

## **O CLUBE DE LEITURA NA BIBLIOTECA “VIVA”: CONEXÕES ENTRE A REALIDADE AUMENTADA E A LITERATURA**

Tâmara Lyz Milhomem

(IFPI - UFMG)

[boxtextual@gmail.com](mailto:boxtextual@gmail.com)

**RESUMO:** O “Clube de Leitura” foi um projeto realizado no Instituto Federal do Piauí-Campus Picos - com o intuito de incentivar a leitura, e desenvolver habilidades de interpretação do público atendido pela instituição. Associei tal proposta a natureza multimodal da Realidade Aumentada, com o objetivo de fomentar práticas múltiplas de leitura no contexto de ensino de Língua Portuguesa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Multiletramentos, Leitura, Realidade Aumentada.

**ABSTRACT:** The "Clube de Leitura" (Reading Club) was a project carried out at the Federal Institute of Piauí - Campus Picos - with the purpose of encouraging reading, and developing the interpretation skills of the institution's target audience. I associated this proposal with the multimodal nature of Augmented Reality, with the objective of fostering multiple reading practices in the context of Portuguese Language teaching.

**KEY-WORDS:** Multiliteracy, Reading, Augmented Reality

### 0. Introdução

Início este artigo com uma narrativa que marca a origem do projeto “clube de leitura”, outrora implantado. Em meio às corriqueiras conversas

entre educadores, um professor de informática fez uma queixa que era, ao mesmo tempo, um pedido de socorro: “meus alunos do ensino médio integrado ao técnico em informática não conseguem interpretar os problemas e resolver as questões das atividades e das provas, eles sabem o cálculo, mas não conseguem aplicar a fórmula, por não entenderem o texto. O que podemos fazer para mudar isso?”.

A turma a qual o professor se referia era formada por alunos recém-chegados ao ensino médio e, paralelamente, ao ensino profissionalizante. Pelo que vimos, bem preparados em diversas disciplinas, inclusive em Língua Portuguesa, se considerarmos que o conhecimento gramatical é suficiente para uma formação de um usuário competente da língua. Entendi que somente os textos lidos em sala eram muito pouco para ampliar o universo de leituras e desenvolver habilidade de interpretação dos alunos. Assim surgiu a proposta “Clube de Leitura” para atender essa necessidade. Um projeto que teve como objetivos o tão solicitado incentivo à leitura, o trabalho com a interpretação de textos - que se mostrou urgente na situação narrada, e o contato com um objeto-arte (capaz de suscitar abstrações e fantasias).

### 1. Que leitura queremos?

Para que esse trabalho acontecesse, tornou-se essencial adotar um conceito de leitura que o norteasse. Dessa forma, recorri à publicação de Paulo Freire intitulada *A importância do ato de ler*. Nesse trabalho, o autor fala de uma leitura do mundo, que abarca muito mais que a mera leitura da palavra e vislumbra um leitor prenhe de significados para fazer nascer o mundo, ou melhor, o entendimento do mundo. Sob o entendimento desse autor “linguagem e realidade se prendem dinamicamente” e a compreensão a ser buscada na leitura deve fomentar as relações entre o texto e a realidade do leitor (FREIRE, 2006, p. 11).

Apropriados desse entendimento de leitura, visualizei os leitores que pretendia formar: alunos capazes de interpretar desde os seus problemas de algoritmos até os textos literários, as mais diversas propagandas e os variados gêneros com os quais a linguagem é inserida em práticas cotidianas.

Para a execução do projeto, tanto quanto a concepção de leitura, foi necessário definir também o gênero central a ser trabalhado no “Clube de Leitura”. Dentre tantos textos a serem expostos e estudados pelo referido projeto, escolhi o texto literário como primeiro gênero a ser abordado em razão de sua relação com o prazer, gratuidade de função prática, papel estético de obra artística, seu reconhecimento enquanto bem cultural, constituições que denotam o pensamento de seus autores e contextos de escrita (dando a conhecer, ao mesmo tempo, narrativas, a organização socioeconômica de uma época, os pensamentos filosóficos, os diferentes Discursos<sup>1</sup> que construam a realidade de seu tempo e de suas verdades). Além da escolha do primeiro gênero a ser adotado, foi necessário também delinear as demais etapas do projeto. Adiante, apresentarei o “clube de leitura” e suas fases constituintes de forma mais detalhada.

## 2. E começou o clube de leitura.

O “Clube de Leitura” foi iniciado no ano de 2012 com uma turma de 1º ano do Ensino Médio integrado ao técnico em informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí - Campus Picos- tendo continuidade até o presente momento (2018), com alguns intervalos ao longo de suas execuções. A atividade foi delineada inicialmente da seguinte forma: apresentação do “Clube de Leitura” aos alunos, seu

---

<sup>1</sup> Para Gee (2001), Discurso é uma maneira distintiva de usar a linguagem de forma integrada a

funcionamento e resultados previstos, seleção livre dos títulos literários, leitura, exposição e discussão dos livros escolhidos, e por fim, criação de um produto a partir da atividade – neste caso um texto.

Descreveremos brevemente este projeto em razão de sua amplitude, impressa nos detalhes de cada aplicação no decorrer de seu implemento. No entanto, salientamos, dentre as muitas reflexões que surgiram ao longo de seu curso, a visualização de certa lacuna entre os textos envolvidos nessa proposta e a realidade de práticas de leitura dos alunos atendidos por ela, pois o público em questão dedica maior tempo a interação com textos presentes no meio digital (OLIVEIRA, 2013:2016).

Em consonância a esse cenário de práticas de leitura, muitos autores e autoras defendem sua inserção no ensino formal. A exemplo disso destaco o trabalho de Cope & Kalantzis (2013) e a várias autoras, tais como: Eagleton e Dobler (2007), Rojo (2009, 2012) e Coscarelli (2016) cujas discussões trazem a baila a necessidade de relacionar as práticas letradas trabalhadas na escola àquelas presentes no cotidiano extracurricular de leitura e escrita dos alunos. A seguir, tocarei brevemente em alguns pontos abordados por esses autores com o intuito de evidenciar a necessidade de tal relação e expor um pequeno panorama no qual elas podem ser estabelecidas.

### 3. Outros textos, outras leituras

Conforme Cope & Kalantzis (2013), as rápidas mudanças sofridas pelo mundo desenham outros ambientes de comunicação e demandam alterações no ensino do letramento e na educação como um todo. Ainda pelas palavras do autor e da autora, tais transformações requerem uma formação voltada para a eficiência da comunicação nas mais diferentes situações discursivas, que englobe a pluralidade de significações, observe

os aspectos sociais e culturais que a constitui, como também, a multiplicidade de “modos” pelos quais os textos podem ser compostos.

Em suas publicações, juntamente com o grupo de Nova Londres (1994), esses e outros autores defendem uma educação plural no aspecto semiótico e identitário. Ou seja, uma formação que carregasse em seu bojo textos das mais diferentes constituições (imagéticos, sonoros, animados) e origens culturais.

Partindo dessa perspectiva, nasceu a vertente dos multiletramentos que sugere a melhoria das práticas pedagógicas existentes. Suas orientações caminham para uma educação crítica inerente à vida do aluno, que abranja novas formas de ler, interagir e comunicar. Configura-se como uma expansão da pedagogia existente, que busca atender necessidades atuais (tecnologia, protagonismo) e considera o que está por vir.

Pautada também por tal direcionamento teórico elaborei a presente proposta, que antes buscou fomentar a leitura do texto literário e que, a partir deste artigo, trará em sua constituição ferramentas digitais e inovadoras, textos multimodais já conhecidos e lidos pela maior parte do público para o qual este trabalho será destinado. Nesse sentido, escolhi a Realidade Aumentada como tecnologia para transformar o contexto dos materiais disponíveis na biblioteca escolar. Uma mídia já conhecida por parte dos alunos do ensino básico, aplicada em alguns jogos (*Pokémon go*, *Ingress*, *Zombies*, *Run!*, *SpecTrek*) muito difundidos entre o público adolescente (ALVES, 2016). Adiante, discorrerei mais profundamente sobre alguns aspectos constituintes da Realidade Aumentada, oportunidade na qual também serão elencadas possibilidades e exemplos da sua implementação como instrumento educacional.

#### 4. Realidade aumentada: o virtual e o real em um mesmo espaço

A tentativa de definir Realidade Aumentada (doravante RA) presente neste trabalho será apoiada em Kirner e Siscoutto (2007, p. 10). Para os autores, a concepção de RA perpassa pelo “enriquecimento do ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real”. Essa tecnologia permite envolver seu usuário, seu contexto de realidade física e objetos virtuais, concatenando essas “materialidades” e permitindo a visualização de mesclas entre objetos reais e virtuais.

Apesar de seu ar de novidade, a proposição da RA antecede o século XXI. Os autores, Kirner e Siscoutto (2007) nos alertam sobre a data de suas bases, com início nos anos 60, a partir da publicação de Ivan Sutherland ([1963] 2003). Na ocasião, o autor teria vislumbrando “a evolução da realidade virtual e seus reflexos no mundo real”. Passados mais de quarenta anos, a tecnologia de Realidade Aumentada ganha ares de popularização.

A exemplo disso temos o jogo *PokemonGo*, que alastrou-se pelo universo *geek*<sup>2</sup> e permitiu a muitos conhecer esse formato de mídia. No game em questão é possível visualizar um objeto virtual transpor-se a imagem real apreendida pela câmera do celular, ou seja, com essa tecnologia temos imagens de espaços físicos associadas a objetos virtuais provenientes do universo do jogo.

No trabalho de Kelling (2015, p. 28 29), podemos ver uma descrição mais detalhada do funcionamento da RA, pois a autora a descreve a partir de dois elementos principais: o “marcador-referência” e o “marcador controle”. Sob sua perspectiva, o “marcador-referência” é a imagem impressa, da qual irá surgir o objeto virtual tridimensional. Já o

---

<sup>2</sup> “Pessoas interessadas em tecnologia buscando escapar da conotação pejorativa inicial [nerd]”. (BICCA, et al., 2013, p.89).

marcador-controle fica de posse do usuário, pelo qual é possível acionar objetos virtuais ao “colidir este sobre o marcador-referência”.

Uma lógica parecida pode ser constatada com a ferramenta que vamos usar para a produção de RA, o aplicativo Aurasma (2018). Apesar de apresentar nomenclaturas diferentes para denominar os elementos referidos anteriormente, a funcionalidade de seus componentes parece correspondente. No Aurasma, temos o *trigger*, correspondente ao marcador-referência, enquanto o marcador-controle seria o celular. Com esse último é possível acionar os *overlays* - objetos virtuais tridimensionais previamente *linkados* a partir da plataforma do Aurasma - apontando a câmera do celular para algum *trigger* – objeto/imagem físico de onde se deseja que surja a aura (objeto em formato de RA).

Em resumo, a ferramenta permite “disparar” objetos tridimensionais de qualquer imagem com o auxílio do celular, funcionalidade que abre espaço para diversas aplicações no âmbito da educação. Podemos citar algumas propostas com esse direcionamento, tais como a “Batalha De Museu” (BRAGA et al, 2011), pela qual a RA é associada a visitação de obras de arte. Temos também, o trabalho de Monteiro e Castro (informação verbal)<sup>3</sup> que busca conectar a tecnologia em questão ao ensino de idiomas. E ainda, a iniciativa de Szillat et al (2015), voltada para o ensino de surdos.

Em vista de suas potencialidades para nossa realidade de prática pedagógica, ensino de Língua Portuguesa, intentamos associar esse recurso ao projeto apresentado no início deste trabalho, o “Clube de leitura”. Com esse intuito, apresentamos um novo olhar para a proposta já executada, atribuindo-lhe ares de interatividade, multimodalidade e conectividade com o público envolvido.

---

<sup>3</sup> Trabalho apresentado por Sérgio Monteiro e José Alves de Castro na 2ª Feira Internacional de Negócios, Inovação e Tecnologia, em Belo Horizonte, em novembro de 2017.

## 5. Dando “vida” ao clube de leitura

Considerando os modos de significação já presentes no cotidiano da sociedade e por sua vez dos alunos, neste trabalho tenho como objetivo trazer a RA para a sala de aula no contexto de práticas de leitura. Assim, proponho aliar a tecnologia da RA ao ensino de Língua Portuguesa, associando uma tecnologia relativamente recente a um material tradicionalmente estabelecido como sendo do domínio dessa área.

Para essa construção, utilizarei o aplicativo “*Aurasma*”, integrando-o a narrativas literárias. Essa conexão possibilitará aos alunos o acesso e produção de signos em realidade aumentada, constituídos de múltiplas semioses. O aplicativo empregado possibilita a criação de “*hiperlinks*” em forma de realidade aumentada. A associação deste recurso com o aporte teórico mencionado e os livros disponíveis na biblioteca do IFPI-Picos, resultará na ampliação e aprimoramento do “Clube de leitura” e culminará na realização da proposta “O clube de leitura na biblioteca ‘viva’”.

O percurso da metodologia para criação e aplicação da referida atividade perpassou etapas anteriores à sua aplicação: pesquisa bibliográfica e elaboração de um projeto inspirado na metodologia de Kleiman (2000, p. 38), denominada “projetos de letramento”. A referida proposta foi definida por sua autora como “um conjunto de atividades que se origina de um interesse na vida dos alunos, cuja realização envolve o uso da escrita<sup>4</sup>”.

Seguindo tais orientações, as práticas de leitura e elaboração de textos ultrapassam fins meramente curriculares e são direcionadas para o desenvolvimento de um trabalho coletivo, direcionado ao desenvolvimento de um projeto. A luz desta perspectiva, desenhei esta proposta

---

<sup>4</sup> Neste trabalho entendida como produção textual.



envolvendo textos do universo dos alunos (OLIVEIRA, 2013), sugerindo uma atividade colaborativa, na qual a leitura de textos clássicos e a produção de textos multimodais ultrapassará, em muitas dimensões, a mera leitura e escrita por si mesma - tão frequente no âmbito da escola formal. Em consequência disso, o projeto foi pensando a partir das seguintes etapas:

Quadro 01: A rematerialização da biblioteca e o clube de leitura em um biblioteca viva”



Fonte: elaborado pela autora a partir do site :<https://www.canva.com>

Apesar da constituição desta atividade assemelhar-se em alguns pontos a “Sequência Didática” (doravante SD) de Dolz, Noverraz e

Schneuwly (2013 [2004]) – organização por etapas, planejamento e acompanhamento de uma produção “textual” - e considerar a ocorrência de alguns projetos didáticos usarem o termo SD a revelia dos passos que de fato a constituem (CANNI, OLIVEIRA, SOARES, no prelo), não enquadrado este trabalho na perspectiva citada.

Entendo que a proposta “O clube de leitura na biblioteca ‘viva’” não está configurada como o modelo organizado por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2013 [2004]), pois não foi pautada por esses pressupostos teóricos. E em razão disso, lhe faltam módulos constituintes de uma SD. Fundamentada em outro viés teórico, desenhei a proposta acima, influenciada pela concepção educacional dos projetos de letramento (KLEIMAN, CENICEROS e TINOCO, 2013). No entanto, o trabalho descrito neste artigo possibilitará visitas por uma “biblioteca viva”, aberta a muitas propostas didáticas.

Nesse sentido, (1) iniciaremos nossa abordagem apresentando o referido projeto aos alunos, seus objetivos, etapas e resultados almejados. (2) Em um segundo momento, discutiremos com maior atenção uma das questões envolvidas na viabilidade da proposta. Nesta fase, apresentaremos o instrumento pelo qual será possível inserir a RA em nosso contexto de ensino aprendizagem. Vamos ensinar como usar o aplicativo a partir de uma oficina, formato de compartilhamento de conhecimento prático, pelo qual é possível aprender fazendo - lógica de aprendizagem defendida por Dewey (1989) e revisitada pela educação mediada pela resolução de problemas (LEE; KINZER, 2000).

Em continuidade à proposta, (3) visitaremos a biblioteca local para onde se destinam os produtos finais desta atividade. Organizados em duplas, os alunos irão escolher dentre as obras de literatura, quais serão *inputs* para seus projetos de RA. A seguir as duplas terão duas missões: (4) a leitura dos títulos selecionados por eles e a (5) criação de *Auras* (objetos visualizáveis em RA) a partir das obras escolhidas. No quadro

01, sugeri algumas partes específicas (capa, contracapa, sumário) que podem servir de disparadores (*triggers*). Acredito que esses elementos pré-textuais possuem potencialidade diferenciada em razão da constante presença de imagens em suas configurações e pelo seu papel introdutório perante a obra.

É importante salientar que, para o cumprimento dessa fase da atividade, os alunos devem estabelecer conexões entre a obra, textos multimidiáticos contemporâneos e elementos de sua realidade. Devem entender a essência da obra e a partir daí suscitar relações entre o material lido, seu conhecimento prévio e outras mídias.

Após realizada as fases supracitadas, como penúltima etapa, prevemos a (6) contemplação do resultado geral: uma visita pela biblioteca onde os alunos participantes poderão visualizar todos os objetos virtuais presentes na biblioteca, feito por eles e por seus colegas.

Por fim, intentamos (7) colher as impressões dos alunos por meio de dois caminhos: um bate papo descontraído e um questionário. Auxiliados por essas duas possibilidades de coleta de dados - uma informal e outra mais sistematizada - acredito cobrir maiores detalhes sobre a aplicação da proposta, e por sua vez, ter mais instrumentos para verificação de seus resultados e necessidades de aprimoramento.

Seguindo esses passos gerais, aplicáveis a outras realidades e oportunidades de ensino, este projeto visa contribuir para a aprendizagem de conteúdos já presentes nos currículos de Ensino Médio integrado ao Técnico, com auxílio de tecnologias que lhes favoreçam a proximidade com práticas multiletradas e contemplem modalidades virtuais ainda distantes de muitas salas de aula.

## 6. Últimas considerações

A atividade descrita neste artigo corresponde a um exemplar didático orientado pela teoria dos multiletramentos e pela aplicação da tecnologia de RA direcionada aos últimos anos do ensino básico associados ao ensino profissionalizante. Acredito que esse projeto e suas etapas incluem, no ambiente de sala de aula, um trabalho que caminha sob essas duas vertentes, alinhando-as em um exercício multifacetado e inovador voltado para o ensino de Língua Portuguesa. Assim, a proposta denominada “O clube de leitura na biblioteca ‘viva’” caminha para a formação de leitores e escritores habilitados a lidar com signos de múltiplas materialidades: digitais, impressos, auditivos, visuais etc.

Como todo método educacional, este projeto configura-se um objeto passível de constantes análises e modificações, adaptações e extensões para diferentes contextos de aplicação. Sabemos que a atividade exposta está suscetível a muitos aprimoramentos, como também temos ciência do seu isolamento inicial, que em um primeiro momento, aplicada a um contexto específico, atingirá um número reduzido de indivíduos.

Apesar de reconhecer suas limitações, ressalto sua potencialidade considerando que seu objetivo é levar a educação básica e técnica para um caminho inovador, um trabalho voltado para um contexto específico e que surgiu para resolução de um problema situado. Certamente, ainda, não suficiente para fomentar uma educação inovadora como um todo, mas um início, um passo que se direciona para esta educação, tentando transformar uma realidade situada, na torcida de que em outros espaços (diferentes disciplinas, contextos, realidades de aplicação do projeto) também haja reflexões sobre suas práticas de escrita e leitura e um encaminhamento para uma educação aliada às demandas de letramentos contemporâneas.

Em síntese, descrevi neste artigo uma atividade realizada e seu remodelamento, apoiada na vertente educacional de trabalhos com projetos, pela teoria dos multiletramentos e pela aplicação da tecnologia de RA. Tive como objetivo associar a tecnologia da RA às práticas de leitura de sala de aula, inserindo neste contexto outras formas de leitura e produção textual. Por meio da dialética inerente a reflexão sobre o ensino, este trabalho relativizou as potencialidades de uma proposta própria e disponibilizou para outras problematizações, aprimoramentos e relações com outras experiências educacionais que busquem o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita do aluno, em diferentes contextos de práticas sociais, mediado pela educação.

#### Referências

Aurasma. **HP Reaveal**. Disponível em: <https://studio.hpreveal.com/home> acesso em: 15 abri. 2018.

ALVES, P. **Conheça 11 jogos em realidade aumentada como o Pokémon Go**. Tudo celular. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/android/noticias/n74558/jogos-em-realidade-aumentada-android-ios.html> Acesso em: 11 nov. 2017.

ANTUNES, Irlandé. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BICCA, A.D.N. et al. Identidades *Nerd/Geek* na *web*: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura: Filos. Educ.**, Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 87-104, jan./abr. 2013. Disponível em: [www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/download/2040/1203](http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/download/2040/1203) Acesso: 22 abr. 2018

BRAGA et al. Realidade Aumentada em Museus: As Batalhas do Museu Nacional de Belas Artes. **Journal Virtual Reality**, Volume 4- No 1- Janeiro/Julho de 2011. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=realidadevirtual&page=article&op=view&path%5B%5D=217> Acesso em: 10 nov. 2017.

CANNI, J. B.; OLIVEIRA, T. L. M.; SOARES, G. Gênero textual, sequência didática e ensino: dos pressupostos teóricos à perspectiva do professor. **Revista Diálogo das Letras**, Vol. 7, N. 4, 2018. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Pau dos Ferros. Rio Grande do Norte. No prelo.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M. SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: ROJO, R.; CORDEIRO, R. (Trad. e Org.). **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2013 [2004].

COPE, B. ; KALANTZIS, M. Multiliteracies in Education. In: CHAPELLE, C.(Ed.) **The Encyclopedia of Applied Linguistics**. Blackwell Publishing Ltd. 2013. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781405198431.wbeal0809/abstract;jsessionid=9136EF69D1E1B946D3CD9B309B758131.f03t02?systemMessage=Wiley+Online+Library+usage+report+download+page+will+be+unavailable+on+Friday+24th+November+2017+at+21%3A00+EST+%2F+02.00+GMT+%2F+10%3A00+SGT+%28Saturday+25th+Nov+for+SGT+&userIsAuthenticated=false&deniedAccessCustomisedMessage=> Acesso: 20 abri. 2015.

COSCARELLI, C. V. **Tecnologias para aprender**. 1. ed. - São Paulo : Parábola Editorial, 2016.

DEWEY, J. **Como pensamos**. Barcelona: Paidós .1989.

EAGLETON, M. B.: DOBLER, E. **Reading the Web: Strategies for internet inquiry**, Nova York, Guilford, 2007.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 48. ed. 2006.

GEE, J. P.. **Critical Literacy as Critical Discourse Analysis**. 2001. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com/sites/default/files/pub/CriticalLiteracy.pdf> Acesso em: 10. Out. 2014.

KELLING, V. L. S. **PRODUÇÃO TEXTUAL E MULTIMODALIDADE: UMA PROPOSTA COM REALIDADE AUMENTADA**. 2015, f. 103, Dissertação (Mestrado), Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Santa Maria, 2015. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/10657> Acesso em: 26 jun. 2017



KIRNER, C e SISCOOTTO, R.. Fundamentos de Realidade Virtual e Aumentada. In: KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. (Org.). **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicações**. Petrópolis – RJ, Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2007.

KLEIMAN, A. B. O processo de aculturação pela escrita: ensino de forma ou aprendizagem da função? In; KLEIMAN, A. B; SIGNORINI, I.(Org.). **O ensino e a formação do professor: alfabetização de jovens e adultos**. Porto Alegre: Artes Médicas do Sul, 2000.

\_\_\_\_\_. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola [1995]. In: \_\_\_\_\_. (Org.). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. 2 ed. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2012, p. 15-61.

KLEIMAN, A. B.; CENICEROS, R. C.; TINOCO, G. A. Projetos de Letramento no Ensino Médio. In: BUNZEN, C; MENDONÇA, M.(Org). **Múltiplas linguagens para o ensino médio**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

LEU, D.J.; KINZER, C. K. The convergence of literacy instruction with networked technologies for information and communication. **Reading Research Quarterly**, Vol. 35, No. 1 January/February/March 2000, pp. 108–127.

OLIVEIRA, T. L. M. **Leituras multimodais: a inserção do aluno no objeto de aprendizagem** blog. V ENCIPRO, 2013. Disponível em:<[https://www.academia.edu/27930099/LEITURAS\\_MULTIMODAIS\\_A\\_IMERS%C3%83O\\_DO\\_ALUNO\\_NO\\_OBJETO\\_DE\\_APRENDIZAGEM\\_BLOG](https://www.academia.edu/27930099/LEITURAS_MULTIMODAIS_A_IMERS%C3%83O_DO_ALUNO_NO_OBJETO_DE_APRENDIZAGEM_BLOG)> Acesso 10 agosto. 2017.

\_\_\_\_\_. **ENTENDEU OU QUER QUE EU DESENHE?": O GÊNERO INFOGRÁFICO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA** . In: VI SIELP - Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa , Volume 4, Número 1. 2016, p. 198. Minas Gerais ; Uberlândia, Instituto de Letras e Linguística. Anais. Uberlândia, Minas Gerais: EDUFU, 2017. P. 773 a 787. Disponível em: [www.ileel.ufu.br/anaisdosielp](http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp)>. Acesso em:

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.



\_\_\_\_\_, Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R; MOURA, E.(Org.) **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SUTHERLAND, I. E. **Sketchpad**: A man-machine graphical communication system. Technical reports. University of Cambridge. 2003 Baseado na dissertação submetida em janeiro de 1963 pelo autor para obtenção do título de doutor em Filosofia no MIT. Disponível em: <https://www.cl.cam.ac.uk/techreports/UCAM-CL-TR-574.pdf> Acesso em: 05 nov. 2017.

SZILLAT et al. **Desenvolvimento de um portal de animações em realidade aumentada para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS**. In: Hipermídia e Interdisciplinaridade na geração de conhecimento. 7º Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para aprendizagem. São Luz, MA, Junho, 2015. Disponível em: [http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID256\\_Szillat-Santos-Diniz-Souza-Marinho.pdf](http://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID256_Szillat-Santos-Diniz-Souza-Marinho.pdf) Acesso em: 31 jul. 2017.