

ORIENTANDO AS CRIANÇAS SOBRE O USO DE FERRAMENTAS EDUCATIVAS NA INTERNET

GUIDING CHILDREN ABOUT THE USE OF EDUCATIONAL TOOLS ON THE INTERNET

Ana Cláudia Almeida de Moraes¹
Carla Cristina Freitas Martins²
Fabiana Alves de Freitas³
Gezana Aparecida de Sousa Vieira⁴
Letícia Reis Campos⁵

RESUMO

O artigo apresenta recursos digitais para atender crianças que estão em casa devido ao isolamento social ocasionado pela pandemia do Coronavírus. O objetivo deste projeto é trazer algumas soluções para entreter as crianças de forma educativa utilizando a tecnologia. Livros digitais para crianças, atividades educativas online e jogos podem ser uma boa opção para distraí-las. Assim, este trabalho visa mostrar uma lista com ferramentas online que ajudam a divertir os pequenos, durante o isolamento, de forma educativa e extremamente proveitosa.

PALAVRAS - CHAVE: Educação; Entretenimento; Tecnologia.

ABSTRACT

The article presents digital resources to assist children who are at home due to the social isolation caused by the Coronavirus pandemic. The objective of this project is to bring some solutions to entertain children in an educational way using technology. Digital books for children, online educational activities and games can be a good option to distract them. Thus, this work aims to show a list with online tools that help to entertain the little ones, during isolation, in an educational and extremely profitable way.

KEYWORDS: Education; Training; Technology.

1 INTRODUÇÃO

O ano de 2020 trouxe consigo enormes transformações cujo agente causador é chamado de Coronavírus. A população foi pega de surpresa e hoje vive em meio a incertezas, tentando encontrar

¹ Graduanda em Letras com licenciatura plena em Língua Portuguesa pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM. E-mail: ana_moraes97@hotmail.com

² Graduanda em Letras com licenciatura plena em Língua Portuguesa pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM. E-mail: freitasjuceli@yahoo.com

³ Graduanda em Letras com licenciatura plena em Língua Portuguesa pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM. E-mail: contatofabianafreitas@gmail.com

⁴ Graduada em Magistério pela Escola Professor Francisco Tibúrcio de Maravilhas - MG. Graduanda em Letras com licenciatura plena em Língua Portuguesa pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM. E-mail: gezanaap@gmail.com

⁵ Graduanda em Letras com licenciatura plena em Língua Portuguesa pela Faculdade de Pará de Minas – FAPAM. E-mail: leticiareis campos@gmail.com

o caminho certo. Reféns do vírus, tivemos que entrar em isolamento social para amenizar o agravamento e evitar mortes.

As mudanças ocorridas com o avanço do vírus, causador da doença Covid- 19, provocaram inúmeras mudanças, causando uma re colocação da forma de agir da sociedade em todas as áreas econômicas, sociais e, principalmente, na educação escolar. Na educação, o isolamento social e a suspensão das atividades presenciais de ensino, tornou necessária a adoção do ensino remoto como medida de distanciamento social, desafiando tanto alunos, pais e professores a se adaptarem no novo contexto social.

Hoje cerca de 1,2 bilhões de estudantes estão sem aulas presenciais, dentre esses números, se encontra a educação infantil. A educação infantil já é um desafio em sala de aula presencial, de maneira virtual os professores encontram desafios ainda maiores, para garantir que a criança aprenda da melhor forma. Mas qual seria a melhor forma?

Segundo Vygotsky (1998), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos.

A criança aprende brincando, adaptar isso com a tecnologia é desafiador, mas existem várias ferramentas virtuais que podem ser utilizadas pelos professores em suas aulas e para os pais trabalharem com as crianças de forma que estimulem o conhecimento.

2 DESENVOLVIMENTO

De acordo com o Censo Escolar, em 2019, havia 47,9 milhões de alunos matriculados em todo o país na educação básica (sendo parte da educação infantil, ensino fundamental e médio) considerando instituições públicas e particulares. Esses alunos estão se adaptando ao ensino remoto provocado pelo Covid-19, juntamente com os pais e professores. Os desafios nesse caminho são enormes principalmente com a educação infantil, que são mais dependentes dos pais em casa, nas plataformas virtuais. A melhor forma é utilizar as ferramentas virtuais para ensinar e entreter a criança de forma lúdica, pois geralmente nessa fase, as crianças perdem a concentração muito fácil. Sabendo que, sem dúvidas, é um desafio enorme tanto para os professores e os pais, criou-se este projeto embasado na temática, aproveitando todas as ferramentas virtuais lúdicas disponíveis para despertar o conhecimento, a criatividade, o raciocínio lógico, concentração, dentre outros.

(...) Todos aprendem juntos, não em um local no sentido comum da palavra, mas num espaço compartilhado, um “ciberespaço”, através de sistemas que conectam em uma rede as pessoas ao redor do globo. Na aprendizagem em rede, a sala de aula fica em qualquer lugar onde haja um computador, um “modem” e uma linha de telefone, um satélite ou um “link” de rádio. Quando um aluno se conecta à rede, a tela do computador se transforma numa janela para o mundo do saber. (HARASIM et al., 2005, p.19).

Este projeto de pesquisa se embasou em estudar soluções para o ensino remoto facilitando para os pais e professores opções comprovadas de recursos digitais para atender crianças. Realizamos uma discussão do tema juntamente com o nosso grupo e nossa orientadora, identificamos e traçamos formas de amenizar os problemas encontrados. Pesquisamos ferramentas para despertar o conhecimento na criança de forma lúdica, e determinamos as principais nas quais iremos aprofundar.

As ferramentas propostas são os recursos para Leitura e Interpretação que têm inúmeros benefícios como aumentar a concentração, desenvolver a compreensão, incentivar o lado criativo e a imaginação, aumentar o vocabulário, desenvolver a leitura e a fala, decodificar as palavras, interpretar a escrita, promover o conhecimento dos sentimentos e emoções. Também os recursos para contação de histórias, nela a criança exercita a fantasia e a imaginação, também adquire intimidade com a leitura, fluência e a habilidade de produzir textos e redações. Por isso, outro benefício imprescindível das histórias é o despertar das crianças para a prática da leitura. O último recurso utilizado são os mais variados jogos educativos que são ferramentas importantes para melhorar o ensino e aprendizado, eles estimulam o aprendizado para trabalhar em equipe, desenvolvem a criatividade, melhoram a coordenação motora, estimulam a criança a aprender com os erros, etc.

2.1 FERRAMENTAS PROPOSTAS

2.1.1 Biblioteca Virtual

A leitura ainda é a principal forma para se adquirir conhecimento. Para crianças e adultos, então, ler é questão de sobrevivência intelectual. Nelly Novaes Coelho afirma que:

A leitura tem importante participação na formação também da personalidade da criança e dentre tantas razões, o professor desde o início da vida letrada do aluno tem que estar a todo momento incentivando o gosto pela leitura, mostrando para a criança obras literárias atrativas e coloridas para os menores, contando histórias, e dessa forma incentivando também a dramatização de textos (COELHO, 2012).

Por causa da era digital, os livros físicos estão sendo deixados de lado, mas não a leitura, porque tem outras formas de ler uma obra sem ter que ir a uma biblioteca, buscar obras nas prateleiras ou ter que esperar alguém devolver o livro para lê-lo. Com isso surgiu a biblioteca virtual, que é uma biblioteca especial com uma coleção focada em livros digitais que podem incluir textos, material visual, material de áudio, material de vídeo, armazenados em formatos de mídia eletrônica; algumas funcionam também como plataformas de leitura digital, possuem arquivos digitais em PDF, os livros são obtidos por meio de downloads, podendo ser armazenados em diferentes memórias eletrônicas e acessados a partir de qualquer dispositivo conectado à internet.

2.1.2 Programa Conta pra Mim - Portaria de Instituição do Programa

O programa Conta pra Mim é um projeto da Secretaria de Alfabetização. O público-alvo são todas as famílias brasileiras, tendo prioridade aquelas em condição de vulnerabilidade socioeconômica. O Ministério da Educação lançou esse programa com o objetivo de promover a leitura, a escrita, a oralidade e a convivência mais estreita entre pais e os filhos, trazendo para o ambiente familiar o hábito de leitura estimulando o aprendizado. Afinal, a aprendizagem da linguagem oral, da leitura e da escrita começa em casa, na convivência entre os membros da família. Segundo Moraes (1996) “ Desde muito cedo, ainda que não falem fluentemente, as crianças tem capacidade de fazer uso da linguagem oral para as mais diversas finalidades: pedir, solicitar, determinadas ações ou objetos, assim como manifestar seus sentimentos, indagar, explorar o mundo ao seu redor.”

O programa contém uma coleção de livros completa com livros de ficção, poesia, informativo, para bebês, dentre outros, esses livros são acessados virtualmente e podem ser compartilhados e baixados em modelo PDF.

2.1.3 Laboratório de Vivências e Alternativas Lúdicas - LALU – FAED

Outra biblioteca virtual é disponibilizada pelo LALU - Laboratório de Vivências e Alternativas Lúdicas da FAED/ UDESC - é um laboratório que se dedica a pesquisar, formar e desenvolver atividades lúdicas, vinculado ao curso de Pedagogia. Esse laboratório oferece à comunidade familiar um acervo virtual de literatura infantil chamado Acervo Virtual de Literatura Infantil do LALU, nele podem ser acessadas mais de 160 obras incríveis e gratuitas.

2.1.4 Contação de histórias

A contação de história é mais um recurso proposto neste artigo, de acordo com vários estudiosos, a contação de histórias é um precioso auxílio à prática pedagógica de professores na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Instiga a imaginação, a criatividade, a oralidade, incentiva o gosto pela leitura, contribui na formação da personalidade da criança envolvendo o social e o afetivo. A contação de histórias é uma atividade fundamental que transmite conhecimentos e valores, sua atuação é decisiva na formação e no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

As histórias são uma maneira mais significativa que a humanidade encontrou para expressar experiências que nas narrativas realistas, não acontecem. A contação de histórias, além de pertencer ao campo da educação e à área das ciências humanas, é uma atividade comunicativa. Por meio dela, os homens repassam costumes, tradições e valores capazes de estimular a formação do cidadão. Por isso, contar histórias é saber criar um ambiente de encantamento, suspense, surpresa e

emoção, no qual o enredo e os personagens ganham vida transformando tanto o narrador como o ouvinte. O ato de contar histórias deve impregnar todos os sentidos, tocando o coração e enriquecendo a leitura de mundo na trajetória de cada um.

Existem três (3) aplicativos gratuitos para contar histórias, a Inventeca que é um aplicativo que funciona como uma banca de livros e uma plataforma para estimular a autoria das crianças. Com recursos para todas as idades, ele permite soltar a imaginação e narrar as próprias histórias, que ficam gravadas e podem ser compartilhadas com familiares e amigos. Disponível para Android e IOS. Animal Sounds é um aplicativo com mais de 100 sons de animais, o aplicativo disponibiliza imagens e categorias que permitem envolver as crianças em uma jornada imersiva para criar e contar histórias. Disponível para Android e IOS. O último aplicativo é o Crianceiras, que contém poemas musicados e animados de Manoel de Barros. O aplicativo traz clipes, poemas com sons, figuras e significados, desenhos e ferramentas para capturar fotos com personagens das obras. Disponível para IOS.

Existem dois (2) canais do youtube referência em contação de histórias infantis o primeiro é o Varal de Histórias no qual Juçara Batichoti é contadora de histórias. Todo sábado às 11 horas ela conta uma história e às quartas-feiras, às 19 horas compartilha a confecção de recursos para contação de histórias e o segundo é o canal Carol Levy no qual a própria Carol Levy narra histórias de livros infantis e juvenis. Todas terças e quintas, às 18 horas e 30 minutos ela posta um vídeo contando histórias.

2.1.5 Jogos e Atividades de colorir

Este trabalho tem como objetivo apresentar para as crianças os jogos online que são educativos, já que elas estão passando mais tempo na internet do que o habitual, graças ao isolamento social gerado pela pandemia do novo coronavírus.

A palavra jogo deriva da palavra *jocus*, que em latim significa: brincadeira, divertimento. Ela é utilizada para caracterizar tanto atividades físicas quanto intelectuais.

A principal função dos jogos é proporcionar aos seus jogadores entretenimento, lazer e diversão, além disso, faz bem para a saúde e os ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e auxilia na coordenação motora.

Os jogos têm uma característica básica, eles possuem jogador, adversário, interatividade, existência de regras, e de um objetivo, condições de vitória/empate/derrota e proporcionam entretenimento.

Existem vários tipos de jogos, divididos em diferentes categorias, desde jogos populares, como amarelinha, peteca, esconde-esconde, queimada, etc; jogos de tabuleiros que podem englobar ao mesmo tempo sorte e estratégia, como damas, xadrez, banco imobiliário, batalha naval, etc;

cartas, que podem ser jogados sozinhos ou não, como buraco, canastra, paciência, truco, etc; arcade ou fliperama, jogos eletrônicos como pac-man, mortal kombat, bubble bobble, tetris, etc; console ou videogame, do tipo sony, pokémon, super Mário bros, GTA, etc; e os online, que surgiram durante o advento da internet, que permite interatividade entre os jogadores em tempo real.

Abaixo, seguem indicações de alguns jogos que podem ser usados para o entretenimento das crianças nesse período de isolamento social.

2.1.6 Rebus - Absurd Logic Game

Rebus - Absurd Logic Game, é um jogo que exige raciocínio lógico e associação de ideais. Ele é composto por imagens, no qual o jogador, precisa decifrar a palavra que a imagem indica e que tenha um conhecimento básico da língua inglesa. Ele pode ser encontrado, em sistemas de celulares, como o android e o IOS.

2.1.7 Lume

O jogo segue uma menina que está procurando o seu avô, durante um misterioso blecaute. O jogo se passa em uma casa misteriosa, e o jogador precisa completar um quebra-cabeças usando o que encontrar pelo cenário. Com o tempo, irá descobrir para onde o avô foi e o motivo do blecaute. Esse game ganhou muitas continuações. Ele está dentro do sistema telefônico IOS.

2.1.8 Garogoa

Este jogo acompanha um menino que procura “frutas coloridas” depois do surgimento de um monstro. Durante o jogo, o menino aparece em outros lugares. Apesar dele ser o personagem principal, surgem outros durante a sua jornada. No jogo temos apenas o recurso visual. Ele é realizado por meio de cliques de mouse. O jogador tem de desconstruir a imagem da tela e usar alguns dos recursos disponíveis nelas, para ajudar o rapaz. Pode encontrá-lo nos sistemas, Android e IOS.

2.1.9 Tetris

Tetris é um jogo de quebra-cabeça infinito, surgido em 1984. Com a internet, ele ganhou uma versão online e até hoje faz sucesso entre as pessoas. Ele pode ser jogado no computador, seguindo dois passos: o primeiro consiste em acessar o site: <https://tetris.com/play-tetris>, e se ele não aparecer, basta clicar em “Play Now”. O segundo consiste em apertar o botão que está escrito “Play” e jogá-lo. Ele também pode ser baixado no celular, nos sistemas Android e IOS.

2.1.10 Atividades de colorir online

Atividades de colorir são ótimas para relaxar tanto adultos quanto crianças. Na falta de giz de cera para entreter os pequenos, o mouse pode quebrar um galho. Sites como Colorir Online (colorir-online.com) permitem que as crianças pintem desenhos com animais, castelos, piratas, princesas e muitos outros temas. Se desejar, o responsável pode imprimir a arte.

2.1.11 Hora de pintar animais

A arte é uma forma de linguagem e expressão do que acontece na vida da criança. Ela é o primeiro meio que os alunos têm de falar sobre o seu mundo, mostrar os seus sentimentos e desenvolver habilidades motoras. É possível inserir artes visuais na educação infantil desde os primeiros meses da criança, por meio de fotos, pinturas, teatros, desenhos. O ensino tradicional focado apenas em conteúdos fragmentados não explora todo o poder da arte na educação infantil e o papel dela na formação de cidadãos conscientes do seu papel na sociedade. As atividades adotadas devem passar pelo estágio lúdico e serem aperfeiçoadas e aprofundadas em técnicas e conceitos de acordo com a faixa etária e série escolar.

Objetivos Pedagógicos do jogo .

- Ampliar o conhecimento de mundo da criança por meio da manipulação de diferentes cores, formas e técnicas de pintura;
- Entrar em contato com diversas formas de expressão artística;
- Desenvolver e estimular a atenção e concentração;
- Desenvolver controle corporal e coordenação motora;
- Promover uma melhor capacidade de expressão;
- Desenvolver o raciocínio;
- Desenvolver inteligência emocional;
- Desenvolver a criatividade

2.1.12 Hora de colorir o alfabeto

Aprender o alfabeto é uma das primeiras lições para as crianças quando elas iniciam a vida escolar. Aprender as letras é fundamental para uma alfabetização completa e eficaz. É por meio do alfabeto que as crianças aprenderão a formar as primeiras palavras e desenvolver sua comunicação escrita. Para esse aprendizado, existem dicas de como ensinar as letras pois , entre elas as formas lúdicas se destacam. O uso de música, jogos e pinturas são uma das muitas formas de promover o aprendizado lúdico e eficaz.

Objetivo Pedagógico do Jogo

- Identificar, memorizar e diferenciar as letras do alfabeto;

- Conhecer a sequência do alfabeto;
- Desenvolver atenção e concentração;
- Desenvolver a coordenação motora;
- Desenvolver a criatividade;
- Perceber a utilização do alfabeto na construção das palavras;

2.1.13 Quick Draw

Quick Draw ou Desenhe Rápido é um jogo eletrônico online desenvolvido pela Google que desafia os jogadores a desenhar uma imagem de um objeto ou ideia em exatos 20 segundos e, em seguida, usa uma inteligência artificial de rede neural para adivinhar o que os desenhos representam. A inteligência artificial aprende com cada desenho, aumentando a capacidade do jogador de adivinhar corretamente no futuro. O jogo é parecido com Pictionary, no qual os jogadores têm um limite para desenhar (20 segundos). Os conceitos que adivinha podem ser simples, como "pé", ou mais complicados, como "migração animal". O jogo é um dos vários jogos simples desenvolvido pela Google baseados em IA como parte de um projeto conhecido como "A.I. Experiments". Cada pessoa que joga, está ajudando o jogo, pois isso expande a percepção da inteligência artificial do jogo.

2.1.14 Jogabilidade

O jogador inicia com um objeto para desenhar. Então o jogador possui 20 segundos para desenhar o objeto. Baseado no que o usuário desenha, a IA tentará adivinhar o que foi desenhado. Quando o desenho está perto o suficiente do item proposto, o jogo irá dizer em voz alta "Eu já sei, é..." e o jogo será movido para rodada. No jogo existem seis rodadas e no final dos seis desenhos será exibido os desenhos, sendo possível também ver como os outros desenharam.

3 LINKS DAS MÍDIAS GERADAS

Vídeo com a live do projeto disponível em <https://youtube.com/fapamtv/nonono>

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou a análise de ferramentas educativas digitais para entreter e ensinar o público infantil durante o isolamento social provocado pelo Coronavírus. É possível por meio deste estudo, vincular meios de informações virtuais que irão agregar de forma criativa o conhecimento para a criança.

Os sites e os games são proativos para criança, porque, com eles, ela aprende de uma forma lúdica e usa a própria internet a favor do seu conhecimento.

O desenvolvimento do tema - Orientando as crianças sobre o uso de ferramentas educativas na internet, nos permitiu, enquanto futuros professores, entender o processo de virtualização das ferramentas de ensino e sua adaptação para o estímulo à busca de conhecimento pelo aluno.

Também ficou claro a importância desse processo para o vínculo aluno e professor, é necessária a inovação e nada melhor que usar a própria internet a favor da aprendizagem.

Apresentamos várias opções de ferramentas para os professores, pais e os próprios alunos, onde irão utilizar a favor do aprendizado, fortalecendo o laço escolar entre os alunos e os pais. Mesmo com o seu lado positivo, o uso das mídias online precisa sempre ser mediado pelos adultos. É uma maneira de proteger os pequenos e garantir que eles não tenham contato com conteúdos inadequados, e que façam o conteúdo de forma correta.

REFERÊNCIA

ÁRVORE. **O que é uma biblioteca virtual? Entenda como ela funciona.** Disponível em: <<https://arvore.com.br/blog/gestao-escolar/o-que-e-biblioteca-virtual/>>. Acesso em: 20 de abril 2021.

ARAÚJO, Jéssica Amorim; CASTRO, Naiara Irene Simão. **A importância da leitura nos dias atuais.** Disponível em: <<https://meuartigo.brasescola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-leitura-nos-dias-atuais.htm>>. Acesso em: 21 de maio 2021.

ASSOCIAÇÃO VIVA E DEIXE VIVER. **Contação de histórias ao vivo.** Disponível em: <http://www.vivaedeixeiver.org.br>. Acesso em: 28 de abril de 2021.

CAIUSCA, Alana. **Atividades que proporcionam entretenimento e benefícios para a saúde.** Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/jogos>>. Acesso em: 04 de maio de 2021.

COELHO, Nelly Novaes. **A Literatura Infantil. Teoria-Análise-Didática.** Quiron, São Paulo, 2012.

ESCOLA DE PROGRAMAÇÃO E TECNOLOGIA. **Jogos educativos: benefícios e exemplos para o seu filho(a).** Disponível em: <<https://idocode.com.br/blog/educacao/jogos-educativos-beneficios-e-exemplos-para-seu-filho/#:~:text=de%20forma%20leve.->>

[.5%2D%20Os%20jogos%20educativos%20estimulam%20seu%20filho%20a%20aprender%20com%20cada%20fase%20do%20jogo.>](#). Acesso em: 20 de abril 2021.

ESCOLA GAMES. **Hora de pintar animais.** Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/horaDePintarAnimais/?deviceType=mobile>> Acesso em: 20 de maio de 2021.

ESCOLA GAMES. **Hora de pintar alfabeto.** Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/horaDePintarAlfabeto/?deviceType=mobile>> Acesso em: 21 de maio de 2021.

JORNADA EDU. **Teoria de Vygotsky: como os alunos aprendem?** Disponível em: <<https://www.google.com/amp/s/jornadaedu.com.br/praticas-pedagogicas/teoria-de-vygotsky/amp/>>. Acesso em: 19 de maio de 2021.

LABORATÓRIO DE VIVÊNCIAS E ALTERNATIVAS LÚDICAS - LALU. **Biblioteca virtual do LALU.** Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/1a3LsDrNACnfztGD3pvFnQcu-R8BH3msy>>. Acesso em: 20 de abril 2021.

LABORATÓRIO DE VIVÊNCIAS E ALTERNATIVAS LÚDICAS - LALU. **Programa Brinquedos e Brincadeiras:** um caleidoscópio de ideias e vivências. Disponível em: <<https://lalufaed.wixsite.com/laboratorioludico>>. Acesso em: 20 de abril 2021.

LABORATÓRIO DE VIVÊNCIAS E ALTERNATIVAS LÚDICAS - LALU - FAED. **O que é o LALU?** Disponível em: <<https://www.glunis.com/BR/Florian%C3%B3polis/1675722989360588/Laborat%C3%B3rio-de-Viv%C3%A2ncias-e-Alternativas-L%C3%ADicas---LALU---FAED>>. Acesso em: 18 de abril 2021.

LOUBAK, Ana Letícia. **Quarentena do coronavírus: sete formas de entreter as crianças online.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/03/quarentena-do-coronavirus-nove-formas-de-entretar-as-criancas-online.ghtml>>. Acesso em: 18 de abril 2021.

MACHADO, Patricia Lopes Pimenta. **Educação em tempos de pandemia: o ensinar através de tecnologia e mídias digitais.** Disponível em:

<<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/tempos-de-pandemia>>. Acesso em: 17 de maio de 2021.

MAIANTE, Gabriel. **Tretis online: veja como jogar o puzzle clássico de graça sem baixar.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/12/tetris-online-veja-como-jogar-o-puzzle-classico-de-graca-sem-baixar.ghtml>>. Acesso em 04 de maio de 2021.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Programa Conta pra Mim.** Disponível em: <<http://alfabetizacao.mec.gov.br/contapramim>>. Acesso em: 20 de abril 2021.

MORAIS, José. **A arte de ler.** UESP, São Paulo, 1996.

PASSOS, Henrique. **Biblioteca Virtual - Escola Shiruca (PDF Interativo).** Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/88831376/biblioteca-virtual-escola-shiruca-pdf-interativo>>. Acesso em: 03 de maio 2021.

PSCHEIDT, Rodrigo. **Análise Arkade: Gorogoa é um puzzle game breve, impressionante e criativo.** Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/analise-arkade-gorogoa/>> Acesso em: 04 de maio de 2021.

PORVIR. **6 aplicativos gratuitos para contar histórias.** Disponível em: <<https://porvir.org/6-aplicativos-gratuitos-para-contar-historias/>>. Acesso em: 28 de abril de 2021.

RIBEIRO, Daniel. **REBUS é um dinâmico jogo de charadas com muita lógica e adivinhações.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/rebus.html>> Acesso em: 04 de maio de 2021.

SISTEMA DE ENSINO DOM BOSCO. **6 benefícios da leitura para o desenvolvimento infantil.** Disponível em: <<https://www.dombosco.com.br/noticias/6-beneficios-da-leitura-para-o-desenvolvimento-infantil.html>>. Acesso em: 20 de abril 2021.

VINHA, Felipe. **Lume é um game que mistura quebra-cabeças com visual de desenho animado.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/lume.html>> Acesso em: 04 de maio de 2021.

WIKIPÉDIA. **Biblioteca Virtual**. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_virtual>. Acesso em: 18 de abril 2021.

ZENKIN, Denis. **10 jogos educativos para as crianças durante a quarentena**. Disponível em: <<https://www.kaspersky.com.br/blog/best-mobile-games-for-kids-2020/14674/>> Acesso em: 04 de maio de 2021.