

RELATO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA COM MULTILETRAMENTOS E TECNOLOGIAS ASSISTIVAS EM CASO DE ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO

REPORT ON A PEDAGOGICAL INTERVENTION WITH MULTILITERACIES AND ASSISTIVE TECHNOLOGIES IN A CASE OF HIGH ABILITIES/GIFTEDNESS

Clézia Aparecida Lourenço¹; Elaine Cristina Mateus Santos²

¹Universidade Estadual de Maringá – UEM. E-mail: clezia.lourenco@escola.pr.gov.br; ²Universidade Estadual de Maringá – UEM. E-mail: lainemateus7@gmail.com

RESUMO: A educação atual enfrenta o desafio de assegurar inclusão e justiça social, o que destaca a Sala de Recursos Multifuncional (SRMF) como ambiente estratégico no Atendimento Educacional Especializado (AEE), sobretudo no atendimento a estudantes com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD). Este relato de experiência descreve e traz reflexões acerca da articulação entre multiletramentos e tecnologias assistivas como instrumentos de ampliação do potencial criativo e da autonomia desses sujeitos. Ancorado na Teoria Histórico-Cultural, o trabalho apresenta uma intervenção pedagógica destinada a uma estudante com destaque na área de Artes, envolvendo propostas em pintura, literatura e produções digitais. A vivência demonstra que a experiência respondeu satisfatoriamente as diretrizes do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), legitimando a abordagem participativa como metodologia adequada para enfrentar demandas educacionais. O progresso da estudante foi significativo, reconhecido tanto pelos colegas quanto pela comunidade escolar, ao mesmo tempo em que ampliou seu interesse pela leitura e pelas artes digitais, favorecendo o refinamento de sua criatividade. Conclui-se que o enriquecimento curricular, aliado ao papel mediador do professor, constitui um caminho profícuo para potencializar talentos e assegurar uma formação inclusiva e transformadora.

Palavras-chave: Altas Habilidades; enriquecimento curricular; multiletramentos.

ABSTRACT: Current education faces the challenge of ensuring inclusion and social justice, which highlights the Multifunctional Resource Room (SRMF) as a strategic environment in Specialized Educational Services (AEE), especially in serving students with High Abilities/Giftedness (AH/SD). This experience report describes and reflects on the articulation between multiliteracies and assistive technologies as instruments for expanding the creative potential and autonomy of these individuals. Anchored in Historical-Cultural Theory, the work presents a pedagogical intervention aimed at a student with outstanding abilities in the Arts, involving proposals in painting, literature, and digital productions. The experience demonstrates that it satisfactorily met the guidelines of the Educational Development Program (PDE), legitimizing the participatory approach as an appropriate methodology to address educational demands. The student's progress was significant, recognized by both peers and the school community, while simultaneously expanding her interest in reading and digital arts, favoring the refinement of her creativity. It is concluded that curriculum enrichment, combined with the mediating role of the teacher, constitutes a fruitful path to enhance talents and ensure inclusive and transformative education.

Keywords: High Abilities; curriculum enrichment; multiliteracies.

INTRODUÇÃO

A educação contemporânea se confronta com o imperativo de assegurar a inclusão e a equidade, conforme preconizado pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2015). Nesse contexto, a Sala de Recursos Multifuncional (SRMF) emerge como um espaço estratégico para o Atendimento Educacional Especializado (AEE), indo além da simples oferta de suporte e tornando-se um ambiente de fomento ao potencial de cada estudante, em particular aqueles com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD). O desafio central reside em conceber uma abordagem pedagógica que não apenas acolha, mas valorize e impulsione as potencialidades de cada indivíduo, garantindo-lhes o acesso, a permanência e o sucesso escolar.

O presente relato se dedica a descrever e refletir acerca da interseção entre multiletramentos e tecnologias assistivas como ferramentas catalisadoras para o desenvolvimento integral de estudantes com AH/SD. A intervenção levou em consideração que a pessoa que apresenta altas habilidades/superdotação tem um desempenho superior, em comparação aos seus pares, em uma ou mais áreas do conhecimento (Cupertino, 2008), como a capacidade intelectual geral, a aptidão acadêmica, a criatividade, a liderança, o talento para as artes e a capacidade psicomotora (Virgolim, 2007). A identificação desses sujeitos é, portanto, fundamental, pois compreende-se que eles possuem necessidades educacionais diferenciadas, que exigem estratégias de ensino específicas (Cupertino, 2008; Virgolim, 2007).

É crucial destacar que os perfis de AH/SD são diversos e complexos. Alencar e Fleith (2001, p. 67) apontam que, "enquanto um deles pode apresentar uma competência elevada em uma grande diversidade de áreas aliada a uma liderança superior, outro pode mostrar-se extraordinariamente competente em apenas uma área, sendo, porém, imaturo emocionalmente; ainda outro poderá ser fisicamente menos desenvolvido, apresentando, contudo, uma habilidade significativamente superior". O desenvolvimento atípico desses estudantes, que apresentam domínios cognitivos em idade anterior à média e progridem rapidamente na aprendizagem (Winner, 1998), pode não ser acompanhado pela maturidade emocional, gerando uma dessincronia no desenvolvimento (Terrassier, 2009).

Nesse sentido, a superação das dificuldades que impedem a efetivação do ensino adequado torna-se urgente, pois, quando não são reconhecidos e estimulados,

esses estudantes correm o risco de se adaptarem ao contexto rotineiro da sala de aula, deixando de desenvolver suas habilidades e, até mesmo, tornando-se desinteressados e frustrados (Freeman; Guenther, 2000). A educação para estudantes com AH/SD não se limita à identificação de suas habilidades, mas reside, sobretudo, na capacidade do professor em atuar como um mediador, valorizando e estimulando essas competências.

É nesse processo que a autonomia do estudante se fortalece, transformando-o de um receptor passivo de conhecimento em um protagonista ativo de seu próprio aprendizado. A atuação docente, portanto, é crucial para a criação de um ambiente que nutra e desenvolva as particularidades de cada aluno, superando a lacuna na formação de professores (Barreto; Mettrau, 2011; Bahiense; Rossetti, 2014) e os mitos sobre a superdotação. A difusão do conhecimento sobre os aspectos reais desses sujeitos é essencial para que os professores possam planejar a prática pedagógica em consonância com as verdadeiras necessidades dos alunos (Cupertino, 2008).

Ancorada na Teoria Histórico-Cultural de Vygotsky (1991) e nos estudos de Renzulli (2008) e Virgolim (2007), o presente relato de experiência descreve uma intervenção meticulosamente planejada para uma estudante com altas habilidades em Arte. Argumentamos que, ao oferecer um ambiente de aprendizagem enriquecido e focado na autonomia, é possível promover uma inclusão genuína, onde as habilidades e os interesses individuais são os pilares do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, o objetivo geral foi apresentar e refletir acerca de uma intervenção pedagógica inovadora, demonstrando como a sinergia entre a inclusão estratégica da Sala de Recursos Multifuncional (SRMF), a mediação docente na valorização de habilidades e o fomento à autonomia do estudante com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD) pode resultar em uma experiência educacional profundamente transformadora e equitativa. Enquanto que os objetivos específicos contemplaram desenvolver processos criativos em artes visuais, utilizando os interesses do aluno como ponto de partida e empregando materiais convencionais, alternativos e digitais; compor atividades que integrem diversas linguagens artísticas, como pintura, arte digital e literatura e produzir trabalhos visuais com foco em recursos digitais.

A educação de estudantes com altas habilidades pressupõe a adoção de estratégias que transcendam o currículo regular. Sob a perspectiva de Virgolim (2019,

p.4), as altas habilidades são vistas não como um traço estático, mas como um potencial dinâmico, que é "moldado e enriquecido pelo ambiente". Diante disso, o enriquecimento curricular surge como uma abordagem essencial para atender às necessidades desses estudantes.

O planejamento das atividades, nesta experiência, foi concebido a partir do modelo de enriquecimento do Tipo III, proposto por Renzulli (2014, p. 546), que é direcionado a estudantes que "querem comprometer o tempo e os esforços necessários para a aquisição de conteúdo avançado e o treinamento de processos nos quais eles assumem um papel de pesquisador de primeira categoria". Esta abordagem incentiva a profundidade e a originalidade, permitindo que os alunos se aprofundem em áreas de interesse com autonomia e rigor.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente relato encontra respaldo nas discussões contemporâneas acerca do letramento e dos multiletramentos. Segundo Adriano; Kraemer; Capelin, (2024, p. 224) "se torna cada vez mais frequente o uso da tecnologia digital [...] impulsionado pela popularidade das redes sociais. Isso evidencia a necessidade crescente da sociedade de interagir nesse ambiente e ter acesso aos multiletramentos." A partir dessa perspectiva, compreende-se que a educação atual deve ultrapassar os limites da alfabetização tradicional, articulando-se com as múltiplas linguagens que permeiam o cotidiano dos sujeitos e possibilitando uma participação crítica e ativa na sociedade.

Dessa forma, o uso da tecnologia no contexto escolar não deve ser visto apenas como recurso didático, mas como elemento integrador capaz de potencializar aprendizagens significativas. A combinação de materiais convencionais, como papel, lápis de cor e demais recursos manuais, com as ferramentas digitais como aplicativos, plataformas educacionais e ambientes virtuais, constitui estratégias que favorecem a formação de um cidadão crítico, criativo e apto a interagir com os múltiplos letramentos demandados pela sociedade contemporânea.

Nesse cenário, a aprendizagem baseada em projetos surge como metodologia potente, por exigir dos estudantes um elevado grau de autonomia. O professor, nesse processo, assume o papel de mediador e orientador, enquanto os alunos se tornam protagonistas, responsáveis pela tomada de decisões e pela definição dos papéis de

cada integrante do grupo. Tal concepção dialoga com as contribuições de Renzulli (2004), ao enfatizar o desenvolvimento do potencial criativo e da motivação intrínseca como elementos fundamentais para a aprendizagem significativa.

As contribuições de Vygotsky (1991) também são essenciais para compreender essa proposta, uma vez que o autor defende a aprendizagem como processo social e histórico, que se dá por meio da interação entre sujeitos. O conceito de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) evidencia a importância da mediação do professor e das interações colaborativas entre pares para a construção de novos conhecimentos. Assim, a autonomia dos estudantes no desenvolvimento de projetos não exclui, mas reforça o papel do professor como mediador das aprendizagens, favorecendo avanços que não seriam alcançados individualmente.

De modo complementar, Virgolim (2019) aponta que os multiletramentos se relacionam diretamente com a necessidade de desenvolver competências múltiplas, que vão além do domínio linguístico e textual, incorporando aspectos culturais, tecnológicos e sociais. Assim, torna-se imprescindível compreender que a crescente expansão da informação, das tecnologias digitais, da comunicação e das redes interativas tem transformado as formas de interação social, impactando diretamente os processos educativos.

Nesse viés, pensar a educação a partir de perspectivas inovadoras significa reconhecer que as práticas pedagógicas precisam estar alinhadas às demandas atuais, promovendo ambientes de aprendizagem que estimulem a autonomia, a criatividade, o pensamento crítico e a participação colaborativa dos estudantes. Tais princípios corroboram a necessidade de novas abordagens metodológicas que favoreçam a construção de conhecimentos significativos em sintonia com os desafios da sociedade em constante transformação.

METODOLOGIA

A experiência foi desenvolvida junto a uma estudante com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD) com ênfase em Arte, matriculada nos anos finais do Ensino Fundamental em um colégio estadual na região Norte do Paraná. As ações ocorreram na Sala de Recursos Multifuncional (SRMF), espaço em que a estudante participava do Atendimento Educacional Especializado (AEE) duas vezes por semana, no período do contraturno escolar.

A proposta baseou-se e uma abordagem participativa, que permitiu à estudante atuar de forma ativa em todas as etapas do processo, assumindo o protagonismo de sua própria aprendizagem. Essa vivência contribuiu para o aprimoramento das práticas educativas voltadas a estudantes com altas habilidades e possibilitou validar, na prática, a proposta pedagógica desenvolvida no contexto do AEE.

A aprendizagem baseada em projetos foi a abordagem central da intervenção, pois exige do estudante autonomia e o professor o acompanha no desenvolvimento do projeto. Nesta metodologia os estudantes são concebidos como sujeitos autônomos, que assumem responsabilidades e definem os papéis de cada participante.

A metodologia se mostrou ideal para desenvolver a criatividade da estudante com propostas inovadoras que integrassem recursos práticos e tecnológicos, tendo a professora como mediadora e facilitadora, enquanto a aluna teve total autonomia para guiar seu próprio aprendizado, desenvolvendo não apenas habilidades artísticas e digitais, mas também o senso de responsabilidade e protagonismo.

Diante do exposto, a seção seguinte detalhará o planejamento e o desenvolvimento da intervenção, apresentando a forma como a teoria se manifestou na prática pedagógica.

Desenvolvimento da Ação Pedagógica

Na primeira fase da intervenção, após a anuência dos responsáveis, foi proposta à estudante uma investigação aprofundada sobre as diversas linguagens visuais. O objetivo era que ela explorasse manifestações como desenho, modelagem, escultura e pintura, com foco em suas áreas de interesse artístico. Para isso, o Chromebook foi utilizado como ferramenta de pesquisa. A estudante assistiu a uma videoaula intitulada "Conheça as onze artes", que discorre sobre o histórico manifesto de 1912, de Ricciotto Canudo, que incluiu o cinema como a sétima arte e, posteriormente, incorporou outras formas de expressão, como o teatro, a fotografia, as histórias em quadrinhos (HQs), os jogos eletrônicos e a arte digital.

Após a discussão sobre o conteúdo do vídeo, a estudante foi encorajada a realizar uma pré-seleção das manifestações artísticas que mais lhe interessavam. Ela utilizou o *Chromebook* para pesquisar as artes escolhidas, organizando os arquivos em uma pasta no seu *Google Drive*. O processo demonstrou um alto nível de

engajamento, com a estudante dedicando-se com afinco à seleção das artes que comporiam seu itinerário de enriquecimento curricular.

Elaboração do Miniprojeto

Com a fase de pesquisa concluída, a estudante elaborou, no Google Drive, um miniprojeto. Este momento foi crucial para a materialização da autonomia, pois, como afirma Bender (2014, p. 15), a liberdade de escolha em um projeto é um motivador para que o estudante trabalhe de forma diligente.

No miniprojeto, a estudante elencou as artes que havia selecionado e detalhou como as representaria, definindo que sua criação inicial seria um roteiro de personagens para um mundo fictício. A partir desse roteiro, ela daria vida aos seus personagens por meio das artes escolhidas: desenho, pintura, arte digital e modelagem, além de uma possível representação teatral. Suas ideias incluíram a criação de mapas, moedas e outros elementos do seu universo virtual, com as modelagens se desenvolvendo ao longo do processo.

Como produto final, a estudante propôs apresentar suas criações em diferentes linguagens artísticas aos colegas da Sala de Recursos e aos demais estudantes da escola. Neste esboço, a estudante listou os materiais e os recursos necessários, como tintas, papéis, telas e pincéis. Muitos desses materiais já estavam disponíveis na sala, enquanto outros foram solicitados à direção da escola, reforçando o caráter colaborativo e prático do projeto.

Processo Criativo

Iniciando o processo de criação, foram realizadas leituras de textos sobre mistérios e aventuras com a estudante, com o objetivo de estimular a criatividade e o gosto pela leitura. Como o objetivo inicial da estudante era criar um roteiro envolvendo um mundo fictício, essas leituras, alinhadas aos seus interesses, serviram para despertar novas ideias e manter o processo criativo latente.

A primeira leitura consistiu em um resumo do livro *O Pequeno Príncipe*: A história e o autor, que relata o processo criativo do autor. A estudante, que já manifestava interesse pelas imagens e frases da obra, demonstrou satisfação com a escolha e compartilhou conhecimentos prévios sobre o livro.

Após a atividade, a estudante iniciou os primeiros esboços para o roteiro de

personagens do universo que pretendia criar. O objetivo não era apenas narrar uma história, mas sim retratar um mundo completo com novas moedas, língua, mapas e personagens, a partir do qual ela desenvolveria os elementos artísticos. O papel da professora, neste momento, foi atuar como mediadora, auxiliando na pesquisa e na elaboração das atividades, e estimulando a autonomia da estudante ao respeitar seu ritmo e nível de habilidade.

Continuando o projeto, para construção dos personagens a estudante dedicou-se à criação de seus personagens. Ela escolheu nomes e definiu características específicas para cada um, detalhando dados pessoais, aparência física, modo de andar, comunicação, estilo de linguagem, contato visual, expressões, nível de escolaridade, família e situação econômica. Para tanto, utilizou sua criatividade e também dados extraídos de personagens de livros que já havia lido. Esses dados foram registrados em um caderno para servir de base para a criação.

Para a visualização dos personagens, a estudante recorreu ao aplicativo *Canva*, que ela descreveu como uma ferramenta de "multimídia mágica". Essa funcionalidade permitiu a transformação dos dados textuais em imagens, auxiliando-a a solidificar a concepção dos personagens em sua mente.

Com o universo ficcional em desenvolvimento, a etapa seguinte foi a introdução de ferramentas digitais para a materialização das ideias. A aula teve início com a leitura do resumo de "As crônicas de Nárnia - O sobrinho do mago", de C. S. Lewis. Após a discussão sobre o texto, a atividade consistiu na instalação do aplicativo *Ibis Paint X* no celular. A estudante, que já tinha familiaridade com a ferramenta, criou um desenho aleatório para se adaptar à interface, que considerou de fácil uso. Em seguida, ela utilizou o aplicativo para criar uma moeda para seu mundo virtual, com nome e representações próprias, demonstrando a aplicação prática da ferramenta em seu projeto (Figura 1) a seguir:

Figura 1- Uso do aplicativo *IBIS Paint X* para a criação de imagens.

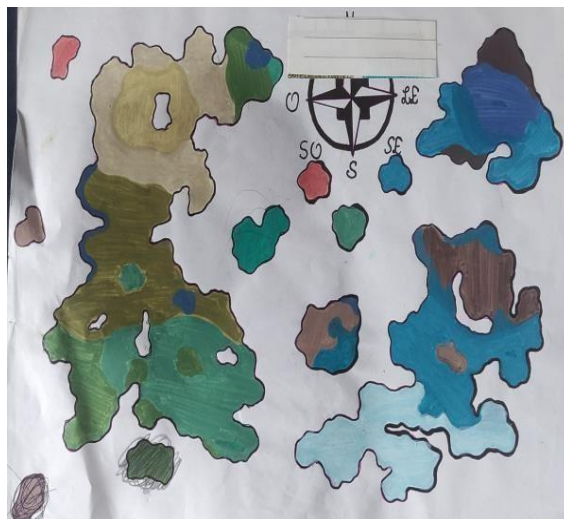


Fonte: autoras (2025)

Foi proposto ainda a estudante que baixasse em seu celular o *Remove.bg* que é um aplicativo de edição de fotos o qual seria necessário caso ela precisasse editar algumas imagens e fizemos alguns testes com fotos que tiramos na sala para que estudante entendesse como funciona o aplicativo. Cabe ressaltar que esta duplicidade híbrida de ações e espaços se faz necessária, entre estes espaços estão os digitais. “O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um.” (Morán, 2015, p.16).

Esta aula foi iniciada uma parte importante do projeto da estudante que é a representatividade do seu mundo virtual e para tanto pesquisou com a ajuda de outra integrante da sala de altas habilidades, alguns conceitos geográficos para construir mapas do seu mundo imaginário, para tanto ela com o auxílio da colega e a intermediação da professora elaborou mapas planos com representação terrestre em uma superfície plana (figura 2), com continentes (países mares, etc., utilizando novas nomenclaturas para a seus mapas que não os convencionais, esta atividade permitiu a estudante repensar novos espaços.

Figura 2 – Mapa dos continentes



Fonte: Autoras (2024)

As aulas tiveram continuidade a partir da leitura do resumo do livro Vinte Mil Léguas Submarinas, de Júlio Verne, que aborda uma ficção científica sobre um enredo cativante de um monstro marinho. O texto serviu como inspiração para a próxima etapa da intervenção.

Posteriormente, realizamos uma retrospectiva das atividades já concluídas, refletindo sobre os detalhes do processo e o que ainda seria necessário para o enriquecimento da proposta. Conforme planejado na aula anterior, estas sessões foram dedicadas à exploração de pintura em tela, um recurso artístico que a estudante aprecia e que manifesta os anseios humanos, comunicando sentimentos e exercendo um impacto transformador. A tela representaria um cenário abissal, ambiente em que os mares se mostravam extremamente perigosos no espaço virtual criado pela estudante.

Durante as aulas, a estudante se dedicou à pintura, e algumas técnicas foram reforçadas para que ela obtivesse sucesso em sua composição. Haja vista que a estudante já possuía experiência prévia, foram aprimorados conceitos como perspectiva (luz e sombra), mistura de cores, equilíbrio e harmonia, e o uso de texturas, esboços e acabamentos, visando refinar seu trabalho intitulado “Submundo.” (figura 3).

Figura 3 – Pintura em tela (obra Submundo)



Fonte: autoras (2024)

Para complementar as atividades individuais e promover o desenvolvimento interpessoal da estudante, foi dedicada uma aula extra em colaboração com outras colegas da turma. A atividade conjunta concentrou-se na modelagem de seres marinhos, tema de interesse das estudantes. Essa colaboração foi estratégica, uma vez que, como ressalta Vygotsky (1991, p. 11), “o mecanismo de mudança individual ao longo do desenvolvimento tem sua raiz na sociedade e na cultura”.

A oportunidade de socialização e a troca de conhecimentos com seus pares enriqueceram o projeto da estudante e trouxeram novas perspectivas criativas. Dessa parceria, surgiram trabalhos de modelagem (figura 4), que utilizaram técnicas de papel machê, papéis e tintas, demonstrando o potencial da criatividade coletiva.

Figura 4 – Modelagem com papel Machê



Fonte: autoras (2025)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação da proposta pedagógica, fundamentada nos conceitos de letramento e multiletramento, teve como objetivo principal refletir acerca do uso pedagógico das tecnologias digitais no contexto da Sala de Recursos Multifuncional (SRMF). A articulação entre recursos convencionais e digitais favoreceu o enriquecimento curricular e dialogou aos interesses da estudante com Altas Habilidades/Superdotação (AH/SD), contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e imersiva.

A abordagem participativa por meio da aprendizagem baseada em projetos demonstrou ser adequada, uma vez que convidaram a estudante a exercitar uma maior autonomia, permitindo-lhe tornar-se protagonista de seu próprio aprendizado. Nesse contexto, as metodologias imersivas e o uso estratégico de aplicativos como *Ibis Paint X*, *Canva*, *remove.bg* e *Chromebook* proporcionaram experiências sensoriais e cognitivas que favoreceram a construção do conhecimento de forma envolvente. O engajamento da estudante nas atividades superou as expectativas, expandindo o projeto para dimensões não previstas inicialmente no planejamento.

A vivência apontou que a intervenção atendeu satisfatoriamente às prerrogativas do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE). O desenvolvimento da estudante mostrou-se bem significativo, evidenciado pelo reconhecimento de seus pares e pela comunidade escolar. O projeto despertou nela um interesse ainda maior pela leitura e pelas artes digitais, ao passo que favoreceu o desenvolvimento de sua criatividade.

A dimensão colaborativa também se destacou como um aspecto relevante da pesquisa. A interação com outras colegas de sala, proporcionou não apenas o compartilhamento de informações, mas a vivência de um trabalho coletivo. Essa experiência, que corrobora a visão de que "o mecanismo de mudança individual ao longo do desenvolvimento tem sua raiz na sociedade e na cultura" (Vygotsky, 1991, p. 11), fortaleceu a comunicação e o espírito criativo do grupo. Além disso, favoreceu o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, cooperação e responsabilidade compartilhada, essenciais para a formação integral do estudante e para a construção de aprendizagens significativas em contextos colaborativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato reafirma a importância do enriquecimento curricular para estudantes com AH/SD e a relevância da integração das tecnologias digitais em projetos que fomentam a autonomia, a curiosidade e o desenvolvimento global. A interdisciplinaridade se manifestou de forma orgânica, com a linguagem artística servindo como fio condutor para explorar conteúdos de diversos componentes curriculares.

Reconhecemos as limitações inerentes ao tempo de duração da intervenção, mas os pontos importantes aqui elencados podem servir de subsídio para outras propostas de ensino. Este estudo espera ter inquietado a estudante, seus pares e a comunidade escolar quanto ao potencial do processo criativo e do enriquecimento curricular, reforçando a crença de que, como pontua Merleau-Ponty (2002, p. 189), o ser humano é definido "pela capacidade de ultrapassar as estruturas criadas para daí criar outras".

Espera-se que pesquisas aprofundem esta temática, proporcionando mais oportunidades para que todos os estudantes com habilidades avançadas possam aprimorar sua aprendizagem de maneira significativa.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, E. M. L. S.; FLEITH, D. S. **Superdotados**: determinantes, educação e ajustamento. 2. ed. São Paulo: EPU, 2001.

BAHIENSE, T. R. S.; ROSSETTI, C. B. Altas habilidades/superdotação no contexto escolar: percepções de professores e prática docente. In: **Anais do V Congresso Nacional de Educação**. Campina Grande: Realize Editora, 2014.

BARRETO, C. M. P. F.; METTRAU, M. B. Altas habilidades: uma questão escolar. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 17, n. 3, p. 417-432, 2011.

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRASIL. Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 26 jun. 2014.

ADRIANO, I. M.; KRAEMER, M.; CAPELIN, P. **Multiletramentos para as práticas sociais**: estudo do tweet miniconto. **Revista Leia Escola**, Campina Grande, v. 24, n.

2, p. 222–236, 2024.

CUPERTINO, C. M. B.; ARANTES-BRERO, D. R. **Um olhar para as altas habilidades**: construindo caminhos. São Paulo: Secretaria da Educação/Núcleo de Apoio Pedagógico Especializado-Cape, 2008.

FREEMAN, J.; GUENTHER, Z. C. **Educando os mais capazes**: ideias e ações comprovadas. São Paulo: EPU, 2000.

MERLEAU-PONTY, M. **La structure du comportement**. 2. ed. Paris: PUF/Quadrilage, 2002. (edição original 1942).

MORAN, J. **Educação híbrida**: um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISAN, F. M. (Orgs.). **Ensino híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

RENZULLI, J. S. **O que é superdotação e como podemos desenvolvê-la**. In: WECHSLER, S. M. (Org.). **Criatividade: descobrindo e encorajando**. Campinas: Papirus, 2008.

RENZULLI, J. S. Modelo de enriquecimento para toda a escola: um plano abrangente para o desenvolvimento de talentos e superdotação. **Revista Educação Especial**, v. 27, n. 50, p. 539-562, 2014.

TERRASSIER, J. C. A dissincronia: uma síndrome específica da superdotação. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 15, n. 1, p. 7-12, 2009. UNESCO. **Declaração de Incheon e Marco de Ação para a Educação 2030**. Incheon: UNESCO, 2015.

VIRGOLIM, A. As vulnerabilidades das altas habilidades e superdotação: questões sociocognitivas e afetivas. **Revista Educação e Realidade**, v. 44, n. 3, 2019.

VIRGOLIM, A. Altas habilidades/superdotação: encorajando potenciais. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WINNER, E. **Gifted children: myths and realities**. New York: Basic Books, 1998.