

**José Roberto da Silva Júnior**

Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Filosofia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante - FAVENI.

Pós-graduando em Informática na Educação pelo Instituto Federal do Amazonas - IFAM. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University da Flórida - USA

**Leonardo João de Barros**

Especialista em Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa pelo Centro Universitário Internacional – UNINTER.

Pós-graduando em Gestão Escolar e Coordenação Pedagógica pela QUEIROZ CONSULTORIA - Curso, Treinamento e Capacitação.

Mestrando em Educação com Especialização em Formação de Professores pela Universidade Europeia del Atlántico – UNEATLANTICO - da Espanha

## RESUMO

Esta pesquisa busca investigar as contribuições do uso dos jogos virtuais para o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II, principalmente no que diz respeito à promoção do acesso aos mais diversos gêneros textuais por meio do compartilhamento de conhecimentos presentes na rede mundial de computadores. Escolheu-se a metodologia bibliográfica, que foi posta em prática por meio de um levantamento detalhado baseado nos pensamentos de Coelho (2014), Figueiredo (2009), Freire (2015) e Libâneo (2009), que auxiliam para que essa discussão seja contextualizada sócio, política e economicamente falando. A abordagem qualitativa também foi utilizada como fundamento, porque analisa as relações, opiniões e discursos presentes tanto nas principais documentações que envolvem essa temática por meio da interpretação e exame crítico dos livros e artigos consultados como também dos resultados de um projeto de intervenção aplicado em uma cidade do Sertão pernambucano. Além disso, essa pesquisa também tem um caráter etnográfico, uma vez que realiza sua análise considerando as relações estabelecidas entre educandos, educadores e as novas tecnologias digitais que acabam por possibilitar a efetivação da disrupção tecnológica no ensino. Assim, é evidente que o acesso aos gêneros textuais no ensino de Língua Portuguesa por meio dos jogos on-line ajuda na fixação das principais características dos gêneros textuais; melhora a memória, a velocidade de resposta e a concentração do cérebro; melhora as habilidades de multitarefa; aumenta a percepção motora; estimula a criatividade; auxilia na tomada de decisão; exercita o raciocínio lógico; desenvolve inteligência emocional; proporciona mais autonomia, autoestima e criatividade.

**Palavras-chave:** Ensino Fundamental; Gêneros textuais; Jogos virtuais; Língua Portuguesa; Tecnologias digitais.

## INTRODUÇÃO

Atualmente, a tecnologia computacional tem se tornado parte substancial na vida do ser humano. À medida que o tempo passa, aumenta a necessidade da escola se posicionar diante desse cenário, por isso, essa importantíssima instituição deve assegurar que a formação dos educandos aconteça de forma integral, preparando o seu corpo discente para a participação ativa no processo de transformação digital, para isso, precisa ensinar habilidades que lhes possibilitem o controle de suas próprias vidas.

Nesse contexto, este trabalho se justifica pela atualidade de suas abordagens, pois revela que o professor de Língua Portuguesa deve estimular o pensamento crítico do estudante no que diz respeito ao uso das tecnologias digitais, apresentando os jogos on-line como uma maneira lúdica e estimulante que se preocupa com a liberdade de expressão do estudante em escolher o tipo de gênero textual que irá estudar por meio dos recursos disponibilizados na rede mundial de computadores, principalmente quando consideramos a falta de livros e outras mídias nas bibliotecas das escolas públicas.

Além disso, destacamos que a temática desta pesquisa foi selecionada por termos o interesse e experiência pessoal com a utilização de recursos digitais no ensino de Língua Portuguesa, por isso, a presente investigação surgiu de um projeto de intervenção aplicado em uma cidade do Sertão pernambucano. Torna-se necessário intervir na realidade das bibliotecas das escolas públicas, porque a atuação dos profissionais de Letras apresenta muitos desafios, principalmente quando consideramos a ausência de políticas públicas que garantam uma biblioteca que seja organizada adequadamente e disponibilize uma diversidade de livros e ferramentas digitais que assegurem o acesso às múltiplas manifestações dos gêneros textuais.

A presente pesquisa é importante na luta por uma postura governamental mais coerente com a realidade e apontamento de métodos alternativos que sejam econômicos e eficientes como é o caso, por exemplo, da utilização de jogos on-line para a fixação do assunto envolvendo a prática social por trás dos textos trabalhados em sala de aula.

Diante desse contexto, surge a necessidade do presente trabalho responder o seguinte problema de pesquisa: Quais as contribuições dos jogos on-line na democratização do acesso aos gêneros textuais no Ensino de Língua Portuguesa na escola pública?! Tal questão foi debatida por meio do seguinte objetivo geral: Promover o acesso à diversidade de gêneros textuais de forma lúdica e prazerosa por meio de jogos on-line. Além disso, destrinchou-se os seguintes objetivos específicos: analisar os impactos positivos do uso de recursos digitais diante da ausência de uma biblioteca

diversificada que atenda às necessidades do Ensino Fundamental II; esquematizar as contribuições trazidas pela utilização de jogos on-line na fixação das características de um gênero textual que já foi trabalhado presencial e tradicionalmente em sala de aula; avaliar os resultados positivos e/ou negativos da adoção de recursos digitais como proposta metodológica que proporcione melhoria no aprendizado, fixação do conteúdo e acesso aos gêneros textuais.

A pesquisa foi realizada por meio da utilização do método descritivo-exploratório de natureza qualitativa, método descrito por Lakatos (2010, p. 104) como sendo muito esclarecedor por analisar a forma como “a quantidade transforma-se em qualidade”, e utilizou visitas para efetivar observações e coletar informações técnicas, além de intervir na realidade da biblioteca presente na escola pública selecionada.

A metodologia utilizada também contou com uma análise crítica de algumas bibliografias por meio das quais foi proposta uma relação entre a teoria e prática do profissional responsável pelo ensino de Língua Portuguesa, nesse caso, foram apresentados jogos on-line com a capacidade de promover o acesso aos mais diversos gêneros textuais trabalhos teoricamente pelo professor regente em sala de aula.

A análise bibliográfica indicou a importância e urgência de que algumas intervenções fossem efetivadas no cotidiano da biblioteca escolar. Segundo Lakatos (2010, p. 49), por meio da pesquisa bibliográfica “se averigua o sentido exato que o autor quis exprimir... o conhecimento do vocabulário e da linguagem do autor, das circunstâncias históricas, ambientais e de pensamento que influenciaram a obra, da formação, mentalidade, caráter, preconceitos e educação do autor”.

Os sujeitos participantes diretos dessa intervenção foram o professor regente de Língua Portuguesa e os estudantes do 8º e 9º ano do Fundamental II, além de contar com a participação indireta de profissionais das áreas responsáveis pelo funcionamento da unidade escolar: diretores, secretários, coordenadores etc.

A escolha desse público se justifica quando consideramos que a pesquisa de caráter qualitativo tem sua gênese fincada no fenômeno social em movimento, marcado pela atuação ética e profissional.

Assim sendo, os resultados encontrados foram transcritos e documentados como material que foram usados como fundamento para discussões posteriores sobre propostas de melhoria.

Em sua primeira parte do desenvolvimento, este trabalho se dedicou à contextualização por trás do uso de tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa.

Na segunda seção, trabalhou-se a importância do uso de jogos on-line na democratização do acesso aos gêneros textuais, o que desagua na construção de autonomia na relação ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa. Destacando a idealização de uma unidade escolar democrática por meio das inúmeras vantagens do uso de jogos on-line na escola e na vida social.

No terceiro ponto, apresentou-se os principais resultados e discussões na implementação dos jogos on-line como recurso pedagógico para a aprendizagem e fixação dos gêneros textuais.

## **A GLOBALIZAÇÃO E O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA**

A globalização oferta um ambiente altamente competitivo, o que significa que a escola deve preparar seus estudantes de modo que eles consigam lidar com as circunstâncias presentes nesses contextos, principalmente aquelas que dizem respeito à utilização de novas tecnologias. Reconhecendo a importância do Professor de Língua Portuguesa trabalhar o multiletramento com a finalidade de desenvolver uma educação que prepare para a vida, a Secretaria de Educação de Pernambuco declara:

[...] reafirmamos a importância do desenvolvimento de novas habilidades relacionadas à leitura e à escrita, diante das novas tecnologias existentes e da importância da pesquisa, da análise e da checagem de informações, uma vez que a dinâmica de circulação de fatos falsos está fortemente ancorada nas ações de leitura crítica, de produção e/ou de compartilhamento das informações disponíveis (SECRETARIA DE PERNAMBUCO, 2022, p. 9).

Nesse mesmo sentido, Coelho (2014) destaca a importância de termos uma educação de qualidade e que prepare os jovens para as exigências atuais:

No momento em que a globalização estabelece aos patamares de competição para todos os mercados, não é mais possível pensar em sociedades despreparadas, em que seus membros não tenham competência técnica e capacidade adequada para ler os reclamos da realidade, sob pena de ficarmos para trás, nos transformarmos em coletividades de segunda classe, de vivermos a reboque de culturas mais adiantadas (COELHO, 2014, p. 115-116).

Diante dessa necessidade de promovermos a qualificação da juventude, Freire (2015) fala incessantemente sobre a importância da conscientização, destacando-a como um processo que parte da construção pessoal do conhecimento transformando-se em um ato coletivo à medida que todos os que fazem parte da comunidade se posicionam como autores de sua própria história, o que destaca ainda mais a importância do ensino de Língua Portuguesa ser pautado não somente nos interesses do mercado de trabalho. Por isso, deve-se buscar a construção de uma formação integral que dote os educandos e educadores de uma consciência crítica da realidade, em que

todos se posicionem de forma participativa nos assuntos de interesse coletivo. Figueiredo (2009) aponta:

Dentre os diversos elementos que compõem o mundo da cultura, a Educação deve ser entendida como uma necessidade existencial de criação e manutenção da vida. Enquanto forma espontânea de atividade social, em que necessariamente há um processo de aprendizagem coletiva para a criação e manutenção dos valores de cada comunidade específica, a Educação é uma atividade essencial na edificação de um determinado tipo de organização social, desenvolvendo-se, assim, em vínculo direto com a situação social objetiva em que nasce enquanto criação humana (FIGUEIREDO, 2009, p. 59).

Nesse sentido, a utilização estratégica de tecnologias digitais no ensino de língua portuguesa se mostra como uma das melhores formas de firmarmos a preocupação com uma educação contextualizada que atenda às demandas atuais do público discente, promovendo a autonomia dos estudantes e o trabalho inteligente tanto com os dados disponíveis na rede mundial de computadores como com os que estão sendo criados com a orientação do corpo docente.

## **O ACESSO AOS GÊNEROS TEXTUAIS POR MEIO DO USO DE JOGOS ON-LINE**

A educação promotora da autonomia deve esclarecer que o educar precisa ser acompanhado pelo estímulo ao diálogo, e esta relação de interlocução pressupõe uma aprendizagem cooperativa que é responsável pela transformação social e que gera no educando, de forma contextualizada, a verdadeira consciência crítico-emancipatória. Lembrando sempre que o ensino de Língua Portuguesa por meio de jogos on-line não se resume a utilização de um método que se conclui em si mesmo, mas na execução de um processo que se reconstrói e toma novos rumos constantemente, ou seja, vai galgando novos resultados e transformando-se na medida em que a sociedade muda.

O ideário freiriano busca uma educação que surge das relações sociais com base nos problemas que cercam o desenvolvimento da sociedade. Pode-se concluir que neste processo educativo o ponto de início e de chegada sempre foi a comunidade, com esse intuito o educador problematiza as situações vividas pelos educandos, partindo da consciência ingênua (o saber popular) para uma consciência genuinamente crítica de mundo (o saber científico). No contexto da atual discussão, isso acontece quando o Professor de Língua Portuguesa escolhe, com base nas experiências vivenciadas e faixa etária dos educandos, o jogo para que se

inicie a exploração de aspectos linguísticos da convivência em sociedade e de alguns conceitos: ética, comunidade e política.

De acordo com Libâneo (2009), o conhecimento não se transmite aos alunos, na verdade, é adquirido por eles através da “atividade cognitiva autônoma” que é desenvolvida em um contexto problematizado pelo professor. O autor ainda afirma que é por meio da pesquisa que:

Os alunos aprendem a trabalhar com conceitos e a manusear dados, a fazer escolhas, a submeter um problema a alguma teoria existente, a dominar métodos de observação e análise, a confrontar de pontos de vista. Além disso, possibilita uma relação ativa com os conteúdos e com a realidade que pretendem dar conta, ajudando na motivação dos alunos para o aprender (LIBÂNEO, 2009, p. 29).

É necessário que os alunos aprendam pesquisando o assunto proposto na aula de Língua Portuguesa por meio da utilização tanto dos jogos virtuais como também de outros softwares, desta forma se apropriam de novos conhecimentos, pois a utilização da investigação aliada ao ensino proporciona uma prática pedagógica promotora da criticidade.

O registro e a sistematização das experiências educacionais elucidam o que Freire quer dizer com práxis pedagógica baseada na ação-reflexão-ação, pois permitem a análise das ações efetuadas e a produção de conhecimentos novos promovendo uma educação para a liberdade. É nesse contexto que a luta pela solidariedade, superação da opressão e das desigualdades sociais ocorre por meio da consciência crítica e da análise do processo histórico, político e libertador.

Portanto, o uso dos jogos on-line como instrumento de aprendizagem e acesso aos gêneros textuais se efetiva por meio do estímulo à criação, o que proporciona um aprendizado mais prazeroso. A partir desses princípios, os estudantes passam a ter um papel protagonista no processo educativo ao adquirem a compreensão do mundo digital que cerca a sociedade e o conhecimento que todos, em algum momento de suas vidas, precisarão: o pensamento crítico.

## **METODOLOGIA**

Para a construção deste trabalho, foram utilizados um referencial bibliográfico e uma estratégia qualitativa de pesquisa, que foram postos em prática por meio de um levantamento detalhado baseado nos pensamentos de Coelho (2014), Figueiredo (2009), Freire (2015) e Libâneo (2009), que auxiliaram para que essa discussão fosse contextualizada sócio, política e economicamente. A abordagem qualitativa também foi utilizada como fundamento, porque analisa as relações, opiniões e discursos presentes tanto nas principais documentações que envolvem essa temática por meio da interpretação e exame crítico dos livros e artigos consultados como também

dos resultados de um projeto de intervenção aplicado em uma cidade do Sertão pernambucano. Ademais, essa pesquisa também tem um caráter etnográfico, uma vez que realiza sua análise considerando as relações estabelecidas entre educandos, educadores e as novas tecnologias digitais que acabam por possibilitar a efetivação da disrupção tecnológica no ensino. Foram discutidas maneiras de se oportunizar aos alunos o conhecimento dos gêneros textuais, seu contato, aplicações práticas e sua relação com as situações cotidianas sem demonstrar uma depreciação de seu grupo social, cultural e regional de origem.

## RESULTADOS

Diante da análise tanto bibliográfica quanto dos recursos escolhidos para a intervenção, constatamos que por meio do trabalho coordenado entre gestão escolar, coordenação e professores de língua portuguesa, é possível alcançar mais experiências com os gêneros textuais por meio da utilização dos jogos on-line, o que colaborara para a melhoria do engajamento em sala de aula durante o ensino desse componente curricular, além de promover a autonomia tanto do educador quanto dos estudantes envolvidos no processo.

Durante a elaboração e efetivação do projeto de intervenção, além da economia com custo e aquisição imediata de novos exemplares de livros ou aquisição de outras mídias, constatamos algumas vantagens na adoção de jogos on-line no ensino de língua portuguesa: os jogos digitais podem ser adaptados para outras práticas pedagógicas e estudados por professores e alunos, inclusive na casa dos educandos; vivência em pesquisa, construção e compartilhamento do conhecimento em comunidade; compatibilidade entre os arquivos salvos e o hardware disponível aos estudantes, uma vez que eles podem utilizar tanto o próprio smartphone quanto um notebook ou computador pessoal nessas atividades.

A gestão escolar, o professor regente e os estudantes demonstraram um espírito muito receptivo e colaborativo em relação aos procedimentos propostos por meio do projeto de intervenção. Primeiramente, apresentamos aos estudantes do 8º e do 9º ano um mapa mental do tipo espinha de peixe com a finalidade de esclarecer as diferenças e a relação entre a tipologia textual e o gênero textual.

Em um segundo momento, compartilhamos, via WhatsApp, um PDF intitulado "40 Jogos Gêneros Textuais" disponibilizado pelo Blog Fórmula Geo (<http://formulageo.blogspot.com>). Nesse documento, os estudantes puderam selecionar o gênero textual a ser explorado por meio do jogo on-line escolhido com apenas um clique. Infelizmente, não conseguimos realizar o experimento no momento em que estávamos na escola por conta de uma oscilação na internet do estabelecimento.

Por último, foi utilizado um questionário criado no Google Forms e disponibilizado no dia 16, via WhatsApp, com seis perguntas objetivas e uma aberta.

Questão 1: De onde você está respondendo essa pesquisa? Sobre esta primeira pergunta, 92,3% afirmaram que responderam utilizando o próprio smartphone e 7,7% disseram que usaram o smartphone de outra pessoa.

Questão 2: Você consegue diferenciar Tipologia Textual de Gênero Textual? Na pergunta 2, 76,9% dos estudantes responderam que mais ou menos, 15,4% disseram que sim e 7,7% afirmaram que não.

Questão 3: Como você tem acesso aos Gêneros Textuais? No questionamento 3, 23,1% declaram que fisicamente, 61,5% afirmam que virtualmente por meio de sites, PDFs e jogos on-line, enquanto 15,4% disseram que não costumam ler ou quase nunca leem.

Questão 4: Você consegue encontrar os Gêneros Textuais de sua preferência na biblioteca da escola? Na pergunta 4, 23,1% dos estudantes responderam que mais ou menos, 7,7% disseram que sim e 69,2% afirmaram que não.

Questão 5: Os jogos on-line propostos no Projeto de Intervenção te ajudaram a compreender melhor a diversidade e as características dos Gêneros Textuais? Em relação à pergunta 5, 38,5% dos estudantes responderam que mais ou menos, 53,8% disseram que sim e 7,7% afirmaram que não.

Questão 6: Como você preferiria que os Gêneros Textuais fossem trabalhados na escola? Na pergunta 6, 23,1 % dos estudantes responderam que fisicamente, apenas, 7,7% disseram que virtualmente, apenas, 53,8% declararam que física e virtualmente enquanto 15,4% afirmaram não saber o que opinar.

Quando questionados sobre o que acharam do Projeto de Intervenção sobre os Gêneros Textuais trabalhados por meio de jogos on-line, O aluno A respondeu que achou "Interessante já que muitos preferem jogar ao invés de ler um bom livro ou até mesmo fanfics que tem em milhões de apps e sites, acho que muitos podem começar a se interessar" (ESTUDANTE DO 9º ANO).

Diante do mesmo questionamento, o aluno B respondeu que:

Achei legal, divertido e bem inovador. Na atualidade em que vivemos, a tecnologia avançou bastante e percebemos isso sempre, assim como na pandemia tivemos que ter aulas on-line acho que a tecnologia deveria continuar nas aulas presenciais, sem contar que isso aumenta a concentração do aluno, já que os jovens estão 'presos' no mundo tecnológico. Acho que deveriam ter mais projetos como esses, nos ajudariam e compreender os conteúdos com facilidade (ALUNO DO 8º ANO).

Portanto, com base nesses indícios de sucesso, percebe-se que quando passamos da fase de planejamento para a implementação com a finalidade de promover o acesso à diversidade de gêneros textuais, o

processo educativo acontece de forma lúdica e prazerosa por meio de jogos on-line.

## CONCLUSÃO

Durante a elaboração desse trabalho, além da economia na compra de novos livros e outras mídias, o acesso aos gêneros textuais no ensino de Língua Portuguesa por meio dos jogos on-line oferta: ajuda na fixação das principais características dos gêneros textuais; melhoria da memória, da velocidade de resposta e da concentração do cérebro; melhoria nas habilidades de multitarefa; aumenta a percepção motora; estimula a criatividade; auxilia na tomada de decisão; exercita o raciocínio lógico; desenvolve inteligência emocional.

Nesse contexto, percebeu-se que o computador e o uso dos jogos on-line ainda são pouco adotados dentro dos procedimentos de alfabetização e/ou ensino de Língua Portuguesa. Verificou-se, ainda, que a adoção de novas tecnologias, geralmente, é desenvolvida pelos professores de Informática responsáveis pelo laboratório. Essa realidade precisa ser questionada, uma vez que o professor de Língua Portuguesa pode utilizar jogos virtuais diretamente para alcançar os objetivos propostos pela sua matéria, com ou sem o auxílio de alguém que seja licenciado em Informática.

Além disso, percebeu-se, desde o princípio, que os estudantes se mostraram motivados em aprender novas habilidades por meio da utilização do recurso on-line, com isso, o processo de experimentação que promovemos de forma prática acabou por despertar a curiosidade, o que colaborou para o êxito da intervenção promovida.

Por isso, a Língua Portuguesa auxiliada pela utilização de softwares foi efetivada como uma verdadeira ferramenta que potencializa alguns aspectos que são exigidos pela vida em comunidade nos dias atuais: autonomia, autoestima, criatividade, iniciativa, raciocínio lógico e, conseqüentemente, produtividade.

Essa filosofia de uso consciente e solidário da tecnologia em sala de aula estabelece algumas mudanças na forma como vemos o mundo e a educação: a pesquisa em aula passa a ser orientada pelo professor; os livros didáticos passam por uma ressignificação de uso; o estímulo ao trabalho colaborativo em tempo real (por meio de aplicativos livres).

Portanto, as escolas podem estabelecer parcerias com as universidades que ofertam os cursos na área de educação e tecnologia da informação, desse modo, seriam desenvolvidas ações voluntárias em que o computador e os smartphones dos estudantes seriam apresentados como recurso pedagógico para a comunidade escolar. Momento que exerceria total influência na construção do principal documento da escola, isto é, do Projeto Político Pedagógico (PPP). Desse modo, a unidade escolar reafirmaria sua responsabilidade e missão social: educar a próxima geração de modo a

formar uma sociedade mais independente e conectada às novas tecnologias digitais.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Constituição Federal de 1988**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm). Acesso em: 07 set. 2022.

COELHO, Wilson Ferreira (Org.). **Psicologia do Desenvolvimento**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2014.

FIGUEIREDO, Daniel Augusto de. **História da educação Popular: uma leitura crítica**. In: ASSUMPÇÃO, Raiane. Educação popular na expectativa freiriana. 1ª ed. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 51ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 7ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIBÂNIO, José Carlos. **Conteúdos, formação de competências cognitivas e ensino com pesquisa: unindo ensino e modos de investigação**. Disponível em: [http://www.prgg.usp.br/attachments/article/640/Caderno\\_11\\_PAE.pdf](http://www.prgg.usp.br/attachments/article/640/Caderno_11_PAE.pdf). Acesso em: 12 set. 2022.

PERNAMBUCO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DE PERNAMBUCO. **Unidade Curricular (Multi)letramentos, Ética e Cidadania**. Disponível em: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwilw8Le06n6AhXrQ7gEHQVFADcQFnoECAoQAAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.educacao.pe.gov.br%2Fportal%2Fupload%2Fgaleria%2F523%2FMaterial\\_de\\_Apoio\\_Multiletramentos\\_Etica\\_e\\_Cidadania.pdf&usq=AOvVaw1aYx9pLEN\\_8428mafImmu7](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwilw8Le06n6AhXrQ7gEHQVFADcQFnoECAoQAAQ&url=http%3A%2F%2Fwww.educacao.pe.gov.br%2Fportal%2Fupload%2Fgaleria%2F523%2FMaterial_de_Apoio_Multiletramentos_Etica_e_Cidadania.pdf&usq=AOvVaw1aYx9pLEN_8428mafImmu7). Acesso em: 11 set. 2022.