

## O LETRAMENTO EM LÍNGUA MATERNA E DO GÊNERO CRÔNICA: UMA PROPOSTA A PARTIR DE JOGOS DIGITAIS

Paulo Henrique Lima Barroso<sup>1</sup>  
Adriana Fátima de Brito<sup>2</sup>  
Josiane Barbosa Pereira<sup>3</sup>  
Crislani Lima de Amorim<sup>4</sup>  
Rosilene Felix Mamedes<sup>5</sup>

### RESUMO

O presente trabalho visa apresentar uma proposta de criação de jogos digitais a fim de incentivar o letramento em língua materna e do gênero crônica. Deste modo, em se tratando de prática pedagógica, a pesquisa demonstra a possibilidade de viabilizar a partir do game o ensino da língua portuguesa na modalidade híbrida. Ressalta-se o incentivo à leitura e, por consequência, o letramento literário a partir das estratégias pedagógicas, tendo como base os jogos digitais e o gênero crônicas. Nesse sentido, busca-se adequar a proposta à realidade docente, com temas que dialoguem com o cotidiano do aluno. Assim, partindo da premissa abordada, tem-se como consequência despertar o maior interesse do aluno na aula, bem como melhorar o processo de leitura, compreensão e interpretação do texto literário. Como metodologia, observa-se a elaboração de jogos digitais em oficinas para estimular a leitura do discente e a discussão equiparada entre as duas possibilidades, tendo como resultado o entendimento da obra e a resolução de um questionário interpretativo como base nos postulados norteadores do SAEB.

**Palavras-chave:** Jogos digitais, Letramento, Modalidade híbrida, Professor, Educando.

---

<sup>1</sup> Pós-graduado em Língua Linguagem e Literatura do Centro de Tecnologia e Pesquisa - CINTEP -PB, paulobarroso@live.com;

<sup>2</sup> Pós-graduada em educação e supervisão escolar, pelo Centro de Tecnologia e Pesquisa - CINTEP -PB, anairdabrito71@gmail.com

<sup>3</sup> Pós graduada em supervisão e orientação educacional, centro de Tecnologia e Pesquisa- CINTEP/PB, josianesobrado@gmail.com

<sup>4</sup> Pós- graduada em Literatura e Ensino do Instituto Federal do Rio Grande do Norte, IFRN, crislanilima@hotmail.com

<sup>5</sup> Doutoranda Letras-UFPB/CNPq, rosilenefmamedes@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Segundo reportagem no G1<sup>6</sup>, “a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), a pandemia da COVID-19 impactou mais de 1,5 bilhão de estudantes em 188 países, o que corresponde a cerca de 91% do total no planeta”.

Nesse contexto, observa-se a necessidade de atenção para as práticas docentes, especificamente dificuldades encontradas para o ensino remoto no que tange ao ensino de língua e literatura, já que, segundo dados apontados Leite (2020, *online*), percebe-se:

[...] dificuldades trazidas pelo ensino emergencial, de modo que, apesar de representar a melhor maneira de dar continuidade ao processo de ensino-aprendizagem considerando professores e alunos distantes fisicamente, chega trazendo diversos desafios para a consolidação do ensino.

A partir da análise Sousa (2020), entende-se que existem lacunas importantes nessa problemática para contribuições na relação ensino- aprendizagem, especificamente no ensino de língua e literatura.

Nesse sentido, nota-se a necessidade de proporcionar aos alunos contextos de aprendizagens diferenciados de maneira a desenvolver não apenas a habilidade de leitura e o gosto pela literatura, mas, sobretudo práticas que favoreçam o uso das tecnologias digitais para o desenvolvimento de tais habilidades assim como é estabelecido na Base Nacional Comum Curricular (2017).

Sabe-se que o momento atual é de ensino remoto da maioria das redes públicas de ensino do Brasil, no que tange à Paraíba, ainda, está no modelo apenas remoto, mas com probabilidade de a partir de 2022 passar para a modalidade híbrida, haja vista a vacinação nos profissionais da educação já está bem avançada e toda a população tem perspectivas para ser vacinada até dezembro de 2021.

---

<sup>6</sup> **Quais são os impactos da pandemia na Educação Básica?**.Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/sao-carlos-regiao/especial-publicitario/sae-digital/educacao-em-evolucao/noticia/2020/11/06/quais-sao-os-impactos-da-pandemia-na-educacao-basica.ghtml>>. Acesso em: 15 jun.2021.

Deste modo, este projeto terá como objeto de pesquisa desenvolver uma proposta de criação de jogos digitais a fim de colaborar no estímulo à leitura de crônicas em tempos que o ensino híbrido será uma possibilidade para que o docente tenha contato com os alunos em geral.

Para tanto, em se tratando do viés, compreende-se que Wojcicki (2019), será um suporte teórico que contribuirá para a reflexão da pesquisa em curso na expectativa do ensino híbrido, Murray (2003) para construir uma visão acerca da adaptação das narrativas em jogos digitais, bem como teóricos que abordem os gêneros textuais e o letramento literário, tais como: Marcuschi (1996), Bakhtin (1997) e Távola (2001), além de outros autores que abordem as temáticas: leitura, letramento literário, gênero literário.

Especificamente na educação, o fechamento das escolas, o retorno pelo ensino remoto, a retomada do ensino presencial pelo ensino híbrido, revela a fragilidade na relação de ensino e aprendizagem, especificamente nas aulas de Língua Portuguesa, pois o professor ficou mais distante do aluno, dificultando construir práticas pedagógicas de estímulo à leitura, segundo Sousa (2020) e na matéria Literatura e pandemia: o direito à leitura como resistência à adversidade.

Desta forma, partindo da celeuma reportada, se faz necessário viabilizar práticas pedagógicas na sala do 7º ano de uma escola pública em Conde, na Paraíba, estabelecendo uma forma lúdica para que alunos possam se interessar pela leitura dos gêneros textuais e o letramento literário, uma vez que o professor estará presente na modalidade híbrida com parte dos alunos e a outra parte estará em casa, conforme DECRETO Nº 41.010 DE 07 DE FEVEREIRO DE 2021 que o governo do Estado criou para o retorno das aulas na modalidade híbrida.

## **1.1. Objetivos**

### **1.1.1. Geral**

Elaborar jogos digitais para o incentivo à leitura de crônicas e o letramento literário numa sala do sétimo ano do ensino fundamental no contexto do ensino híbrido.

### 1.1.2. Específicos

- Identificar as dificuldades que os alunos apresentam ao ler um texto literário no ensino remoto.
- Experimentar a aplicação dos jogos digitais como prática pedagógica de incentivo à leitura de crônicas no ensino híbrido.
- Contribuir para a formação de leitores críticos no ensino fundamental.

### 1.2. Justificativa

Para fins colaborativos, a contraposta se configura como uma ferramenta que possibilitará aos alunos desenvolverem habilidades de leitura e letramento literário, a partir dos jogos digitais.

Nesse sentido, considerando o contexto pandêmico e a realidade das aulas remotas, além das dificuldades que o educando encontra para o desenvolvimento da habilidade de leitura, segundo dados do SAEB 2019 que sinaliza um desempenho de 203,51 (abaixo da média nacional), entende-se que a prática pedagógica será importante para o discente, considerando que a conduta se aproxima do interesse do educando, já que ele estará desenvolvendo habilidades de leitura e letramento literário a partir de jogos digitais em contexto híbrido.

## METODOLOGIA

Diante do exposto até o momento, se faz necessário uma reflexão sobre planos de aula que orientem o professor a construir o ensino da literatura e estímulo à leitura para que ele possa quebrar o paradigma de uma didática meramente classificatório e de estudo dos autores, assim como preconiza Sousa (2020).

Perante o exposto, o estudo que será realizado é de natureza empírica, que terá como *locus* de pesquisa uma sala do 7º ano nos Anos Finais do Ensino Fundamental, em uma escola da rede pública de ensino em Conde- PB. Os tipos de pesquisa, por sua vez, caracterizam-se como exploratória e descritiva

De acordo com Vergara (1998), a pesquisa exploratória se desenvolve quando o tema retratado ainda foi pouco estudado e está interligado com a sondagem que pretenderá

ser trabalhada. Diante da averiguação do objeto de estudo, e em conjunto a este tipo de pesquisa, será considerado também uma abordagem descritiva que se ocupará em constatar as práticas pedagógicas que os professores já desenvolvem nas aulas.

Em se tratando da abordagem da pesquisa, se encaixa no viés quali-quantitativo. Estas abordagens são dedicadas a descrever as qualidades e apresentar as quantidades dos dados coletados para o alcance dos objetivos gerais e específicos. Sendo assim, “A pesquisa quantitativa atua em níveis de realidade onde existe a necessidade de extrair e evidenciar indicadores e tendências a partir de grande quantidade de dados”. Martins e Ramos (2013, p. 10). Também, percebe-se que a pesquisa qualitativa, de acordo com (MARTINS; RAMOS, 2013, p. 10), “busca questões muito específicas e pormenorizadas, preocupando-se com um nível da realidade que não pode ser mensurado e quantificado”.

Após esse suporte discursivo, chega-se ao produto final que está diretamente relacionado à produção de jogos digitais, considerando-se como plano de aula a fim de contribuir para o desenvolvimento de habilidade de leitura e letramento literário para os alunos na relação ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, esta pesquisa terá como produto final elaborar oficinas de leitura, com o gênero crônica literária, partindo da aplicação de jogos digitais que serão desenvolvidos como parte do processo para estímulo à leitura, na turma-alvo, e, a partir dos resultados, serão detectados os principais problemas no que tange à Leitura em relação aos postulados norteadores da BNCC e do Saeb para alunos do 7º ano.

Como sujeitos do processo aplicar-se-á atividades interpretativas, em um total entre 30 e 40 alunos, para diagnosticar e propor soluções para os problemas relacionados à leitura de gêneros literários, tendo como fim desenvolver habilidades de leituras necessárias que atendem aos postulados da BNCC e do SAEB.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A discussão sobre ensino de língua portuguesa em que o estímulo à leitura é abordado foi um tema recorrente nas pesquisas de LEAHY-DIOS (2004), JOBIM (2000), GINZBURG (2012) e GENS (2002; 2008), que demonstram as dificuldades dos docentes em lidar com as práticas de metodologias ativas em relação ao ensino.

Para o contexto do ensino híbrido, em contrapartida às aulas de língua portuguesa, convém também salientar que, em cenário pandêmico, essa discussão fora embasada por WOJCICKI (2019) e SOUSA (2020) que estabelecem uma visão sistêmica do ensino híbrido, relacionando-os com a práticas pedagógicas e o ensino como foco na leitura e letramento literário.

Considerando estes teóricos, nota-se que a relação ensino e aprendizagem na área supracitada é um objeto de estudo relevante, pois afeta diretamente a relação professor-aluno e, também, viabiliza um processo de reflexão sobre o estímulo a leitura literária nas escolas, mais precisamente em discentes do Anos finais do Ensino Fundamental e, porque não dizer, sobre o incentivo à leitura no país, já que segundo a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil:

O Brasil perdeu, nos últimos quatro anos, mais de 4,6 milhões de leitores, segundo dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. De 2015 para 2019, a porcentagem de leitores no Brasil caiu de 56% para 52%. Já os não leitores, ou seja, brasileiros com mais de 5 anos que não leram nenhum livro, nem mesmo em parte, nos últimos três meses, representam 48% da população, o equivalente a cerca de 93 milhões de um total de 193 milhões de brasileiros.

Para contribuir para a discussão em foco, Marcuschi (2008, p. 232) defende que "[...] a leitura vem sendo tratada em um novo contexto teórico que considera práticas sob um aspecto crítico e voltado para atividades, sobretudo sociointerativas."

Nesse sentido, Bakhtin (1997, p. 290) aponta que:

De fato, o ouvinte que recebe e compreende a significação (lingüística) de um discurso adota simultaneamente, para com este discurso, uma atitude responsiva ativa: ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar, etc., e esta atitude do ouvinte está em elaboração constante durante todo o processo de audição e de compreensão desde o início do discurso, às vezes já nas primeiras palavras emitidas pelo locutor.

Logo, infere-se que a teoria de Bakhtin é importante para a formação do leitor, pois essa apropriação do discurso é relevante para uma estratégia em relação ao que está posto para o leitor.

Vale ressaltar ainda que a pandemia não só trouxe a necessidade de mudança na educação. Ela afetou a economia, a saúde, a segurança, como também as relações

familiares. Assim, considerando o cenário atual e o processo de acesso à informação que o mundo vive, observa-se que, segundo (KALLEN, 2010) a massificação das ferramentas digitais altera significativamente nos modos vivendi (*modus wivendi*) do homem, relacionando-se, então, o conceito de ensino híbrido na educação para a relação aluno-professor em tempos pandêmicos.

Nesse contexto supracitado, denota-se o conceito de ensino híbrido que, segundo Wojcicki (2019, p.66):

É um programa educacional formal no qual “o estudante aprende pelo menos em parte em um local físico supervisionado longe de casa e pelo menos em parte por meio da entrega on-line, tendo certo controle sobre tempo, lugar, caminho e/ou ritmo

Assim, considerando este viés, acentua-se analisar o ensino da língua portuguesa a partir do estímulo à leitura e ao letramento literário por intermédio das crônicas literárias, viabilizado pela aplicação de jogos digitais no do 7º ano do ensino fundamental.

Diante deste fato, destaca-se que o ensino da língua portuguesa sempre foi um grande desafio na Educação Básica, pois “[...] a imagem do conhecimento de literatura predominante em muitas questões [...] está associada a um campo limitado de exercício do conhecimento: nomes de autores associados a nomes de obras, períodos literários, gêneros literários, características consagradas [...]”. (GINZBURG, 2012, p. 212)

Logo, considerando o teórico, permite-se fazer um recorte para o tempo pandêmico, pois o dilema continua, só que com um agravante, já que, na relação educador-aluno, o estímulo à leitura literária e, por consequência, o ensino da literatura foram afetados pelo distanciamento do professor do aluno, como também a adequação ao ensino híbrido.

Em detrimento ao que foi exposto, (SOUSA, 2020, *online*) mostra que:

[...] a escola precisou amparar os alunos remotamente para promover o letramento literário, é necessário que o professor se reinvente e recomponha didaticamente e literariamente para efetivar tal propósito, pois quanto mais se usa a literatura como pretexto, por exemplo, para resumos e análises gramaticais, mais os alunos aprendem a odiar a literatura.

Deste modo, vê-se a necessidade de uma prática pedagógica que compreenda o ensino da literatura sobre a égide do ensino remoto. Para tanto, (SOUSA, 2020) afirma que “a tecnologia pode ser aliada e não concorrente. Se, por um lado, traz o imediatismo, de outro vem possibilitando o acesso às obras, criando novas formas de comunicação e envolvimento entre professores e alunos.”

Além disso, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (2017), entende-se que a imersão das práticas pedagógicas na tecnologia relacionada à leitura do texto literário e o ensino da literatura é um passo importante para a adequação ao pressuposto do currículo que defende:

CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO – O que está em jogo neste campo é possibilitar às crianças, adolescentes e jovens dos Anos Finais do Ensino Fundamental o contato com as manifestações artísticas e produções culturais em geral, e com a arte literária em especial, e oferecer as condições para que eles possam compreendê-las e fruí-las de maneira significativa e, gradativamente, crítica. Trata-se, assim, de ampliar e diversificar as práticas relativas à leitura, à compreensão, à fruição e ao compartilhamento das manifestações artístico-literárias, representativas da diversidade cultural, linguística e semiótica, por meio:- da compreensão das finalidades, das práticas e dos interesses que movem a esfera artística e a esfera literária, bem como das linguagens e mídias que dão forma e sustentação às suas manifestações. (BNCC, 2017, p. 156)

Nesse contexto dos documentos oficiais, nota-se a obra literária como uma ponte para o desenvolvimento de uma leitura que encare o “texto como uma expressão de uma atividade social. Além dos seus sentidos linguísticos, reveste-se de uma relevância sociocomunicativa, pois está sempre inserido como parte constitutiva, em outras atividade do ser humano (ANTUNES, 2010, p. 31).”

Paralelamente a discussão de ensino da língua e estímulo a leitura literária, a prática pedagógica de jogos digitais contribui para o desenvolvimento de habilidade de leitura para o discente, porque, de acordo Marc Prensky, (2001, s.p.), os nativos digitais, dos espaços escolares, apresentam características intelectuais que permitem a implementação deste recurso pedagógico.

Assim, relacionar jogos à leitura de crônicas, pode ser um aspecto motivacional importante para despertar no educando o interesse pela aula em contexto híbrido, bem como para o letramento literário também. Assim como, Wojcicki (2019, p.35) defende quando mostra que:

a aprendizagem híbrida incorpora tanto a entrega de conteúdo on-line, na qual o aluno trabalha em seu próprio ritmo, quanto a interação na classe com o professor e outros estudantes. Eles fazem grande parte de seu trabalho no computador em casa, mas ainda frequentam uma escola comum na qual têm as usuais atividades presenciais mescladas com outras mediadas pelo computador.

Ademias, esse pressuposto citado acima, pode gerar uma prática pedagógica voltada para a possibilidade da narrativa dos jogos que é defendida por Janet Murray:

[...] o reino digital assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e rica quanto a própria realidade. O cultivo técnico e econômico desse fértil e novo meio de comunicação gerou muitas variedades novas de entretenimentos narrativos [...] essa abrangente gama de arte narrativa traz consigo a promessa de um novo meio de expressão tão diversificado como os livros e o cinema. (MURRAY, 2003, p. 41)

Portanto, a intenção da criação de jogos literários para estimular a jogabilidade de crônicas, por meio de jogos digitais, para o incentivo à leitura e o letramento literário, contribui para uma aprendizagem significativa em tempos que o ensino remoto é tão recorrente nas escolas brasileiras.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como resultado dessa pesquisa observou-se que a criação de jogos digitais como incentivo ao letramento em língua materna e nos gêneros literários possibilita um maior engajamento do educando na leitura da obra proposta, já que ele teria que jogar, superar os desafios vinculados, conhecer a narrativa digital e depois fazer a leitura do texto literário a fim de perceber as semelhanças existentes entre a obra e o game.

Essa proposta é fruto da experiência realizada em sala de aula com os alunos do 7º ano que tiveram a oportunidade de jogar as crônicas a partir da plataforma Google For Education, especificamente o Google Forms. No jogo, o participante embarcava numa aventura estilo RPG pelo qual a medida que fosse escolhendo os caminhos referentes ao personagem e vencendo os desafios propostos, ia avançando e conhecendo mais a história da crônica.

Além disso, no segundo momento da sequência proposta, a oficina continuou na modalidade discursiva a fim de estabelecer a leitura da crônica, bem como estimular um debate a cerca da relação entre o jogo e a crônica lida.

Dessa forma, averiguou-se que o discente, sendo ele um nativo digital, se envolveu mais no processo leitura da obra, pois, após a aplicação dos jogos, o debate estabelecido em sala da crônica em análise, teve uma participação gradual e espontânea.

Notou-se que o maior interesse do educando na participação proativa do debate foi mostrar o seu desempenho no jogo, além de tecer comentários relacionando a semelhança entre o que ele jogou e o processo de leitura.

No processo de aplicação das atividades interpretativas, os alunos tiveram mais facilidade para responder as questões que envolviam habilidades tais como: localizar informações explícitas em um texto; estabelecer relações lógica-discursivas presentes no texto e inferir o sentido de uma palavra ou expressão.

Portanto, nesse contexto avaliativo, percebeu-se que, após essa prática contextualizada à realidade do educando, a leitura do gênero crônica tornou-se mais agradável ao aluno e, como consequência, ele conseguiu resolver questões da atividade proposta que foram expostas como possíveis dificuldades que tivera no SAEB.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando a prática pedagógica proposta, convém ressaltar que o educando, cada vez mais imerso no mundo digital, pode desenvolver habilidades de leitura e letramento literário a partir dos jogos digitais. É cada vez mais explícito que o aluno espera na sala de aula, seja na modalidade híbrida ou presencial, atividades que envolvam seus contextos.

Além disso, considerando a prática do docente, os laços entre o professor e o alunos se ressignifica, pois o discente perceberá que o professor está imerso em seu mundo, buscando estratégias viáveis para o ensino da língua materna.

Para além da sala de aula, a contribuição é ainda mais relevante, pois o discente estará obtendo uma formação leitora crítica, sendo essa prerrogativa um postulado previsto na BNCC e nos descritores do SAEB.

Diante destes fatos, entende-se que a aplicação dos jogos digitais como prática pedagógica é um caminho que abre um leque de possibilidades para pesquisadores

desenvolverem estudos ainda mais aprofundados na área em análise, uma vez que, a tecnologia que vive em constante evolução, jamais esgotará as possibilidades do professor inserir em suas práticas processos tecnológicos que façam parte do universo do educando.

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, I. **Análise de textos: fundamentos e práticas.** São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

ÁRVORE EDUCAÇÃO. **Leitura Transforma.** Disponível em: <<https://leitor.arvore.com.br/e/livros/ler/moonshots-na-educacao?p=Bo-voaHrc3bEXjOa94aO>> . Acesso em: 11 jun.2021.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal. Introdução e tradução do russo Paulo Bezerra;** prefácio à edição francesa Tzvetan Todorov. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

AGÊNCIA BRASIL. **Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos.** Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos>> . Acesso em: 12 jun.2021.

BRASIL, Ministério da Educação. 2000. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa.** Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14\\_24.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf). Acesso em: 12 jun. 2021.

CO, J. W. **Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base.** Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#medio>> . Acesso em: 31 maio.2021.

GENS, A. **Formação de professores de literatura brasileira – lugares, paisagens educativas e pertencimentos.** Revista Fórum Identidades, Ano 2, v. 4. jul.-dez. p. 21-36. 2008.

GINZBURG, Jaime. **O ensino de literatura como fantasmagoria.** Revista ANPOLL. v. 1., n. 33, 2012. Disponível em: <http://www.anpoll.org.br/revista/index.php/revista/article/view/637/648>. Acesso em 12 jun. 2021.

JOBIM, J.L. **A formação profissional em Letras: do currículo à avaliação.** *Acta Scientiarum.* v. 22. n. 1. p. 127-133, 2000.

KALLEN, S.A. **The information revolution.** Detroit, Mich.: Lucent Books, 2010.

LEAHY-DIOS, C. **Educação literária como metáfora social: desvio e rumos.** São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MARCUSCHI, Luiz. A. **Exercícios de compreensão ou cópia nos manuais de ensino de língua?** Brasília: Em Aberto, 1996.

MARTINS, R.X; RAMOS, R. **Metodologia de pesquisa:** guia de estudos. Lavras: UFLA, 2013, p. 8-21.

MURRAY, J.H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernando Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PORTAL UOL. **Literatura e pandemia: o direito à leitura como resistência à adversidade.** Disponível em: <<https://portal.aprendiz.uol.com.br/2020/07/27/literatura-e-pandemia-o-direito-a-leitura-como-resistencia-a-adversidade/>> . Acesso em: 12 jun.2021.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants. On the horizon** (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

SOUZA, C. A. de. **Letramento literário na Pandemia.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 12, Vol. 03, pp. 26-37. Dezembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/letras/literario-na-pandemia>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/letras/literario-na-pandemia.

TÁVOLA, A. **Literatura de jornal (o que é a crônica).** Jornal O Dia, Rio de Janeiro, 27 jul. 2001.

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração.** 2ª ed. São Paulo: Atlas, 1998.[No title]. Disponível em: <[https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MD1\\_SA15\\_ID6030\\_01102020120856.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA15_ID6030_01102020120856.pdf)>. Acesso em: 14/6/2021a.

WITHINPIXELS. [No title]. Disponível em: <<http://saeb.inep.gov.br/saeb/>> . Acesso em: 14 junho.2021.