

CLUBE DA LEITURA: promovendo a leitura em espaço escolar por meio de metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais

Neliane Raquel Macedo Aquino

IFMA/UEMASUL

Imperatriz, Brasil

nelianemacedo@ifma.edu.br

ABSTRACT

Reading is a fundamental step in human development. Unfortunately, it has been forgotten, especially classical literature, among young students in Brazil. From this point on, it is relevant to think about the benefits that the incorporation of innovative methodologies and educational technologies can bring to this context. Therefore, considering the possibility of motivation and presentation in different aspects of classical literary reading, this paper was carried out to contribute in an innovative way to the reading and thinking on literary texts. To this end, the construction of a methodological path for literature classes was designed using innovative methodologies and educational technologies. The application of the methodological route created resulted in increased participation, motivation and bond with the literary text for students of high school at the IFMA Campus Imperatriz, establishing new ways of promoting literature classes. The resources used were also shared with teachers from the same teaching area for use in classes.

Keywords: Reading of literature; Innovative methodologies and educational technologies; Motivation.

ACM Classification Keywords

Applied Computing; Education; Interactive Learning Environments.

Applied Computing; Education; Learning Management Systems.

RESUMO

A leitura representa um passo fundamental na formação humana. Infelizmente, ela tem perdido espaço, em especial a literatura clássica, entre os alunos jovens do país. A partir desse ponto, é relevante pensar os benefícios que a incorporação de metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais podem trazer para esse contexto. Assim sendo, pensando a possibilidade de motivação e apresentação em diferente aspecto da leitura literária clássica, o presente estudo foi realizado para contribuir de maneira inovadora para a leitura e interpretação do texto literário. Para tanto, projetou-se a construção de um caminho metodológico próprio para as aulas, utilizando metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais. A aplicação do percurso

metodológico criado resultou em aumento da participação, motivação e vínculo com o texto literário para alunos do 3º ano do ensino médio do IFMA campus Imperatriz. Os recursos utilizados foram ainda compartilhados com os professores da mesma área de ensino para uso em aulas.

Palavras-chave

Leitura literária. Metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais. Motivação.

INTRODUÇÃO

A leitura, como é sabido, é componente curricular presente obrigatoriamente nas disciplinas que envolvem a área de Linguagens: Português e Inglês. Somado a isso, sabe-se que as demais áreas de conhecimento também têm necessidade da leitura como base de desenvolvimento para interpretação de seus saberes. Além disso, a leitura não é fim em si mesma. Ela é o caminho para o desenvolvimento humano, social e para a promoção de uma sociedade justa, igualitária, pois, como já afirmaram Koch e Elias [1], o texto é o lugar de construção de sentidos sobre si e sobre o mundo. Por tudo isso, a leitura representa um passo fundamental na formação do aluno e do ser humano. Além do potencial linguístico, a leitura é carregada de material humano, já que se ocupa das questões próprias da condição humana, provocando reflexões. Desse modo, identifica-se que o acesso a obras literárias é condição básica para o letramento e formação do aluno.

Nesse contexto, é possível observar cotidianamente que a leitura da literatura clássica vem perdendo gosto e motivação por parte dos alunos. Isso ocorre por alguns motivos, como: por vezes, a obra de literatura clássica é considerada de difícil leitura ou compreensão; dificuldade em entender a linguagem empregada; motivação maior por obras mais atuais; visualização da literatura clássica como componente de leitura obrigatória. Dessa forma, eles tendem a apresentar resistência à leitura, a ver a leitura como obrigação de aula tão somente, a não ler a obra por completo e, por conseguinte, a não construir as possibilidades interpretativas, de maneira que o professor se torna o centro da aula.

A partir desse ponto, é relevante pensar os benefícios que a incorporação de metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais pode trazer para esse contexto

específico. O uso desses procedimentos pode favorecer a leitura do texto clássico. Assim sendo, pensando a possibilidade de motivação e apresentação em diferente aspecto da leitura literária clássica, foi desenvolvido o projeto intitulado Clube da Leitura.

O conhecimento acerca das metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais foi proporcionado a partir da participação da autora ao programa de curso intitulado Professor Cidadão do Mundo, promovido pelo governo do estado do Maranhão por meio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Maranhão – FAPEMA, a quem são externados os maiores agradecimentos. As ações do programa resultaram no estudo e promoção dessa nova perspectiva sobre leitura de literatura clássica e, por conseguinte, nos resultados desse projeto o qual é descrito nesse texto.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Sabe-se que a educação é ferramenta para desenvolvimento pessoal e profissional, dando autonomia ao sujeito [2]. A leitura é o lugar onde essa autonomia se desenvolve, posto que é por meio dela que se conhece sobre si e sobre o mundo [1]. Nesse caminho, a leitura literária constrói pontes firmes para que esse desenvolvimento humano aconteça. Por isso, a literatura torna-se direito inalienável [3], auxiliando a formação da identidade do indivíduo e da harmonia social. Nesse sentido, cabe esclarecer que a concepção de leitura aqui utilizada advoga em favor do interacionismo discursivo, ou seja, da visão da leitura como processo constituído por sujeitos ativos [1]. Assim, quando se pensa na leitura nessa perspectiva, quer dizer que a leitura tem foco na interação autor-texto-leitor e vemos a língua pela sua forma dialógica [1]. Somado a isso, os sujeitos do processo, autor e leitor, são vistos como sujeitos ativos, participantes se constroem e reconstróem na interação [1].

Portanto, “a leitura de mundo precede a leitura da palavra” (p. 9) [4] e, nessa estrada, a leitura da palavra deve possibilitar caminhos para desenvolver a leitura de mundo. Com isso, a leitura do texto literário se faz presente em todos os níveis da educação básica no Brasil. “A cada leitura, reacendemos a chama do diálogo vivo que a humanidade vem construindo” (p. 3) [4].

Compreender tais papéis mostra a responsabilidade e a necessidade de a leitura se fazer presente em todas as esferas humanas. Dessa maneira é que, por meio da leitura, o sujeito é capaz de ressignificar seu lugar no mundo, e resgatar sua identidade: “(...) o texto pode influenciar o comportamento do leitor, modificar suas atitudes e torná-lo um sujeito crítico diante da sociedade” (p. 148) [5].

A leitura, por seu fim, promove a autonomia do sujeito em seu contexto social, pois “quer dizer, mais do que um ser no mundo, o ser humano se tornou uma Presença que, reconhecendo a outra presença como um ‘não-eu’ se reconhece como si própria” (p. 18) [4]. Por isso, deve-se reconhecer como “seres condicionados, mas não determinados. Reconhecer que a História é tempo de possibilidade e não de determinismo, que o futuro (...) é problemático e não inexorável” (p. 19) [4]. Isso significa que

são indivíduos vivendo num contexto que, embora estabeleça prévias possibilidades, ainda se pode atuar como agentes ativos sobre o mundo, constituindo diferentes caminhos. Por tudo que a leitura pode proporcionar aos alunos, esse projeto foi pensado para contribuir para sua formação pessoal, social, humana e profissional.

Além da visão da literatura em que se baseia o projeto, é necessário apontar algumas características das incorporações metodológicas utilizadas para promover os conhecimentos que aqui são demonstrados. Cabe aqui mencionar sua relevância teórica.

As metodologias ativas estudadas na formação mencionada permitem repensar o espaço da sala de aula e o fazer pedagógico retirando a centralidade do professor e tendo como foco a participação ativa do aluno em sua própria aprendizagem. Ademais, a recente passagem pela pandemia de COVID-19 trouxe à tona a necessidade de formação de professores e alunos para uso das tecnologias, com uso do computador, celulares e outros dispositivos ligados ou não à internet. Nesse aspecto, é preciso pensar que:

Não deixa de ser surpreendente, irônico até, que tenha necessário um vírus para mostrar aos resistentes a integração dos recursos disponíveis na web que, afinal, se pode ensinar e apoiar os alunos sem estar com eles num mesmo espaço físico. E o que para alguns era visto como desdém, de um dia para o outro, passou a ser imprescindível. (p. 17) [6]

Dessa maneira, mais do que utilizar o recurso tecnológico ao alcance, a era da pandemia nos mostrou que é preciso compreender a sua aplicação e suas funcionalidades para desenvolvimento da aprendizagem. Nesse sentido, a referida formação permitiu compreender como diversos recursos digitais disponíveis por meio da tecnologia poderiam ser incorporados para a promoção de leitura literária. A partir disso, recursos como: google classroom, google forms, genially, wordwall, google earth, quizizz, educaplay, foram demonstrados e utilizados nesse projeto explorando-se seus potenciais. Esses recursos, portanto, foram pensados tendo em vista a trajetória de desenvolvimento do projeto e receberam um objetivo para estarem presentes.

METODOLOGIA

A realização desse projeto foi desenvolvida, conforme dito acima, por meio da participação no primeiro edital do programa Professor Cidadão do Mundo do governo do estado do Maranhão. O programa consistiu em 3 etapas de estudo e prática. A primeira foi realizada remotamente durante o mês de junho de 2022. Durante a segunda etapa, ocorrida em Coimbra, Portugal, no mês de julho, os participantes aprofundaram o conhecimento sobre as metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais, além de poder praticá-las. Por fim, na última etapa, realizada durante os meses de agosto e setembro de 2022 de forma remota, o Clube da Leitura foi organizado e executado no IFMA campus Imperatriz. Com essa etapa, foi possível refletir sobre os conhecimentos adquiridos e a ocorrência da

aplicação destes, os quais foram apresentados para à comunidade.

Foram utilizados, ao longo do curso, diversas tecnologias: google earth, google classroom, quizizz, mentimeter, nearpod, google forms, socrative, seesaw, book, creator, videoant, edpuzzle, educaplay, wizerme, canva, calameo. Todas essas tecnologias educacionais estão disponíveis de forma gratuita na internet e, partir daqui, aquelas que foram utilizadas no projeto são intituladas RED (recurso educacional digital) para simplificação da nomenclatura.

Além disso, também foram exploradas metodologias ativas, como: aula invertida, instrução entre pares, rotação por estações, puzzle de Aronson. Os conhecimentos foram explorados a partir de computadores e com uso da internet. As tecnologias, em sua maior parte, dependem do uso da internet para serem promovidas, mas há algumas tecnologias, como o plickers, e metodologias ativas, como o puzzle de Aronson, que podem ser aplicadas sem que os alunos estejam conectados à internet. O projeto aplicado seguiu as etapas do Quadro 1:

Fase	Data	Tempo de aplicação	Local	Recurso Utilizado
Fase 0: Sondagem	16.08. 2022	50 min	Laboratório de Línguas da instituição	Quizizz
Fase 1: Encantamento	23.08. 2022	1h40min	Laboratório de Línguas da instituição	Google Earth, Genially, Wordwall
Fase 2: Motivação e Integração	30.08. 2022	50min	Laboratório de Línguas da instituição	Escape room elaborado no google forms
Fase 3 – Análise e Interpretação	06.09. 2022	1h40min	Sala de Aula	Aplicação do Puzzle de Aronson
Apresentação dos resultados	10.09. 2022	20 min para cada participante	Via zoom	Zoom para encontro online, apresentação dos resultados.

Quadro 1: Etapas do projeto Clube da Leitura com apoio de metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais

Na Fase 0, os alunos receberam quiz elaborado por meio do RED Quizizz. Esse RED permite que o professor produza atividades em formato de quiz, além de permitir que a atividade seja aplicada gerando uma competição entre alunos, com pontuação e colocação. A atividade elaborada consistiu em uma revisão sobre o que já havia sido abordado em sala de forma inicial a respeito do Modernismo no Brasil e a Semana de Arte Moderna, por isso chamada de Sondagem. Relevante mencionar também que essa é a Fase 0 porque ela não estava no plano inicial do projeto, mas foi considerada necessária quando do início da aplicação.



Imagem 1: Quizizz. Fonte: própria (2020)

Para a Fase 1, foi mostrada aos alunos uma atividade que ficou intitulada de “Visita Interativa”, para conhecer o momento literário Modernismo no Brasil 2ª e 3ª fases e seus autores principais, por meio do Google Earth e uma Imagem Interativa (Genially). Com o Google Earth, foi elaborada uma apresentação sobre os autores das referidas fases do Modernismo. A Visita Interativa permitia que os alunos viajassem no mapa para conhecer cada autor a partir de cada cidade onde nasceu ou viveu. Além disso, os alunos puderam realizar atividades breves elaboradas por meio do RED wordwall e elencadas em uma animação digital conhecida como Imagem Interativa, a qual pode ser produzida no RED genially. A professora utilizou a interação para falar sobre os autores e para que os alunos vissem esse momento teórico com outro olhar. Por isso, essa fase foi intitulada Encantamento.

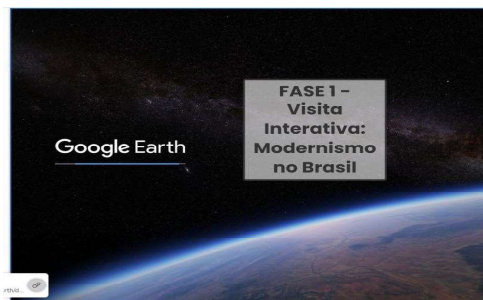


Imagem 2: Visita Interativa no Google Earth. Fonte: própria (2020)



Imagem 3: Atividades no Genially. Fonte: própria (2020)

Para a Fase 2, foi elaborado o “Escape Room Literário”. Com ele, os alunos participaram de um jogo dinâmico com competição e recompensa, utilizando o RED google forms. Consistiu em montar um jogo conhecido como Escape Room em que havia etapas de enigmas para descoberta e montagem de uma senha para achar a obra literária perdida que deveria ser lida. A senha encontrada levava ao local secreto em que estava escondida obra. A turma foi dividida em grupos de até 3 pessoas para, juntos, conseguirem desvendar os enigmas. O primeiro grupo a encontrar a senha e achar a obra ganhou como recompensa uma caixa de bombons. Todos os grupos terminaram o desafio. Ao final, foi revelado que a autora a ser estudada era Clarice Lispector e o conto Feliz Aniversário [7] foi destinado para leitura. Após descobrir qual era o conto e a autora, os alunos tiveram o prazo de uma semana para lê-lo para realizar a próxima e última fase com eles. Essa foi a fase foi intitulada de motivação e integração. Assim, pode-se definir que:

O Escape Room Educativo (ERE) segue os princípios da gamificação, baseados nas mecânicas, estética e pensamento lúdico para envolver as pessoas, motivar à ação, promover a aprendizagem e resolver problemas com dinâmicas e mecanismos próprios dos jogos (Deterting at al, 2011; Kapp, 2012). Com esta estratégia pedagógica, os alunos podem trabalhar em equipa, desenvolver habilidades e destrezas variadas, de ordem comunicativa e interativa, aprender a pesquisar e a organizar a informação, assim como, identificar e gerir emoções. Mas sobretudo, é uma atividade educativa que sai das rotinas da sala de aula e permanecerá memorável. [8]

O Escape Room, portanto, foi uma atividade complexa envolvendo diversas características, função interativa e controle emocional, já que é utilizado com características de um jogo, sendo um princípio de gamificação. Ademais, dentro do próprio Escape Room, foi elaborada uma pergunta sobre seu uso para análise da aplicação. O resultado com as respostas dos alunos é exposto seção seguinte. Essa pergunta foi elaborada em virtude de se tratar de uma atividade gamificada mais complexa, que envolveu etapas e uso de recursos diversificados e que exigia maior participação. Com isso, intencionamos receber os feedbacks dos alunos ao final da aplicação para analisá-la.

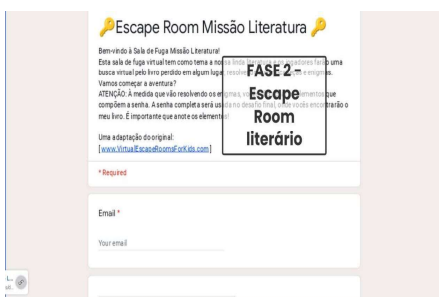


Imagem 4: Escape Room. Fonte: própria (2020)

Na Fase 3, após a leitura, os alunos analisaram o conto e, para isso, utilizaram a técnica da metodologia ativa Puzzle de Aronson. Os alunos já haviam tido, conforme demonstrado nas outras fases, as informações sobre o Modernismo no Brasil e sobre a teoria literária (Fase 1). Ademais, a leitura do conto foi indicada no jogo Escape Room Literário (Fase 2). Para a análise do conto, foram elencados os elementos da narrativa e suas possibilidades interpretativas: (1) Dona Zilda e Anita; (2) Os demais personagens; (3) Espaço e tempo; (4) Narrador e linguagem; (5) Temáticas do conto. A partir dessa distribuição, a análise seguiu as características da metodologia ativa Puzzle de Aronson. Para tanto, os alunos foram divididos em grupos com 5 participantes da seguinte forma:

Grupo 1: puzzle (20 minutos)	Os alunos foram divididos em grupos com 5 pessoas e cada participante ficou responsável por pesquisar e falar com o grupo sobre um elemento da narrativa topicalizado. Eles puderam usar a internet como fonte de pesquisa. A maioria utilizou o próprio celular.
Grupo 2: especialistas (30 minutos)	Em seguida, os alunos foram deslocados para reagruparem-se como “especialistas”. Nessa fase do puzzle, são reunidos os alunos por tópico atribuído para pesquisa, ou seja, todos aqueles que pesquisaram acerca do narrador e personagem formaram um grupo e assim por diante. Eles debateram, confrontaram os achados e fizeram uma ficha de informações sobre o elemento da narrativa de forma aprofundada.
Grupo 3: puzzle (50 minutos)	Na última fase do puzzle, os grupos da primeira fase foram retomados e eles compartilharam entre si as suas informações específicas. Assim, todos tiveram ao final, as informações pesquisadas e organizadas sobre a obra. Com isso, cada grupo elaborou um Relatório de Análise do conto Feliz Aniversário.

Quadro 2: Grupos da metodologia ativa Puzzle de Aronson

Na última fase do puzzle, os grupos da primeira fase foram retomados e eles compartilharam entre si as suas informações específicas. Assim, todos tiveram, ao final, as informações pesquisadas e organizadas sobre a obra. Com isso, cada grupo elaborou um Relatório de Análise do conto Feliz Aniversário.

Por fim, esperava-se que os alunos se sentissem mais motivados a ler textos, especialmente da Literatura Clássica Brasileira e a promover interpretação de obra. Esperava-se, ainda, que os alunos pudessem apresentar reflexões sociais e culturais contribuindo para a sua construção cidadã. Os resultados a que se foi possível chegar são apresentados na próxima seção.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Ao final da aplicação do projeto com os alunos, foi possível observar que todas as etapas foram importantes para a construção do conhecimento adquirido. É relevante mencionar que a estruturação do projeto de aplicação em sala

foi planejada com uma sequência lógica que seguiu parâmetros teóricos sobre o uso e análise de metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais. Esses conhecimentos, portanto, necessitam de constante reflexão sobre o seu uso, posto que não é somente conhecê-los e utilizá-los, é preciso compreender os caminhos, as necessidades dos alunos e analisar o feedback. Esse é um árduo e constante trabalho didático dos professores.

Durante a Fase 0, ficou evidenciada influência de emoções no jogo. Embora o jogo tenha características interessantes que chamam a atenção dos alunos, é necessário compreender que, por vezes, a emoção influencia os resultados. Dessa maneira, o resultado da aplicação pode ser considerado satisfatório, porém por ter tido influência de emoções como ansiedade, pode não compreender de fato o nível de conhecimento dos alunos sobre as aulas anteriores. A ansiedade é fator relevante, posto que, por vezes, os alunos são afetados por ela, como em provas e vestibulares. Nesse sentido, administrar as emoções em jogos como esse auxilia na percepção do aluno sobre si, contribuindo também para os percursos naturais ao longo da vida. Todavia, mesmo com a influência da emoção, os alunos obtiveram resultado satisfatório, demonstrando que lembravam dos conhecimentos discutidos em aulas anteriores.

Durante a Fase 1, os alunos compreenderam a proposta do uso dos recursos e puderam expor sua opinião sobre qual autor mais chamou a atenção. É relevante mencionar que esse momento consistiu numa espécie de “preparação de terreno” para as próximas etapas, sendo, por conseguinte, todas interligadas. O ponto negativo desse momento se tornou a internet, pois alguns computadores do laboratório de línguas travavam a apresentação, já que o Google Earth é um recurso considerado “pesado” para a capacidade da instituição. Outro ponto negativo foi a duração da explanação no primeiro dia, em virtude da quantidade de autores. Dessa maneira, para uma aplicação mais aprofundada, é relevante dividir as etapas do Modernismo em 3 apresentações ou mais, para que facilite o acompanhamento dos alunos e não se torne tão cansativa a apresentação. O uso de pequenos jogos, como o RED wordwall, é um excelente artifício também para dinamismo da aula e verificação dos conceitos discutidos no mesmo dia. Com ele, foi possível verificar se os conhecimentos haviam sido compreendidos.

A Fase 2 demonstrou que os alunos gostam de aspectos de competição e características de jogos. Como é possível observar no gráfico 1, a maioria dos participantes gostou da aplicação de atividade, totalizando 11 respostas para “excelente” e 2 para “muito legal, mas não queremos mais”. As respostas também demonstram que alguns alunos não ficaram muito à vontade com o tipo de RED, muito embora tenham gostado ou ficaram confusos. Esse último resultado, embora pequeno quando comparado ao “Excelente”, demonstra que é comum haver aqueles que não se sentem bem para fazer atividades que exigem competitividade e integração, haja vista que esse é o foco desse tipo de RED. É importante estabelecer que esse RED conta com alguns

objetivos quando da elaboração pelo professor: 1. Tarefas claras e alcançáveis; 2. Progresso e retroalimentação imediata; 3. Autonomia e controle da atividade; 4. Imersão na tarefa [9]. Novamente, é preciso ponderar a influência da emoção durante a execução de atividades como essa. Por isso, esse tipo de RED é interessante, mas não pode ser aplicado sozinho num caminho de atividades na escola. Ainda, pode-se observar duas respostas para “não gostamos” e 1 para ficamos confusos. Essas respostas demonstram que alguns alunos não aceitaram bem a atividade ou não entenderam a propostas dos enigmas, o que pode influenciar de forma negativa a participação. Analisa-se, com isso, que é relevante pensar no momento de explicação da atividade, deixando-a muito bem compreendida, ou seja, a explicação didática do Escape Room deve ser detalhada. O Gráfico 1 mostra o resultado das respostas sobre o jogo.

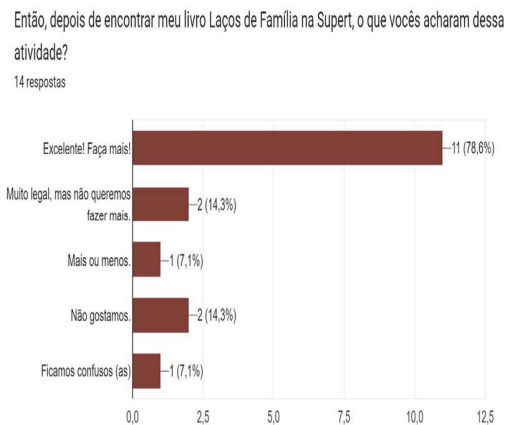


Gráfico 1: Resultado da enquete aplicada ao final do Escape Room no RED google forms. Fonte: própria (2020)

Por fim, na FASE 3, com algumas variações na escrita e análise, no geral, os alunos conseguiram desenvolver os textos de forma a atingir o objetivo proposto. O Puzzle de Aronson permitiu uma atividade colaborativa de análise [10] e, em grupo, os alunos puderam discutir e chegar a diferentes panoramas sobre os elementos da narrativa. Já tendo todo o alicerce teórico e as informações necessárias sobre a autora do conto, as reflexões puderam ser construídas e o processo de leitura e reflexão se tornou aprazível. Assim, observa-se que o objetivo do projeto foi atingido, qual seja: contribuir para a leitura e interpretação do conhecimento científico e do mundo a partir da leitura de texto clássico, utilizando metodologias ativas e tecnologias educacionais digitais.

CONCLUSÃO

O uso dos RED e das Metodologias Ativas certamente contribuiu para a dinâmica de sala. A aplicação do projeto

desenvolvido no âmbito do curso Cidadão do Mundo proporcionou um conhecimento amplo e diverso a respeito do uso de tecnologias e novas metodologias ativas nas aulas de literatura. Todavia, é necessário frisar que pensar, organizar, desenvolver e aplicar RED e metodologias ativas não é tarefa fácil, posto que exige muito conhecimento e estudo prévio. Nesse sentido, o curso foi crucial em suas diversas etapas para que pudesse proporcionar o conhecimento necessário para isso. Dessa forma, é relevante que o papel do professor que busca esse novo conhecimento é importante, mas ao mesmo tempo exige muito de si, sobretudo no que diz respeito a sua formação continuada enquanto ativo em sala de aula. Assim, é preciso pensar na relevância da formação continuada para o professor e em modelos de reflexão sobre as práticas de sala de aula [3]. Tendo em vista o novo cenário social e educacional do país e do mundo, esse conhecimento proporciona repensar as aulas e inserir o aluno em diálogos novos com a literatura clássica, permitindo que haja motivação e produzindo novos caminhos de leitura. Assim, são inegáveis o crescimento profissional da professora pesquisadora e as novas oportunidades de aprendizagem dos alunos. Ademais, necessário também se faz pensar o papel dessas tecnologias em nossas aulas a partir da prática e do uso.

As tecnologias devem ser vistas pelo seu lado positivo para incorporação ao ensino. Equipamentos como celular e computador se tornam aliados da prática do professor em qualquer área, haja vista que a tecnologia é parte integrante da sociedade de hoje. Repensar a leitura por meio da tecnologia pode ser mecanismo novo e recente, porém em muito contribui para a reconquista dos alunos para a leitura e interpretação de texto, especialmente de literatura clássica. Espera-se que a incorporação desse conhecimento possa promover aulas cada vez mais dinâmicas, ativas e com participação dos alunos, promovendo o texto literário clássico e a leitura e interpretação de mundo pelos alunos.

REFERÊNCIAS

1. KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça; ELIAS, Vanda Maria. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2011. 5ª reimpressão.
2. FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.
3. CÂNDIDO, Antônio. *Vários Escritos*. 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995.
4. FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Cortez, 1989.
5. WINCHUAR, Marcio José de Lima; BAHLS, Diego Paiva. *A leitura como prática de (re)socialização no Sistema Penitenciário Nacional*. Revista Educação e Emancipação, [S.L.], p. 147, 1 ago. 2017. Universidade Federal do Maranhão. <http://dx.doi.org/10.18764/2358-4319.v10n2p147-164>.
6. CARVALHO, Ana Amélia A (org). *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação*. Coimbra: Ministério da Educação da República Portuguesa, 2020.
7. LISPECTOR, Clarice. *Laços de Família*. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.
8. MOURA, Adelina. O escape room como recurso educativo. In: CARVALHO, Ana Amélia A (org). *Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais*. Coimbra: Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA), 2020.
9. MOURA, Adelina; SANTOS, Idalina Lourido. *Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem*. In: CARVALHO, Ana Amélia A (org). *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação*. Coimbra: Ministério da Educação da República Portuguesa, 2020.
10. MOURA, Adelina. Técnica Puzzle de Aronson. In: CARVALHO, Ana Amélia A (org). *Metodologias Ativas e Tecnologias Educacionais Digitais*. Coimbra: Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA), 2020.