidos. Reconhecendo as conquistas legais, mas superando a ilusão jurídica, hoje se busca assegurar a todos os brasileiros, sem exceção, os direitos associados à cidadania.

O direito a diferença incorporado pela cidadania foi conquistado a partir de muita luta. A eloquência da associação entre pobreza e diversidade - raça, gênero, etnia, infância, deficiência - exigiram e conquistaram mecanismos de proteção à infância, à deficiência, o reconhecimento da condição cidadã dos indígenas, a criminalização do racismo, entre outros, além de corroborarem para a constituição e implementação de políticas públicas afirmativas, expressões do reconhecimento e legitimação positiva da diferença.

### **A aprendizagem da leitura e da escrita**

Hoje é consenso que todos aprendem, mas encontram-se diversas análises sobre a não aprendizagem justificadas pela falta de inteligência, habilidades e capacidades individuais. O mau desempenho escolar, especialmente das classes populares, já foi atribuído a deficiências pessoais, má alimentação, incapacidade cognitiva, doenças, desestruturação familiar e outras adversidades e infortúnios que assolam os pobres que

ingressam na escola. Para Sucupira (2005) a saúde vem assumindo o fracasso escolar, justificando a não aprendizagem dos alunos por meio de diagnóstico de “doenças”, naturalizando o fracasso escolar e retirando da escola – e do professor – a necessidade de refletir sobre o seu funcionamento e de mudar.

A não aprendizagem está muito mais associada a não “ensinagem” do que à incapacidade de aprender. É imprescindível ressaltar que todos podem aprender, pois onde há vida, há também aprendizagem (VYGOTSKI, 1989). Sobre as bases de uma visão social de aprendizagem, este autor rejeita a idéia de que as crianças sejam incapazes de aprender e de se desenvolver.

Vygotski (1989) considera importante conhecer as peculiaridades do desenvolvimento infantil para que se possa pautar o trabalho pedagógico. A lente da ação pedagógica, assim, deixa de apontar as possíveis falhas do aluno e começa a focalizar as possíveis falhas nas situações de aprendizagem, preocupando-se com a qualidade das relações estabelecidas nesse processo.

A capacidade cognitiva é uma das características biológicas do ser humano que são democraticamente distribuídas a todos e todas. Resta-nos assegurá-la por meio de uma organização do trabalho pedagógico que reconheça e respeite a inteligência e saberes de nossos alunos.

### **O erro como estratégia didática**

O “erro de escrita” é uma hipótese inteligentemente construída, fruto das tentativas de operar com novos conceitos e procedimentos e tem papel fundamental na aprendizagem. No processo de alfabetização, aqueles que ainda não aprenderam a ler e escrever formulam hipóteses inteligentes, lógicas e pertinentes. Apesar disso, essas hipóteses são bem diferentes do que rege a gramática e a sintaxe da nossa língua, mas absolutamente necessárias para a construção da escrita, embora incompreendidas e ignoradas pelo professor. Na caminhada da alfabetização o erro é imprescindível e deve ser observado e percebido como “fonte de virtude” (LUCKESI, 1999), um esforço de construção lógica do aluno.

É comum estágios diferenciados de compreensão da escrita em uma turma e essa realidade exige do professor, ao mesmo tempo, integração e individualização do trabalho pedagógico. Uma postura convencional e punitiva frente ao erro do aluno por parte do professor é particularmente prejudicial à aprendizagem.

No caso do processo de alfabetização, os “erros de escrita”, ou seja, as hipóteses construídas pelos alunos foram identificadas e explicadas por Ferreiro e Teberosky (1984) na Psicogênese da Lecto-escrita que, mais tarde, foi complementada pelo Grupo de Estudos sobre Educação, Metodologia de Pesquisa e Ação (GEEMPA).

O processo de aprendizagem da língua escrita é abreviado quando quem erra consegue identificar o que lhe fez errar. Para que se possa apoiar a aprendizagem da leitura e escrita é importante observar e compreender os “erros” dos alunos, produzidos por um esquema de pensamento que, quando entendido pelo professor, permite uma boa intervenção sobre ele. Para tanto, é necessário compreender os conceitos de psicogênese e de zona de desenvolvimento proximal.

Psicogênese é um conceito da epistemologia genética construído por Piaget e Garcia (2011). Qualquer conhecimento é reconstruído pelo sujeito que aprende, passando necessariamente por estágios diferenciados que podem ser classificados num *continuum* que segue da menor para maior complexidade de esquemas de pensamento. Esse conhecimento é fundamental para organizar o trabalho pedagógico nas séries iniciais.

Outro conceito fundamental é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, de Vygotski definido como o que a criança não faz sozinha, mas é capaz de fazer em cooperação. É a oferta de atividades e problemas que se encontram um pouco além das possibilidades do aluno que possibilita a aprendizagem. A atividade escolar promove aprendizado quando “caminha à frente do desenvolvimento, servindo-lhe de guia; deve voltar-se não tanto às funções já maduras, mas principalmente para as funções em amadurecimento” (VYGOTSKI, 1993, p. 89). O “pulo do gato” no trabalho de alfabetização é dominar o processo da psicogênese utilizando o conceito de ZDP.

### **O jogo como Tecnologia Educacional**

Em sala de aula, o jogo pode ser um importante instrumento colaborador para aprendizagens escolares, principalmente quando utilizado de forma provocativa, uma vez que é na presença de problematizações que a criança eleva seu pensamento a outro nível, fato que interfere significativamente na construção de sua personalidade (VIGOTSKY, 2001).

O jogo é um dos elementos fundamentais no desenvolvimento do ser humano, presente nas mais diversas culturas constitui-se em importante instrumento de representação e expressão de ideais e valores comunitários. Objeto de estudo de autores como Piaget (1971), Leontiev (1998), Elkonin (1998), Vigotsky (2001), é tido como um fenômeno histórico-cultural importante para o desenvolvimento social, tendo função vital como uma das formas de assimilação da realidade. Piaget (1971) considera o jogo o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança e condição para o seu desenvolvimento.

No entanto, o uso de jogos em sala de aula nem sempre se constitui em instrumento interventivo, sendo muitas vezes utilizado para lazer e descontração. Muitas vezes, os alunos jogam e divertem-se sem que sejam desafiados, mas mesmo assim envolvem-se e demonstram prazer jogando.

Para constituir-se como TE, promovendo mediação pedagógica na alfabetização e no letramento, o jogo deve cumprir função provocadora, considerando e intervindo precisamente nas hipóteses dos alunos, independente do nível de compreensão da língua escrita em que cada um se encontra.

O Pulo do Gato – jogos para alfabetizar é uma TE criada a partir da experiência de educadores em sala de aula que perceberam, a partir dos estudos sobre a Psicogênese da Língua Escrita desenvolvidos por Ferreiro e Teberosky (1984), que o uso dos jogos seria mais eficiente se fosse vinculado ao esquema de pensamento dos alunos em processo de alfabetização e pós-alfabetização. Além disso, quando o jogo considera as hipóteses do aluno pode atuar na sua Zona de Desenvolvimento Proximal permitindo operar com habilidades mais avançadas do que as demonstradas individualmente (VYGOTSKY, 1987). Deste modo, permite aos alunos apropriarem-se de aprendizagens significativas em torno da leitura e da escrita, ampliando sua Zona de Desenvolvimento Real.

Pré-qualificado como tecnologia educacional pelo MEC e incluído no Guia de Tecnologias Educacionais 2011-2012, o “Pulo do Gato – jogos para alfabetizar tem sido utilizado principalmente por professores da rede pública do Distrito Federal, Santa Rita de Cássia (BA) e Luziânia (GO), contribuindo sistematicamente para o sucesso do trabalho de alfabetização realizado.

### **Metodologia**

Este artigo é fruto de pesquisa de avaliação de uma intervenção educacional realizada na Secretaria Municipal de Educação de Luziânia (GO) nos anos 2010 e 2011, por meio da utilização da TE “O Pulo do Gato - jogos para alfabetizar”.

Tal intervenção foi feita a partir de demanda desta Secretaria que, preocupada em elevar o desempenho dos seus professores alfabetizadores, buscou assessoria pedagógica que pudesse apoiá-los no seu processo de formação e atuação em sala de aula, o que foi feito por meio da utilização da TE supracitada.

A intervenção consistiu em 4 encontros de formação de 20h cada, totalizando 80 horas em que foram realizadas assessoria, palestras e oficinas com professores e alunos para utilização da TE como apoiadora do trabalho de alfabetização.

Ao final de 2011 foi aplicado um questionário de formato misto, respondido por 65 de um universo de 103 professores dos anos iniciais com o objetivo de verificar a eficiência da utilização da TE.

### **Análise descritiva**

A formação acadêmica dos professores revela o seguinte perfil: 70% possui pós-graduação e apenas 5 professores possui o Normal médio, o que demonstra preocupação na melhoria de sua formação. No entanto, ainda faltam eventos pontuais de formação em serviço, como demonstrado em algumas das respostas, especialmente no lócus das escolas, aspecto que colaboraria significativamente para seu desempenho em sala de aula. A partir da própria realidade de cada sala é possível traçar estratégias didáticas diferenciadas e, conseqüentemente, perceber a importância de outros tipos de materiais colaboradores para as aprendizagens, como o uso de outras tecnologias, no



caso específico, os jogos. A maioria dos respondentes tem mais de 10 anos de magistério e atua basicamente em turmas de alfabetização.

Foi possível perceber que o uso do kit facilitou o trabalho de alfabetização, aumentando o desempenho docente, pois deu ao professor a possibilidade de apropriar-se também, de um conhecimento novo para ele naquele momento, o que contribuiu na alfabetização dos alunos, uma vez que colaborou na aprendizagem da construção do conceito de letras, palavras, frases e textos, conceitos nem sempre entendidos pelos professores como necessários de serem trabalhados cotidianamente para provocar a aprendizagem de forma colaboradora na caminhada dos processos de aprender a ler e escrever. A imposição das normas estabelecidas pela gramática formal, muitas vezes impede que o professor amplie sua visão, flexibilizando os jeitos possíveis dos alunos apropriarem-se desses conceitos. Por apresentar diversas possibilidades de operar com esses aspectos linguísticos, os jogos tornam-se aliados, nessa caminhada, pois segundo os professores “o Jogo facilita a alfabetização”; “é de fácil aplicabilidade”, “ajuda na ortografia”, “é ótimo material, pois estimula aprendizagem”, “dinamiza o conteúdo e lhe dá sentido”, “há jogos para todos os níveis”.

O material mostrou ser inovador na medida em que vincula os jogos ao estágio de desenvolvimento do aluno, propondo intervenção no seu esquema de pensamento. Para os entrevistados, utilizar um material que os ajudam a compreender e também intervir de forma mais certa nos processos subjacentes ao desenvolvimento da escrita dos alunos, permite transitar com maior tranquilidade e segurança no trabalho de alfabetização.

A utilização da tecnologia, a partir do uso dos jogos, colaborou para a compreensão do professor sobre a importância do erro no processo de aprendizagem. Caracterizado como uma hipótese inteligentemente construída, se bem aceito e compreendido pelo professor, o erro torna-se um aliado para os alunos, que mais livremente podem operar em tentativas diferenciadas na construção dos conceitos necessários à aprendizagem, ou seja, o erro de escrita tem papel fundamental no processo de alfabetização.

O uso da TE ampliou, ainda, a visão dos professores sobre conceitos fundamentais que compõem a dinâmica social da sala de aula, como cidadania, diversidade e direito

social de aprender. Ampliar a visão sobre esses conceitos permite ao professor enfrentar o desafio de assegurar o direito de aprender, principalmente da população em situação de pobreza, pois rompe com os mecanismos de exclusão que ocorrem no interior da própria escola e das salas de aula. Perguntados sobre os eixos estruturantes da TE “O Pulo do Gato” e sua contribuição para a compreensão de cidadania, os professores pontuaram que ele contribui para estabelecer as regras do cotidiano, favorece a interação do trabalho em grupo, ajuda na alfabetização dos alunos, contribui para o respeito de opiniões, estimula a solidariedade, abre leques para o trabalho de alfabetização, pois apresenta diversidade de atividades, estimula a criação de jogos pelos professores, contribui para o desenvolvimento da aprendizagem, amplia as formas de trabalho, é ótimo material de apoio ao professor, ajuda o professor a aprender o que é alfabetizar e respeitar os níveis e possibilita alfabetizar brincando.

A pesquisa mostrou que a utilização de materiais lúdicos, diversificados e provocativos aliados a uma sustentação teórica e formação continuada de professores são elementos fundamentais na melhoria dos resultados na alfabetização das crianças.

Embora os resultados apontem aspectos positivos importantes, destaca-se uma correlação entre a participação dos professores em processos de formação continuada e seu desempenho com a utilização dos jogos, fato sinalizado pelos professores que encontraram dificuldades no seu uso, o que sinaliza a necessidade de continuidade dos processos instaurados de formação, para a ampliação dos conhecimentos sobre alfabetização e letramento e as formas de intervenção a partir da utilização da tecnologia.

### **Considerações finais**

Como ressaltado, há pertinência nas pesquisas que correlacionam pobreza e IDEB visibilizando o impacto das variáveis socioeconômicas nos resultados escolares. Para corrigir essa reprodutividade da escola, que aciona o fracasso escolar frente às classes populares, é necessário estabelecer aportes e tecnologias educacionais que apoiem e enriqueçam a organização do trabalho pedagógico.

Após análise dos dados da pesquisa apresentada e das questões pontuadas, pode-se afirmar que há fortes evidências de que a utilização de jogos em sala de aula podem

atuar como intervenção didática metodológica no processo de alfabetização, desde que vinculados às hipóteses dos alunos a partir da avaliação diagnóstica. Os jogos para alfabetizar também podem exercer a função de ampliar o universo cultural do estudante através de uma atividade lúdica, plenamente favorável ao aprendizado da leitura e escrita, constituindo-se em rico suporte para ampliação da linguagem.

A análise dos dados apontou a necessidade de ir além da alfabetização para garantir ao estudante a condição de sujeito letrado, ou seja, que faça uso da linguagem como recurso de interação social. Assim, a sala de aula deve se organizar como local privilegiado da prática da linguagem escrita a partir do oferecimento de jogos desenvolvidos para o letramento à medida que estejam envolvidas as identidades sócio históricas dos participantes das práticas sociais empreendidas na construção de conhecimento.

Assim, destaca-se ser fundamental a utilização da concepção de Vygotsky (1987) sobre as relações entre desenvolvimento e aprendizado. Em particular sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal, que estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sociocultural. Não há desenvolvimento sem o suporte e a interferência de outros sujeitos.

As respostas dos professores demonstraram que, ao favorecer o espaço de jogo, interação e criatividade em sala de aula, facilita-se o aprender com sentido e significado, no qual o gostar e o querer estão presentes. O jogo passa a fazer parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, ou seja um movimento lúdico que assegura participação e aprendizagem para todos na sala de aula.

### Referência

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: 1988. 23 ed. Brasília: Câmara dos Deputados, 2004.

\_\_\_\_\_. **Mapa do Analfabetismo**. Brasília: INEP/MEC, 2003.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Guia de Tecnologias Educacionais 2011/2012**. Brasília: SEB/Ministério da Educação, 2011.

DUARTE, N. O Professor e o Erro no Processo de Alfabetização. In: SCHOLZE, L.& RÖSING, T.K. **Teorias e práticas de Letramento**. Inep/MEC/UPF, Brasília, 2007.

FERREIRO, E.. TEBEROSKY, A. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

GERALDI, J. W.. **O Texto na Sala de Aula: leitura & produção**. Cascavel: Assoeste, 1984.

GERALDI, C. M. G.; FIORENTEINI, D.; PEREIRA, E. M. de A. (Orgs.) **Cartografias do Trabalho Docente**: professor(a)-pesquisador(a). Campinas: Mercado das Letras, 1998. .

KAWAMURA, L.K. Novas Tecnologias e educação. São Paulo: Ática, 1990.

KLEIMANN, A.; MORAES, S.. **Leitura e Interdisciplinaridade**: tecendo redes nos projetos da escola. Campinas: Mercado de Letras, 1999.

\_\_\_\_\_. **Os Significados do Letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 2001.

LÈVY, Pierre. **As Tecnologias das Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro. Editora 34, 1993.

LUCKESI, C.C.. Avaliação Escolar. São Paulo: Cortez, 1999.

MAZZI, Ângela P. R. **Tecnologia Educacional**: pressupostos de uma abordagem crítica. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, v.10, n.39, p. 25-29. Mar/abr.1981.

MORTATTI, M.R. Letrar é preciso, alfabetizar não basta...mais? In: SCHOLZE, L. RÖSING, T.K. **Teorias e práticas de Letramento**. Inep/MEC/UPF, Brasília, 2007.

OEI. **Metas 2021**. Brasília: OEI, 2009.

PIAGET, J.; GARCIA, R. **Psicogênese e História das Ciências**. Petrópolis: Vozes, 2011.

SCHOLZE, L. Pela não-pedagogização da leitura e da escrita. In: SCHOLZE, L. & RÖSING, T.K. (Org.) *Teorias e práticas de letramento*. Inep/Mec/UPF, 2007.

SOARES, M.. **Linguagem e Escola**: uma perspectiva social. São Paulo: Ática, 1995.

\_\_\_\_\_. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de educação**, n.25, p.78-94, jan/abr. 2003.

SUCUPIRA, A. C.. Como a Saúde Assume o Fracasso da Escola. In: **Revista do GEEMPA**. N. 10. Porto Alegre, GEEMPA, 2005.

VIGOTSKY, L. S.. **Fundamentos de Defectologia**. Cidade de La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1989.

\_\_\_\_\_. **A Construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

\_\_\_\_\_. Pensamiento y Lenguage. En: **Obras Escogidas II**. Espanã: Antonio Libros Machado, 2001.

\_\_\_\_\_. Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

LEONTIEV, A. N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: EDUSP, 1998.

ELKONIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.