

LiGa

LITERATURA E GAMEFICAÇÃO



Aprendizagem e engajamento:
a combinação perfeita dentro
de uma sala de aula

A LITERATURA E O PAPEL DA GAMEFICAÇÃO NA APRENDIZAGEM

Na área da educação, o conhecimento de obras de caráter artístico-literário é previsto e prescrito em documentos oficiais – como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que o designa como uma das esferas de atuação da Língua Portuguesa. As orientações da BNCC voltadas ao campo artístico-literário estruturam-se em torno da formação de um “leitor-fruidor” que, para constituir-se como tal, precisa passar por experiências significativas, dentro e fora do âmbito escolar.

Para cumprir o que preconiza a BNCC, o estudante deve “mostrar-se interessado e envolvido pela leitura de livros de literatura, textos de divulgação científica e/ou textos jornalísticos que circulam em várias mídias; mostrar-se ou tornar-se receptivo a textos que rompam com seu universo de expectativa, que representem um desafio em relação às suas possibilidades atuais e suas experiências anteriores de leitura, apoiando-se nas marcas linguísticas, em seu conhecimento sobre os gêneros, a temática e nas orientações dadas pelo professor” (BRASIL, 2018, P. 77). O projeto LiGa – Literatura & Gameficação oferece oportunidades de aprendizagem aos estudantes a partir de uma experiência ampliada, significativa, engajadora e motivadora, gerada pelo interesse dos estudantes em todo o processo, e não apenas no produto final.

A gameficação:

- 1.** É uma maneira de utilizar a cultura dos games para dinamizar a sala de aula e aproximar professores e estudantes. A maioria dos estudantes de hoje são consumidores ativos de tecnologias e culturas derivadas desse universo.
- 2.** É uma técnica para aplicar elementos e características dos jogos em conteúdos e atividades diversas, com o propósito de estimular a motivação intrínseca e, conseqüentemente, o engajamento. Essa metodologia aumenta o engajamento dos estudantes com a literatura, além de promover a valorização do processo de aprendizagem. O projeto foi desenvolvido para as três grandes áreas da motivação intrínseca: autonomia, maestria e propósito.
- 3.** A gameficação analógica possui maior acessibilidade, tanto para os estudantes, quanto para os professores, já que requer menos barreiras de uso do que as gameficações digitais. As dinâmicas apresentadas são intuitivas, e não requerem equipamento ou conhecimento prévio para utilização ou aplicação – é a linguagem e a cultura dos games em prol da educação. Atividades clássicas de sala de aula são contextualizadas aos livros literários e apresentadas por meio

da gameficação, promovendo maior interação entre os estudantes e professores.

A gameficação de metodologia exclusiva foi desenvolvida por Victor Prado, fundador da For Games – empresa pioneira na utilização de jogos como ferramenta educacional e social, com resultados publicados em importantes pesquisas acadêmicas na área.

O LiGa foi desenvolvido com as seguintes premissas: ser intuitivo, tanto para o professor que aplica quanto para os estudantes que vivenciam; não exigir pré-requisitos; ser individualizado, para que a autonomia dos estudantes seja valorizada e estimulada; promover pertencimento, as dinâmicas proporcionam construções colaborativas da turma que transformam a sala de aula.

Nesse sentido, cada aula possui uma dinâmica lúdica diferente – imersa no contexto que cada livro propicia – com uma experiência mais memorável que a outra, em uma crescente de desafios e aprofundamento literário.

O Diário da Jornada funciona como um caderno de atividades, em que o estudante é protagonista da própria aventura. Com decisões e escolhas que impactam sua experiência, personalizando o processo de aprendizagem e valorizando sua autonomia. O Diário da Jornada proporciona clareza nos objetivos dos estudantes e transparência quanto ao progresso – o estudante é estimado por seus esforços e jamais diminuído.

A gameficação permite atividades diferentes para cada estudante em tempo real, guiadas por meio de pistas concretas. A individualização também estimula a aprendizagem colaborativa, sem hierarquizar, com a turma envolvida em construções coletivas e trabalho em equipe para superar desafios.

A cada livro, uma nova gameficação é construída com base nos sistemas e mecânicas já apresentadas para manter a familiaridade e a facilidade de compreensão. Porém, sempre com novas experiências e complexidades para se conectar com o estudante!

É necessário ressaltar aqui também que a literatura, segundo Michel Picard, pode ser entendida como jogo. Além de reconhecer o leitor como instância central do processo de leitura e da educação literária – o que implica no reconhecimento da importância da subjetividade no processo de construção de sentidos das obras lidas – ele destaca estudos multidisciplinares e ressalta que são características do jogo favorecer o aprendizado e a interação, e também oscilar entre os polos da fantasia e da realidade, residindo aí suas possibilidades de cotejá-lo com a prática da leitura literária.

A análise das dinâmicas envolvidas no ato de jogar permite identificar dois tipos de jogos. A partir dessa constatação, o autor estabelece dois tipos complementares de leitura: uma que se entrega ao plano da ficção,

ainda que não perca de vista a distinção entre o real e o imaginário, e outra mais elaborada, atenta a processos mais reflexivos e conscientes. Portanto, a leitura literária, como ocorre no ato de jogar, se concretiza por meio de operação complexa envolvendo aspectos afetivos, intelectuais e cognitivos. Ao acionar elementos da ordem da fantasia e do real, dão-se movimentos de aproximação e de distanciamento em que construímos relações de identificação ou de rejeição, somos invadidos por pensamentos e sensações tanto quanto nos voltamos à nossa percepção para a composição da narrativa ou do poema dos livros literários trabalhados no projeto. Essa perspectiva é considerada e valorizada no projeto LiGa.

A leitura, assim como o jogo, possui regras que devem ser seguidas, ensinadas e aprendidas, além de exigir intensa participação do leitor/jogador, que deve arriscar, tentar, acertar e, também, errar. Hipóteses são estabelecidas a partir de elementos mínimos, que, no caso da obra literária, são o título, a capa, a leitura de alguns trechos, assim como de conhecimentos prévios sobre a linguagem, o mundo, a arquitetura textual etc. O ato da leitura e do jogo avança testando essas hipóteses, perseguindo e descartando pistas, progredindo assim até o final da leitura, quando as perguntas formuladas serão respondidas de alguma maneira.

Leitura literária na Base Nacional Comum Curricular – Anos Iniciais

Desde que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi homologada, em dezembro de 2018, docentes do país em atuação nos sistemas públicos e privados de ensino têm se dedicado a seu estudo detalhado, visando à atualização de currículos e práticas de acordo com os fundamentos pedagógicos do documento que são foco no desenvolvimento de competências e compromisso com a educação integral.

Na apresentação geral da prática de linguagem leitura/escuta, concernente do 1º ao 5º ano, há habilidades gerais que levam em conta as expectativas do leitor (EF15LP02) e a questão do sentido do texto (EF15LP04). Destacamos tais habilidades porque, ainda que não se limitem à leitura literária, elas priorizam aspectos que dizem respeito a esta. Evidentemente, o tema leitura literária ganha destaque no detalhamento do campo artístico-literário, assim apresentado:

CAMPO ARTÍSTICO-LITERÁRIO – Campo de atuação relativo à participação em situações de leitura, fruição e produção de textos literários e artísticos, representativos da diversidade cultural e linguística, que favoreçam experiências estéticas. Alguns gêneros deste campo: lendas, mitos, fábulas, contos, crônicas, canção, poemas, poemas visuais, cordéis, quadrinhos, tirinhas, charge/cartum, dentre outros (BRASIL, 2018, P. 96).

A leitura remete à fruição e às experiências estéticas; há também uma preocupação em pontuar gêneros que devem ser abordados, bem como uma posição clara quanto à diversidade cultural e linguística, o que dá indícios do tipo de repertório a ser oferecido aos estudantes.

LÍNGUA PORTUGUESA - 1º AO 5º ANO		
PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário	(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.
	Leitura colaborativa e autônoma	(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.
	Apreciação estética/Estilo	(EF15LP17) Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pelas ilustrações e por outros efeitos visuais
	Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica	(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

Fonte: BRASIL, 2018.

Como mostra o quadro anterior, nas orientações gerais para os anos iniciais do Ensino Fundamental, a prática de linguagem leitura/escuta corresponde a quatro objetos de conhecimento e ao mesmo número de habilidades.

Quanto ao objetivo da formação do leitor literário, corresponde à habilidade EF15LP15, que associa textos literários a “mundo imaginário” e “dimensão lúdica e de encantamento”, que devem ser valorizados pela diversidade cultural e pelo patrimônio da humanidade. Assim como na 9ª Competência Específica de Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental, a formação do leitor literário e, portanto, a leitura literária são articuladas ao lúdico e ao imaginário, o que se repete na habilidade prevista para os 1º e 2º anos (EF12LP18).

O lúdico e o imaginário apontam para a dimensão estética que especifica os textos literários – e podem assumir outros espaços na formação de crianças e jovens, sobretudo nos anos iniciais. A leitura literária amplia a percepção sobre o universo em suas múltiplas facetas, incluindo as linguísticas. Portanto, é com base nesse entendimento das potencialidades da leitura literária para a formação geral que pretendemos ampliar como Literatura e leitura literária são tratadas na BNCC.

Passamos agora a examinar os quadros por anos.

LÍNGUA PORTUGUESA - 1º AO 2º ANO			
PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	
		1	2
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário		(EF02LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.
	Apreciação estética/Estilo	(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.	

LÍNGUA PORTUGUESA – 3º AO 5º ANO		
PRÁTICAS DE LINGUAGEM	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
		3 4 5
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	Formação do leitor literário	(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.
	Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica	(EF35LP22) Perceber diálogos em textos narrativos, observando o efeito de sentido de verbos de enunciação e, se for o caso, o uso de variedades linguísticas no discurso direto.
	Apreciação estética/Estilo	(EF35LP23) Apreciar poe-mas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.
	Textos dramáticos	(EF35LP24) Identificar funções do texto dramático (escrito para ser encenado) e sua organização por meio de diálogos entre persona-gens e marcadores das falas das personagens e de cena.

Fonte: BRASIL, 2018.

No quadro relativo aos 1º e 2º anos, destaca-se que a formação do gosto está prevista na habilidade EF02LP26. Nos anos seguintes, 3º ao 5º, encontramos a habilidade EF35LP21, que recomenda o estabelecimento de “[...] preferências por gênero, temas, autores”. Vemos, portanto, que a BNCC prevê a progressão na formação leitora dos estudantes, que, ao final dos anos iniciais, já poderão manifestar-se quanto a suas preferências. Essa habilidade será alcançada se a leitura literária tornar-se prática constante e regular, hábito rotineiro nesta etapa de formação.

Entre o 3º e o 5º ano, a prática de leitura prevê, como no 1º e no 2º ano, o estudo de gêneros distintos – narrativas, poemas, textos diversificados e textos dramáticos. A observação das outras práticas de linguagem do campo artístico-literário (produção de textos, oralidade, análise linguística/semiótica) revela que tampouco aí existe qualquer tipo de referência a questões sobre construção de significados do texto lido pelo leitor ou sobre leitura subjetiva. A questão do sentido dos textos é mencionada em algumas habilidades (EF01LP25, EF35LP25 e EF35LP26), mas atrelada ao emprego de recursos linguísticos próprios de cada gênero.

Em síntese, o documento que norteia a Educação Básica brasileira (a BNCC) trata a leitura literária como uma modalidade de leitura, entre outras, assim como ocorre com o texto literário, um entre outros tantos tipos. Se, por um lado, reconhece-se que crianças e jovens devem ser apresentados a todas as possibilidades de realização da língua e, portanto, aprender a ler e a escrever todos os gêneros textuais, empregando as muitas variedades da Língua Portuguesa, por outro, partilha-se da convicção de que a Literatura é uma forma riquíssima de realização da língua, de sorte que a educação literária merece lugar privilegiado na escola. Permitir que os estudantes adquiram o hábito de ler obras literárias e de apreender os sentidos de textos está entre as principais tarefas da escola.

Cabe a professores levar obras literárias para as aulas, encontrar tempos de leitura em sala, assim como promover diversas formas de leitura (o ler sozinho, o ler com os outros e o ler com especialistas), e, com isso, estimular o desenvolvimento de um processo longo, que inicia na Educação Infantil, atravessa os anos do Ensino Fundamental e continua no Ensino Médio.

O professor é o mediador fundamental nesse processo; por isso, o LiGa foi desenvolvido para uma implementação intuitiva, sem nenhum pré-requisito para professores. Gameificação e literatura estão juntos nesse projeto para colocar o estudante como protagonista de sua jornada.

DETALHAMENTO DOS MATERIAIS

Guia do professor

O material do professor está organizado da seguinte forma:

- Texto introdutório sobre o significado da leitura de literatura na escola.
- Texto introdutório sobre a gameficação da aprendizagem, com vídeos complementares.]
- Justificativa pedagógica de cada livro. a
- Passo a passo da mecânica de gameficação de cada livro.
- Competências e habilidades da BNCC para cada livro.
- Cronograma de aulas.
- Seção “Para saber mais”, para o professor ampliar seus conhecimentos com temas relativos ao livro de literatura e potencializar as experiências.
- Plano de aula das 8 aulas para cada um dos quatro livros literários que contém no kit do ano escolar – com descrições dos materiais, das atividades (antes, durante e depois da aula) e com miniaturas do caderno de atividades do estudante.

Materiais complementares

São os materiais necessários para que a mecânica da gameficação aconteça, de acordo com cada livro literário e ano escolar. Eles variam a cada kit e podem incluir:

- adesivos;
- spinners, baralhos, dados;
- cartazes;
- álbum de figurinhas;
- prismas de identificação dos grupos;
- entre outros.

Diário da Jornada

O caderno de atividades do estudante está organizado de forma a promover a individualização da aprendizagem e da gameficação, além do reconhecimento e da valorização da jornada específica de cada estudante.

Ele contém as fichas de cada aula gameficada, as atividades da seção “Para fazer mais” e espaços para registros extras.

Guia da família

O Guia da Família desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão e por meio de uma interação socioeducativa com a família. Aborda, de forma lúdica, tópicos como: benefícios proporcionados pelos jogos; cuidados com os games; elementos da cultura popular na literatura; e usos educacionais e sociais dos jogos. Além de fazer um convite à família para lembrar contos que marcaram suas vidas, trazer curiosidades e informações sobre a história milenar dos jogos e da literatura.

Livros de literatura

São 4 livros por ano escolar, no segmento do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Cada livro de literatura passou por uma curadoria especializada e é trabalhado por meio de uma jornada gameficada.

COMPOSIÇÃO DOS KITS EDUCACIONAIS

Kit do PROFESSOR, de acordo com o ano de escolaridade

1º ANO		
Guia do Professor 1º ano		Material explicativo e prático para entendimento da metodologia de gamificação e com planos de aula detalhados para a aplicação do projeto em sala de aula.
Materiais complementares		Materiais de apoio à gamificação, como dados temáticos, adesivos, spinner etc.
Eu, supermalvado	Alessandro Sanna	Temas: comportamento, agressividade, bullying, animais, superpoderes
Meus tipos esquecíveis	Marcelo Cipis	Temas: livro de imagens, brincadeiras com linguagem, expressões inusitadas, humor, associação de ideias, literalidade e metaforicidades
Um dia de chuva	Claudia Rueda	Temas: conto de fadas, infância, literatura, incentivo à leitura
Tudumpedaço	Cristina Belle- mo; André da Loba	Temas: identidade, perfeição, personalidade, individualidade, humor

2º ANO		
Guia do Professor 2º ano		Material explicativo e prático para entendimento da metodologia de gameficação e com planos de aula detalhados para a aplicação do projeto em sala de aula.
Materiais complementares		Materiais de apoio à gameficação, como por exemplo dados temáticos, adesivos, spinner etc.
Uma ideia no bolso	Patrícia de Arias	Temas: sonho, imaginação, criatividade, histórias
Alice cai-cai	Gianni Rodari	Temas: aventura, intertextualidade, fábula moderna, curiosidade, família.
Nino, o rei de todo o mundo	Gusti	Temas: aventura, faz de conta, universo simbólico, poder, controle
Se eu tomasse minha sopa	Coralie Saudo e Melanie Grandgirard	Temas: conto, imaginação, inventividade, pensamento mágico, confronto fantasia e imaginação

3º ANO		
Guia do Professor 3º ano		Material explicativo e prático para entendimento da metodologia de gameficação e com planos de aula detalhados para a aplicação do projeto em sala de aula.
Materiais complementares		Materiais de apoio à gameficação, como por exemplo dados temáticos, adesivos, spinner etc.
Barriga da Baleia	António Jorge Gonçalves	Temas: solução de problemas, aventura, fantasia, medo, amizade
Patinho Feio	Hans Cristian Andersen e Marta Vicente	Temas: conto clássico, rejeição, identidade, autoimagem
A rua do fantasma	Enric González e Riki Blanco	Temas: fantasma, escolha, amizade, mistério, aventura
O que não viu Chapeuzinho Vermelho	Mar Ferrero	Temas: conto de fadas, entendimento, ponto de vista, perspectiva narrativa

4º ANO		
Guia do Professor 4º ano		Material explicativo e prático para entendimento da metodologia de gamificação e com planos de aula detalhados para a aplicação do projeto em sala de aula.
Materiais complementares		Materiais de apoio à gamificação, como por exemplo dados temáticos, adesivos, spinner etc.
Quem procura acha!	Mattia Denisse	Temas: provérbios, ditos populares, sentido próprio ou literal, sentido figurado, cultura popular, arte narrativa
Os outros	Sussana Mattiangeli; Cristina Sitja Rubio	Temas: singularidade, alteridade, diferença, coletivo, individual, perspectiva
Contos-pulga	Riki Blanco	Temas: contos, história de circo, tempo, amizade, amor
Bombásticas-naturalis	Iban Barrenetxea	Temas: botânica, discurso formal e informal, informativo, enciclopédia, verbete

5º ANO		
Guia do Professor 5º ano		Material explicativo e prático para entendimento da metodologia de gameficação e com planos de aula detalhados para a aplicação do projeto em sala de aula.
Materiais complementares		Materiais de apoio à gameficação, como por exemplo dados temáticos, adesivos, spinner etc.
Invasão marciana	Catalina Gonzalez Vilar; Miguel Pnag Ly	Temas: outro, solidariedade, comunicação, respeito, memórias, história
Poemas ilustrados	Gabriela Mistral	Temas: poesia, reflexões em perspectiva filosófica, recursos literários, temas universais, múltiplos sentidos de linguagem poética
O sonho de Lu Shzu	Ricardo Gomez; Tesa Gonzales	Temas: trabalho infantil, relações sociais, infância, desejo, furto
Aos olhos do mars	Chris Mazzota	Temas: prosa, poética, travessia, relação, ação, descoberta

COMPOSIÇÃO DOS KITS EDUCACIONAIS

Kit do ESTUDANTE, de acordo com o ano de escolaridade:

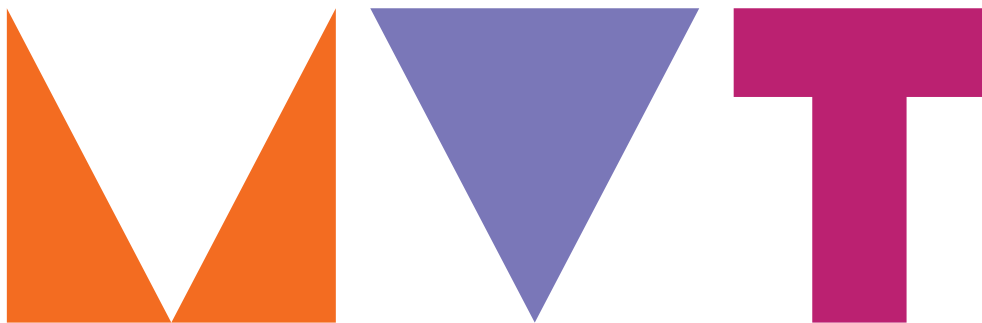
1º ANO		
Diário da Jornada 1º ano		Caderno de atividades do estudante, com fichas de cada aula gameficada, atividades da seção “Para fazer mais” e fichas extras (quando houver).
Guia da Família		Um guia que desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão, por meio de uma interação socioeducativa com a família.
Eu, supermalvado	Alessandro Sanna	Temas: comportamento, agressividade, bullying, animais, superpoderes
Meus tipos esquecíveis	Marcelo Cipis	Temas: livro de imagens, brincadeiras com linguagem, expressões inusitadas, humor, associação de ideias, literalidade e metaforicidades
Um dia de chuva	Claudia Rueda	Temas: conto de fadas, infância, literatura, incentivo à leitura
Tudumpedaço	Cristina Belle- mo; André da Loba	Temas: identidade, perfeição, personalidade, individualidade, humor

2º ANO		
Diário da Jornada 2º ano		Caderno de atividades do estudante, com fichas de cada aula gameficada, atividades da seção “Para fazer mais” e fichas extras (quando houver).
Guia da Família		Um guia que desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão, por meio de uma interação socioeducativa com a família.
Uma ideia no bolso	Patrícia de Arias	Temas: sonho, imaginação, criatividade, histórias
Alice cai-cai	Gianni Rodari	Temas: aventura, intertextualidade, fábula moderna, curiosidade, família.
Nino, o rei de todo o mundo	Gusti	Temas: aventura, faz de conta, universo simbólico, poder, controle
Se eu tomasse minha sopa	Coralie Saudo e Melanie Grandgirard	Temas: conto, imaginação, inventividade, pensamento mágico, confronto fantasia e imaginação

3º ANO		
Diário da Jornada 3º ano		Caderno de atividades do estudante, com fichas de cada aula gameficada, atividades da seção “Para fazer mais” e fichas extras (quando houver)
Guia da Família		Um guia que desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão, por meio de uma interação socioeducativa com a família.
Barriga da Baleia	António Jorge Gonçalves	Temas: solução de problemas, aventura, fantasia, medo, amizade
Patinho Feio	Hans Cristian Andersen e Marta Vicente	Temas: conto clássico, rejeição, identidade, autoimagem
A rua do fantasma	Enric González e Riki Blanco	Temas: fantasma, escolha, amizade, mistério, aventura
O que não viu Chapeuzinho Vermelho	Mar Ferrero	Temas: conto de fadas, entendimento, ponto de vista, perspectiva narrativa

4º ANO		
Diário da Jornada 4º ano		Caderno de atividades do estudante, com fichas de cada aula gameficada, atividades da seção “Para fazer mais” e fichas extras (quando houver)
Guia da Família		Um guia que desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão, por meio de uma interação socioeducativa com a família.
Quem procura acha!	Mattia Denisse	Temas: provérbios, ditos populares, sentido próprio ou literal, sentido figurado, cultura popular, arte narrativa
Os outros	Sussana Mat- tiangeli; Cristina Sitja Rubio	Temas: singularidade, alteridade, diferença, coletivo, individual, perspectiva
Contos-pulga	Riki Blanco	Temas: contos, história de circo, tempo, amizade, amor
Bombásticas- -naturalis	Iban Barrenetx- ea	Temas: botânica, discurso formal e informal, informativo, enciclopédia, verbete

5º ANO		
Diário da Jornada 5º ano		Caderno de atividades do estudante, com fichas de cada aula gameficada, atividades da seção “Para fazer mais” e fichas extras (quando houver)
Guia da Família		Um guia que desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão, por meio de uma interação socioeducativa com a família. .
Invasão marciana	Catalina Gonzalez Vilar; Miguel Pnag Ly	Temas: outro, solidariedade, comunicação, respeito, memórias, história
Poemas ilustrados	Gabriela Mistral	Temas: poesia, reflexões em perspectiva filosófica, recursos literários, temas universais, múltiplos sentidos de linguagem poética
O sonho de Lu Shzu	Ricardo Gomez; Tesa Gonzales	Temas: trabalho infantil, relações sociais, infância, desejo, furto
Aos olhos do mars	Chris Mazzota	Temas: prosa, poética, travessia, relação, ação, descoberta



EDUCAÇÃO

Trabalhamos com projetos educacionais que apoiam os professores no dia a dia da sala de aula, desde a educação infantil até o ensino médio. Educação financeira, ciências, literatura, matemática, desenvolvimento cognitivo são alguns dos assuntos que exploramos em nossos conteúdos.

Confira nosso site ou entre em contato para saber mais.

t.: +55 (11) 4193-2277

c.: +55(11) 99139-6143

Rua Pais Leme, 215 | Cj. 3001 | Pinheiros

São Paulo-SP | CEP: 05424-150

atendimento@mveducacao.com.br

www.mveducacao.com.br