

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO

CRIAÇÃO DE JOGO SILÁBICO MONTESSORI COM IMÃS
CREATION OF MONTESSORI SYLLABLE GAME WITH MAGNETS

Isabelli Antunes Pena Firme¹
Rogério Marcio Rodrigues Campos²

RESUMO: Este projeto oferece jogos educativos baseados em Montessori para crianças pequenas e pré-escolares com foco na independência e no desenvolvimento de linguagem. Com cenas magnéticas, animais e sílabas, as crianças conectam os animais aos seus habitats e criam seus nomes usando as sílabas correspondentes. Esta abordagem foi concebida para promover a aprendizagem ativa e significativa, estimular as competências intelectuais e cognitivas e incentivar a independência. O método Montessori respeita o sistema vocal da criança e as necessidades individuais e é a base para o desenvolvimento de uma aprendizagem divertida e sem estresse. Este projeto integra um sistema de sílabas para facilitar a aprendizagem através de atividades interativas. Uma boa seleção de cores e fontes, como Arial Rounded MT Bold, pode mostrar os campos visuais corretos sem incomodar a criança. A brincadeira funciona tanto na escola como em casa e é uma ferramenta útil para apoiar a aprendizagem de uma forma criativa e divertida. O projeto enfatiza a importância de respeitar a diversidade das crianças e de incentivar a aprendizagem criativa e estimulante.

Palavras-chave: Montessori, jogo silábico, primeira infância, alfabetização

ABSTRACT: This Project offers educational games based on Montessori for Young children and preschoolers with a focus on Independence and language development with magnetic scenes, animals and syllables, children connect the animals to their habitats and create their names using the corresponding syllables. This approach is designed to active and meaningful learning, stimulate intellectual and

cognitive skills and encourage independence. The Montessori method respects the child's vocal system and individual needs and is the basis for developing a fun, stress-free learning. This Project integrates a syllable system to facilitate learning through interactive activities. A good selection of colors and fonts, like Arial Rounded MT Bold, can show the correct visual fields without bothering the child. Play Works both at school and at home and is a useful tool to support learning in a creative and fun way. The Project emphasizes the importance of respecting children's diversity and encouraging creative and stimulating learning.

Key words: Montessori, syllabic play, early, childhood, literacy.

1 INTRODUÇÃO

Meu intuito com esse tema é abordar uma forma de aprendizagem divertida e interativa com crianças que ainda estão na primeira infância, e para isso eu escolhi um jogo no estilo Montessori, o jogo é um jogo básico, onde haverá cenários, animais e sílabas; os cenários serão magnéticos e os animais e sílabas serão ímãs, a criança terá que colocar o animal em seu respectivo ambiente e formar o nome do animal com as sílabas. Isso ajudará os pequenos em seus desenvolvimentos, como o sensorial e a linguagem, além de que o método Montessori estimula ainda mais as crianças com outros aspectos, como ajudar a criança a ter mais autonomia, tendo assim um aprendizado ativo e prático. A educação Montessori é um sistema educacional desenvolvido por Maria Montessori no início do século XX e baseado no respeito à autonomia das crianças, na aprendizagem prática e no desenvolvimento individual. Incentivando as crianças a explorar livremente objetos únicos, estimulando a criatividade e os pensamentos. Ajudando-as a aprender habilidades acadêmicas e para a vida. Esta abordagem centra-se no ritmo e nos interesses das crianças, permitindo-lhes aprender de forma natural e sem stress num ambiente que promove a curiosidade e a independência. O método Montessori é perfeito para tais problemas, ele possui estratégias e práticas integradas ao seu sistema na qual reduz o sedentarismo. Que a alfabetização é necessária cedo ou tarde todos sabem, e por conta deste fato escolhemos o método silábico como principal, o método silábico de alfabetização, é um método que foca no ensino das sílabas, além de ser mais fácil para criar o jogo, o método silábico tem muitas vantagens como facilidade de aprendizagem, rápida formação de palavras e o mais importante, ele é adequado para línguas silábicas como a língua portuguesa e possui engajamento através de atividades lúdicas, o que se enquadra perfeitamente em nossa proposta, e para dar uma ênfase também incluímos o método global, onde ao juntar as

silabas a palavra é formada, algumas características do método são , reconhecimento de palavras inteiras , ênfase na compreensão , leitura de textos autênticos e o uso do contexto da imagem; assim completando o método silábico.

Assim facilitando o ensino das crianças para pais e professores de uma forma lúdica, natural e autônoma, fazendo com que as crianças aprendam ao mesmo tempo em que brincam, assim estimulando seus instintos e conhecimento de uma maneira pratica, divertida e ativa.

2 MÉTODO MONTESSORI

Nos últimos anos o número de crianças que tem acesso a celulares e telas aumentaram em mais de 75%, trazendo consigo grandes problemas, como redução de atenção, isolamento social, sedentarismo, obesidade, dificuldade no desenvolvimento motor, superestimulação sensorial, atraso na linguagem e diversos outros problemas. E com isso em alta, pedagogos e pediatras começaram a pesquisar meios para ajudar a combater esses números, e foi ai que o método Montessori começou a ganhar mais destaque, já que muitos pais davam celulares, tablets, notebooks, entre outros aos seus filhos como um meio de escape, já que muitos trabalham e não tem tempo de ficar com seus pequenos; o Método Montessori ajuda a combater grande parte dos problemas que as telas trouxeram, já que é um método que busca o desenvolvimento infantil por meio de brincadeiras, e coisas básicas, sendo assim acessível a todos.

O método Montessori ajuda as crianças a aprenderem sozinhas, capacitando-as a tomar decisões e permitindo-lhes explorar para que possam aprender onde e quando quiserem.

A educação Montessori é egocêntrica e visa orientar as pessoas na compreensão do mundo real. Tomar consciência da verdade significa compreender o mundo externo (não eu) e o mundo interno (o que eu sou); para isso, são necessários testes e informações da realidade são obtidas através da compreensão das atividades realizadas por essas pessoas.

Conhecer o exterior irá ajuda-lo a compreender o mundo interior, “eu”, e assim provar quem você é. A educação e o desenvolvimento baseiam-se na ideia de que uma pessoa tem corpo e alma (espírito e alma) e possui energia e inclinações ilimitadas.

Esta educação visa não somente a capacidade de desvelar o 'eu', do outro, que lhe é vizinho, visa-se á formação do Homem ser consciente de si mesmo, do real, do divino. Pelo homem ser um Ser livre, é capaz de responder às solicitações do meio **(Valentina, 1983)**.

Os professores devem ajudar as crianças a desenvolver a sua capacidade de crescer de forma independente e a desenvolver a sua independência interior. As crianças são responsáveis pelo seu próprio desenvolvimento educacional. O principal objetivo da educação Montessori é moldar o espírito e “conduzir a criança ao fim da felicidade eterna, porque todo aquele que é feliz na vida será feliz para sempre” **(Ibid, 1983)**. O legado de Maria Montessori na educação é uma boa escola

“Não é a de quatro paredes, entre as quais as crianças são confinadas, mas a de uma casa onde possam viver em liberdade para aprender e crescer. Essa ideia implica a necessidade de preparar para as crianças um mundo seu, particular, onde elas possam encontrar atividades condizentes com seu desenvolvimento físico e mental. Numa escola Montessoriana, o professor é um convidado, ou alguém que tenha em mente estar em serviço de seus alunos” **(Montessori, 1961, p. 17)**.

2.1 COMO SURTIU

Depois de se formar na Universidade de Roma, a nova médica se concentrou em aprender e ajudar crianças especiais. Depois de passar anos estudando e viajando pela França, ela se concentrou em ensinar crianças com necessidades especiais

Maria Montessori reconheceu que os métodos de ensino estavam desatualizados e recomendou métodos para crianças com diferentes estilos de aprendizagem, mas muitos especialistas da época discordavam.

Em 1907 começou a aplicar o seu método, abrindo o primeiro “Casa das Crianças” em Roma, e o método Montessori tornou-se popular nas universidades e outras instituições.

Sem dúvida, o trabalho de Montessori deu uma contribuição valiosa e eficaz para o desenvolvimento da “pedagogia”. Sua abordagem foi desenvolvida com base nas ideias educacionais de Frobel e Pestalozzi e nas ideias de liderança de Najili e Frith. Porém, sua abordagem queria seguir os princípios da Escola Nova, que era ensinar os alunos de forma independente para que pudessem se controlar.

3 CORES

A cor é um fenômeno físico-químico que ocorre quando os raios de luz atingem a retina. Os nervos ópticos, que se conectam com o cérebro, são estimulados. As cores são identificadas pelas células crônicas e bastonetes, sendo as primeiras capazes de identificar cores, a segunda capacidade de identificar clareza. Cada cor tem um comprimento de onda que pode atingir o olho, cada um pode ser absorvido ou refletido por objetos iluminados, como no caso do sol. Preto, que absorve todos os raios de luz, ou branco, que reflete todos.

O verde, como outro exemplo, absorve as demais cores, porém reflete apenas o raio luminoso de cor verde.

Independentemente destes princípios científicos, as cores também desempenham um papel importante, significativa a nível físico, mental e emocional.

Eles têm a capacidade de criar um script, com diferentes interpretações, que podem expressar o estado de espírito de um indivíduo.

As cores se destacam em vários tipos de classificações, e cada tipo apresenta linguagens simbólicas:

- Cores primárias: são cores que são origens de outras tantas e não podem ser decompostas. São elas: cores-luz (vermelho, verde e azul) e cores-pigmento (ciano, magenta e amarelo).
- Cores secundárias: formadas pela combinação das cores primárias.
- Cores quentes: são as cores que dão sensação de calor, luz, sensualidade. São cores amareladas, alaranjadas e sépia.
- Cores frias: são as cores que remetem a sensação de conforto, tranquilidade, frio. São os tons de azul, verde e ciano.
- Cores neutras: são cores que não influenciam nenhuma sensação. São as cores pretas, brancas e derivadas.
- Cores pasteis: qualquer cor misturada com branco.
- Círculo Cromático: é onde as cores estão inseridas para estudar seus tons e suas combinações

(Padilha,2009).

3.1 HARMONIA DAS CORES

O Círculo Cromático é uma ferramenta muito útil para profissionais de design, pois ajuda a entender as relações entre as cores e cria diferentes combinações, tipos equilibrados de paletas e ajuda a explorar as mais diferentes combinações de cores possíveis.

O círculo cromático apresenta-se 6 tipos de harmonias, que são elas: Complementares, Análoga, Triádicas, Monocromática, Complemento Dividido e Dupla Complementação, como apresentado na figura 1.

Harmonia Complementar: Utiliza cores opostas no círculo cromático, cria um forte contraste e pode ser muito impactante, ideal para chamar a atenção

Harmonia Análoga: Consiste em três cores adjacentes no círculo cromático, gera uma sensação de harmonia e tranquilidade, perfeita para composições suaves e coesas.

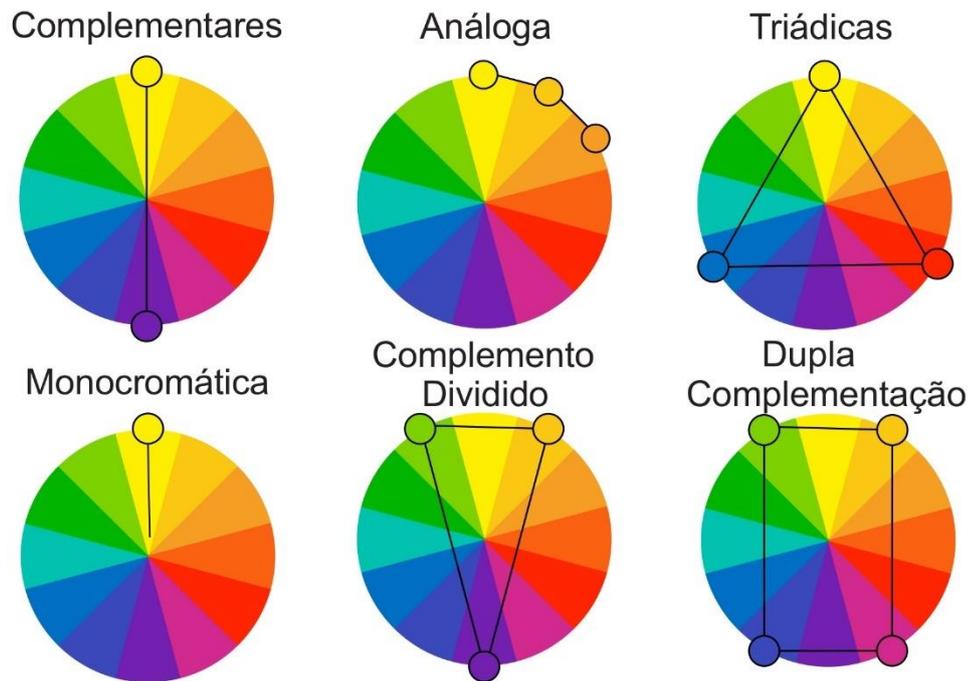
Harmonia Tríade: Baseia-se em três cores equidistantes no círculo cromático, oferece um equilíbrio dinâmico e vibrante, adequado para designs enérgicos e variados.

Harmonia Monocromática: Utiliza variações de uma única cor, incluindo diferentes matizes e tons, produz uma aparência unificada e suave, ideal para designs minimalistas e elegantes.

Harmonia Complemento Dividido: Utiliza uma cor base e duas cores adjacentes à sua cor, cria um contraste menos intenso, oferecendo um equilíbrio entre impacto e suavidade, é ideal para designs que precisam de contraste, mas sem intensidade agressiva.

Harmonia Dupla Complementar: Envolve duas cores complementares e suas respectivas cores adjacentes, cria um design rico e diversificado, com muitas possibilidades de contraste e harmonia.

Para Johannes Itten, a harmonia cromática é alcançada quando a composição agrada o olho humano e evita a criação de cores ausentes. A mistura de cores complementares gera um tom cinza, necessário para o equilíbrio cromático (**Barros, 2006, pp. 90-91**). **Wilcox (2009, p. 119)** reforça essa ideia, afirmando que a harmonia cromática surge da mistura de cores complementares, que produzem tons neutros e cinzas coloridos, enriquecendo a paleta e promovendo a harmonia na composição.

Figura 1: Exemplos dos tipos de harmonia

Fonte: Raquel Almeida

3.2 Significados gerais das cores

As cores possuem um papel fundamental na criação de significados em várias áreas da comunicação audiovisual. Porém elas podem adquirir funções diferentes de acordo com o meio em que são inseridas. Fizemos assim uma tabela em que mostra de forma geral diferentes significados que as cores podem transmitir.

Tabela 1: Significado das cores

COR	SIGNIFICADO
Branco	Paz, pureza, alma
Preto	Morte, tristeza, sujeira
Cinza	Velhice, pó, melancolia
Amarelo	Luz, verão, alegria
Laranja	Sol, prazer, criatividade
Vermelho	Violência, alerta, calor, perigo, amor
Verde	Natureza, calma, esperança, saúde
Azul	Céu, tranquilidade, harmonia, frio

Rosa	Romance, sonho, infância
Marrom	Terra, melancolia, sujeira, campo

Fonte: Raquel Almeida

3.3 Teoria das cores na primeira infância

Baseando-se nas teorias de cor de Josef Albers. Orientações de Albers que se destacam:

- Harmonia de um conjunto de cores a partir da quantidade de cada cor utilizada na composição;
- Combinação de uma cor com qualquer outra, desde que suas quantidades e intensidades de luz e cor estejam apropriadas

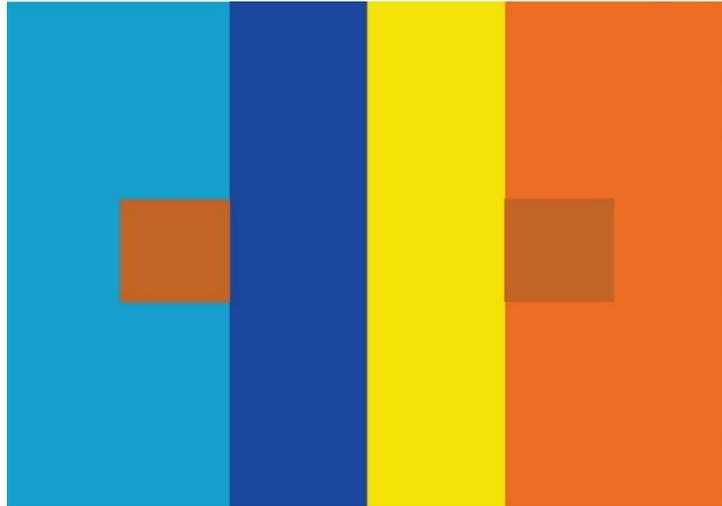
Joseph Albers nasceu em 1888 na Alemanha. Antes de decidir estudar artes, Albers professor do ensino elementar. Em 1915 se forma como professor de artes e segue lecionando e atuando como artista.

Estudou em Bauhaus de 1920 a 1923, período durante qual estudou com John Eaton. Após a formatura, ele se tornará professor. Permaneceu em Bauhaus até seu fechamento em 1933. Viajou para os Estados Unidos onde leciona e desenvolve sua metodologia para o ensino das interações cromáticas. Em 1963, seu livro “ Interaction of Color” é publicado pela primeira vez (**BARROS, 2006, pp, 213-216**).

Barros (**2006, p. 221**) explica que, para Albers o estudo das cores não pode ser feito de forma isolada, uma vez que elas sempre estão inseridas em um contexto, onde são percebidas em contraste com o fundo. Albers destaca, portanto, a importância de se trabalhar com um contexto cromático, levando em consideração as proporções entre as áreas de cor e sua adequação ao tema ou aos objetivos da composição.

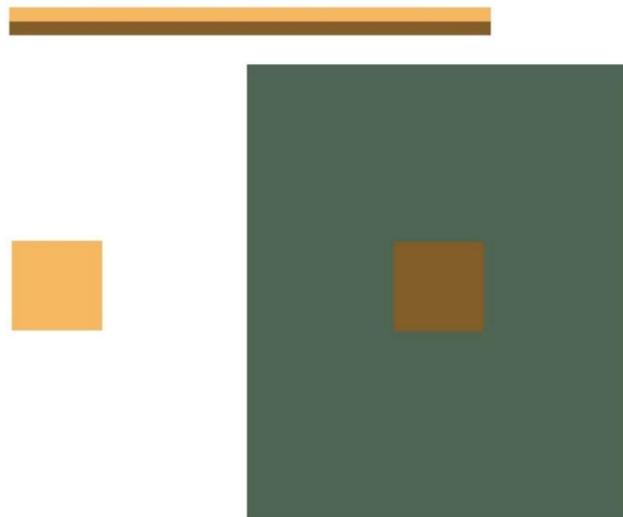
A cor é o elemento mais relativo na arte, e para utiliza-la de maneira eficaz, é preciso reconhecer que ela pode ser enganosa. Por exemplo, com diferentes efeitos cromáticos, é possível fazer com que as duas cores idênticas pareçam diferentes, ou que duas cores distintas pareçam iguais ou quase iguais (**ALBERS,2009, p. 3**).

Figura 2: Uma cor parece ser duas diferentes pela variação das cores do fundo. Os dois quadrados pequenos são da mesma



Fonte: Albers (2009).

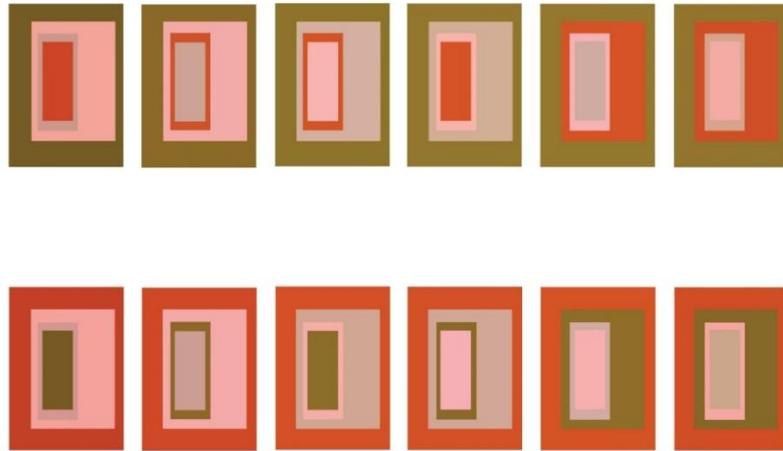
Figura3: Duas cores diferentes parecem iguais. Os dois quadrados pequenos parecem ter a mesma cor quando olhamos para o centro da composição.



Fonte: Albers, (2009).

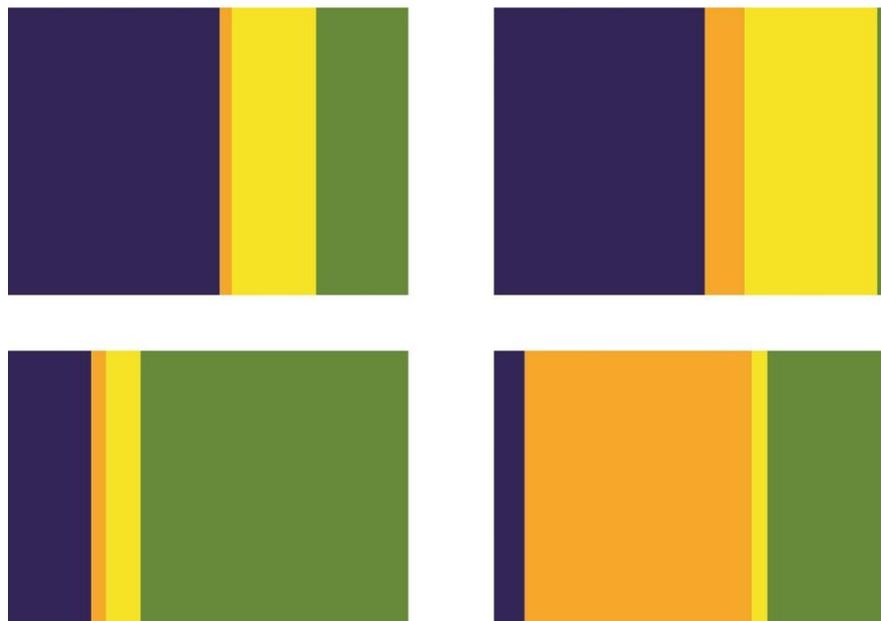
Albers (2009, p. 55) conclui que, ao buscar uma organização cromática, podemos criar ilusões e novas relações usando princípios como quantidade, intensidade ou o peso das cores. Ele compara o equilíbrio da harmonia cromática à simetria, afirmando que é possível alcançar equilíbrio entre as tensões cromáticas. Para Albers, qualquer cor pode combinar com outra, desde que as quantidades e intensidades de luz e cor sejam apropriadas.

Figura 4: A mesma figura usa quatro cores em composições diferentes, buscando a mais adequada através da quantidade de cor usada, da intensidade da cor e da luz.



Fonte: Albers (2009)

Figura 5: Estudo de proporções de cores



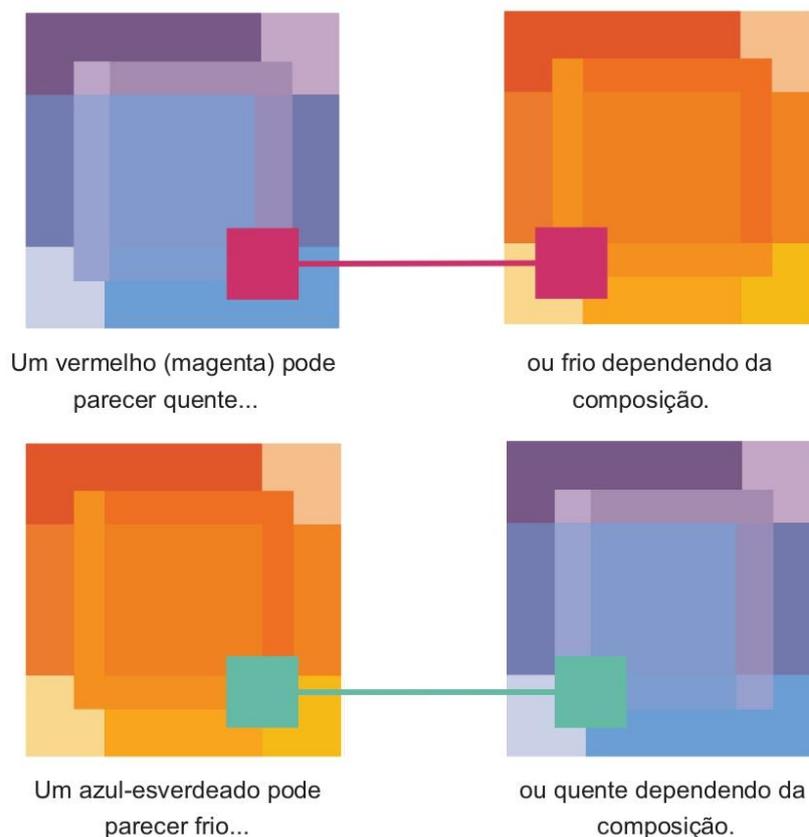
Fonte: Barros (2009)

Na figura 5, assim como na figura 4, vemos um estudo de proporções e quantidades em que quatro cores aparecem em diferentes combinações. Algumas dessas combinações são tão distintas que parecem não ter nenhuma relação. Albers conclui que essas variações mostram mudanças de temperatura e atmosfera, criando quatro cenários diferentes. Um mesmo conjunto de cores pode ser percebido como quatro conjuntos distintos, e as sensações que essas combinações nos provocam são tão

diferentes que as cores originais se tornam praticamente irreconhecíveis (**Albers, 2009, p.57**).

Albers (**2009, p. 162**) também afirma que as referências a cores quentes e frias são relativas. Embora tradicionalmente, no Ocidente, o vermelho, laranja e amarelo sejam associados ao calor, e o azul ao frio, essas classificações são apenas aproximadas. A percepção pode se inverter dependendo da luminosidade, do brilho, e da combinação com outras cores, brancos pretos ou cinzas, permitindo a existência de azuis quentes e vermelhos frios.

Figura 6: A relatividade das oposições cromáticas



Fonte: Barros (2006)

Considerando a influência da cor sobre nós, é essencial que sua aplicação em ambientes seja coerente com a função e os objetivos do espaço.

Lacy (**1999, p. 13**) destaca que uma combinação adequada de cores pode impactar a comunicação, as atitudes e até a aparência das pessoas presentes. A cor tem o poder de acalmar, reduzir o estresse e aumentar a energia e vitalidade.

Pedrosa (2008, pp. 34-35) também aponta três principais características da cor:

- Matiz: a variedade do comprimento de onda da luz, percebida como vermelho, azul, amarelo, entre outras. O termo “cor” é frequentemente usado como sinônimo de matiz.
- Valor, luminosidade ou brilho: refere-se ao índice de luminosidade de uma cor.
- Croma: a saturação ou intensidade da cor, indicando sua pureza, como em expressões como “verde-vivo” em contraste com “verde-escuro” ou “verde-claro”, que tem adição de preto ou branco.

4 TIPOGRAFIA

Na escolha da tipografia decidi optar por uma tipografia, forte e marcante, que lembre as letras utilizadas na fase da alfabetização conhecida como letra bastão.

Ela é a tipografia usada na alfabetização por conta de:

- **Grande veiculação social**

A letra em estilo CAIXA-ALTA (também chamada de BASTÃO) mostra-se eficaz na motivação das crianças para a aprendizagem e para a compreensão da função social da escrita, porque esse tipo de letra é muito encontrado nas placas de trânsito, outdoors e letreiros em geral. O que acaba incentivando as crianças, pois quando ela começa a ler as placas e coisas do dia a dia ela acaba se interessando e percebendo que as aulas estão o ajudando a aprender.

- **Menor variação da letra em caixa-alta**

Mesmo quando representada por diferentes fontes, cada letra se mantém muito parecida, de fácil identificação. Já a letra cursiva, por carregar marcas da personalidade das pessoas, varia em proporção, inclinação e traçado, influenciando e muitas vezes dificultando a legibilidade.

- **Letra em caixa-alta exige menor desenvolvimento motor para ser traçada**

Ao utilizá-la predominantemente no período da alfabetização, as energias e esforços das crianças podem ser concentrados na decifração, compreensão e codificação (no caso da escrita), e não na tensão de fazer um traçado mais difícil. Depois de bem estabelecido o processo de alfabetização, a letra cursiva

é introduzida, não concorrendo em atenção com o esforço que precisa ser direcionado para compreensão e apropriação do sistema de escrita.

Por conta de tais motivos decidi colocar como letra a tipografia **Arial Rounded MT Bold**

Figura 7

Arial Rounded MT Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Robin Nicholas e Patricia Saunders

5 DESENVOLVIMENTO

Este TCC é um projeto Montessoriano para crianças que estão na fase da alfabetização, ele pode ser usado tanto dentro de sala para ajudar os professores quanto fora para desenvolver a autonomia das crianças.

O jogo consiste em 7 peças de cenários, 7 peças de animais e 17 peças com as sílabas que formam os animais; as peças são em formato de MDF 6mm, os cenários são quadrados tem 10 centímetros de altura e 10 centímetros de largura, os animais no formato dos próprios animais e as sílabas em formato retangular e retangular arredondado. A diagramação deste projeto é projetada para dar destaque aos animais e as sílabas, tendo um cenário completo ao fundo com uma base em

baixo, com a inicial do respectivo animal, feita para guiar as crianças ao local correto de colocação das sílabas.

A dinâmica do jogo baseia-se em um cenário específico que representa o habitat adequado para cada animal. A criança deverá posicionar o animal em seu respectivo ambiente e formar seu nome, utilizando as sílabas fornecidas.

As cores no geral foram todas escolhidas com um fundo acinzentado para que as imagens não sejam uma superestimulação.

A tipografia ideal para o projeto foi a Arial Rounded MT Bold, já que ela lembra bastante a letra em caixa alta, usada para a alfabetização.

6 CONCLUSÃO

Em resumo, este estudo apresenta um programa inovador que visa integrar os princípios da abordagem Montessori nas práticas de alfabetização precoce, com foco no desenvolvimento precoce da independência, linguagem e habilidades mentais. Os jogos são concebidos em torno de partes magnéticas de pessoas, animais e palavras, proporcionando uma forma interativa e significativa para as crianças se conectarem com conceitos básicos de português à medida que aprendem. A escolha das cores, da escrita e do estilo de trabalho, além da utilização de um currículo e métodos de ensino universais, facilitam a formação de palavras e o reconhecimento de letras e sons e respeitam o ritmo e as necessidades de cada criança. Usar o método Montessori como método de ensino é importante porque proporciona um ambiente de aprendizagem único e poderoso que permite que as crianças sejam responsáveis pelo seu próprio desenvolvimento. Além disso, a análise de cor e fonte, e o foco no uso da paleta e das fontes Arial Rounded MT Bold, aumentam a atenção e a participação das crianças, ajudando a criar um ambiente de aprendizagem equilibrado e estimulante. Portanto, estes jogos são ferramentas úteis nos ambientes escolar e doméstico, proporcionando aos pais e professores recursos úteis para apoiar a educação através da criatividade e da diversão. Este projeto deu uma contribuição significativa para o desenvolvimento de abordagens de aprendizagem para crianças em idade pré-escolar, incentivando a integração entre teoria e prática e enfatizando a importância de incorporar recursos para estimular a aprendizagem em um ambiente livre de estresse. Em resumo, as evidências aqui apresentadas confirmam a necessidade de

uma abordagem educacional que respeite as características e habilidades de cada criança e incentive uma aprendizagem que potencialize e inspire a alegria do estudo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. Elementos de semiologia. Trad. Izidoro Blikstein. 16. ed. São Paulo: Cultrix, 2006. (Éléments de sémiologie, 1964).

CAIVANO, José Luis. Color and semiotics: a two-way street. Color Research and Application, dez. 1998, v. 23, n. 6.

COELHO NETTO, José Teixeira Semiótica, informação e comunicação. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

GOETHE, Johann Wolfgang von. Doutrina das cores. Trad. Marco Giannotti. São Paulo: Nova Alexandria, 1993. (Farbenlehre, 1810).

HARVEY, John. Homens de Preto. Trad. Fernanda Veríssimo. São Paulo: Unesp, 2003.

HELLER, Eva.*A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. Trad. Maria Lúcia L. da Silva. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

EED.EMNUVENS.COM.BR. Psicodinâmica das cores em comunicação. Estudos em Design, 2024. Acesso em: 18 nov. 2024.

GOOGLE BOOKS. Teoria das cores: o que cada uma transmite. Google Books, 2024. Acesso em: 18 nov. 2024.

ALBERS, Josef. A interação da cor. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

BARROS, Lílian R. M. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Senac, 2006.

FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores na comunicação. 2. ed. São Paulo: Edgar Blücher, 1982.

FRASER, Tom; BANKS, Adams. O guia completo da cor. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.

GURGEL, Miriam. Projetando espaços: design de interiores. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.

GURGEL, Miriam. Projetando espaços: guia de arquitetura de interiores para áreas residenciais. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

LACY, Marie Louise. O poder das cores no equilíbrio dos ambientes. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

ELEFANTE LETRADO. Tipos de letras na alfabetização. Blog Elefante Letrado, 2024. Acesso em: 18 nov. 2024.