

LUDICIDADES E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS ATIVAS NO ENSINO DO PORTUGUÊS

LUDICIDADES Y PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS ACTIVAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA
PORTUGUESA

PLAYFUL GAMES AND ACTIVE PEDAGOGICAL PRACTICES IN THE TEACHING
PORTUGUESE LANGUAGE

Fernando Augusto de Lima Oliveira*

Universidade de Pernambuco

Silvia Inês Coneglian Carrilho de Vasconcelos**

Universidade Federal de Santa Catarina

1 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

As aulas expositivas não são mais interessantes, tendo em vista que o público atual é extremamente participativo e questionador (Cf. LOPES, 2001, p. 22). Dessa forma, no espaço escolar, o professor que se coloca como detentor do conhecimento e utiliza métodos tradicionais que desconsideram o aluno como um sujeito pensante, pode não obter êxito no quesito fixação do conteúdo linguístico por parte dos discentes. Assim, tentando adequar-se ao contexto vigente e objetivando maior nível de interação com a escola, tem crescido o interesse de professores, preocupados com a aprendizagem ativa dos estudantes, em ofertar um ensino centrado em metodologias que abordem as disciplinas através de vieses lúdicos e dinâmicos, proporcionando reflexão e o pensamento crítico acerca das temáticas debatidas ao longo das aulas. Nesse sentido, os jogos são recursos ou estratégias que podem ser adotadas em sala de aula para favorecer o desenvolvimento de uma prática dinâmica, estimulante e eficaz no processo de ensino-aprendizagem, com públicos das mais diversas faixas etárias.

* Professor Associado e Livre-Docente do Curso de Letras e do Mestrado Profissional em Letras da Universidade de Pernambuco - Garanhuns. E-mails: fernando.oliveira@upe.br.

** Professora Associada do Curso de Letras e do Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: silviaconegli@gmail.com.

Evidentemente, é necessária uma criteriosa escolha por parte do professor, do material adequado a cada faixa etária, bem como desenvolver ações que estimulem os conhecimentos pretendidos em cada contexto. O uso de jogos favorece a construção do conhecimento, porém “[...] o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos” (Cf. KISHIMOTO, 2011, p. 42). Para que de fato a aprendizagem aconteça, é necessário um trabalho organizado sistematicamente, na perspectiva de conduzir o estudante a essa aprendizagem.

Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos pedagógicos que abrangem a diversão e aumentam a possibilidade de aprendizagem, além de auxiliarem na construção da autoconfiança e da motivação no contexto escolar. Tezani (2006), em seu artigo sobre o jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento, aborda os aspectos cognitivos e afetivos que permeiam esses processos, enfatizando que as atividades lúdicas e os jogos tanto podem contribuir para avanços no processo de aprendizagem - aspectos cognitivos - quanto para o controle das emoções durante as ações nos jogos - aspectos afetivos - a partir de uma participação ativa na qual o estudante é motivado pelo professor e pelos demais componentes do grupo à colaboração na construção dos significados.

Considerando o aspecto cognitivo, é importante o desenvolvimento dos recursos intelectuais da criança que serão utilizados em situações cotidianas. Nesse sentido, os jogos contribuem ao desafiar, tanto as crianças, quanto adolescentes, a ultrapassar barreiras, por proporcionar situações de combinação, elaboração e reelaboração de conceitos ou resolução de problemas, partindo de suas concepções nessa construção (Cf. RAMOS, 2014, p. 45). No aspecto socioafetivo, os jogos favorecem diretamente a socialização, estimulando o trabalho coletivo, a cooperação, o respeito e compreensão. Sendo o jogo uma situação interativa, a criança percebe-se como um sujeito com características que o distinguem dos outros, e busca, ao mesmo tempo, integrar-se no grupo (Cf. RAMOS, 2014).

Conhecer a eficiência quanto ao uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem não é suficiente para o desenvolvimento de boas práticas. É preciso compreender que as situações que devem nortear o trabalho pedagógico consistem, necessariamente, na adoção de recursos que estimulem, prioritariamente, as dificuldades ou defasagens específicas dos alunos, em contextos distintos. Para tanto “[...] é papel do professor calcular o quanto de aprendizagem determinado jogo pode promover para determinado aluno” (Cf. LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005, p.119). Dessa forma, não há a possibilidade de adoção de um recurso como sendo o mais adequado ao ano em que se deseja intervir, nem mesmo um determinado conteúdo que se deseja desenvolver a aprendizagem, acreditando que em todas as turmas daquele ano surtirá o mesmo efeito, sem que se conheçam, prioritariamente, as reais necessidades de aprendizagem dos estudantes.

Caso o professor defina em seu planejamento a utilização do jogo como recurso para aprendizagem de determinado conhecimento, essa prática deverá ser desenvolvida a partir de um planejamento estruturado, considerando o que o aluno já sabe e qual a sua necessidade, assim como a intervenção que será necessária antes, durante e depois da vivência, sendo que todas as situações vivenciadas devem estar contempladas em seu planejamento.

Portanto, com o propósito de aprendizagem, os objetivos da atividade devem estar claramente definidos, e o professor, como organizador dessa situação, deve assumir a posição de questionador diante dos desafios apresentados aos alunos, conduzindo-os às reflexões necessárias no processo de aprendizagem. Assim, “[...] o professor desempenha papéis fundamentais, mediando as situações e criando outras situações extra-jogo para sistematização dos conhecimentos” (Cf. LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005, p.118).

Por meio da ludicidade, o aluno aprende de forma espontânea, despertando o interesse em aprender, além de desenvolver habilidades como agilidade, concentração e raciocínio. No processo de planejamento do jogo, que será inserido na sala de aula, é fundamental que o professor tenha em mente os objetivos que deseja alcançar para que não se torne uma atividade solta. O papel do professor é de fundamental importância nesse processo, uma vez que ele terá que buscar metodologias ativas que despertem o interesse do aluno e potencializem a aprendizagem.

Durante os anos iniciais, no período de alfabetização, a ludicidade encontra-se presente na prática dos professores; no entanto, ao avançar de ano, tal estratégia se torna mais escassa e é substituída pelo rigor das prescrições gramaticais. Nesse sentido, defendemos que o uso do jogo pedagógico manipulável não deve ser aplicado levando em consideração o nível escolar. Ou seja, desde a educação infantil até a modalidade EJA, os materiais manipuláveis devem ser considerados uma excelente ferramenta para o ensino reflexivo, que possibilite aos estudantes a metacognição (PILATI, 2017).

Os jogos pedagógicos manipuláveis favorecem, indiscutivelmente, o desenvolvimento da criança ou do adolescente, independente da faixa etária, em diversas áreas; e, pedagogicamente, são de grande relevância para o processo de ensino-aprendizagem. Ao possibilitar “[...] a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social)” as situações envolvendo o uso de jogos possibilitam à criança formas diversificadas de representação (Cf. KISHIMOTO, 2011, p. 40-41).

Diante disso, o jogo pedagógico é um aliado em sala de aula, sendo um instrumento pedagógico que auxilia no processo de ensino, despertando o interesse do aluno para o conteúdo (VASCONCELOS, 2019, 2021). Por meio do jogo, é possível “[...] despertar o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo” (Cf. LOPES, 2001, p. 23). Quando o discente se vê diante de uma proposta inovadora, como o jogo, ele é instigado a participar e passa a ser um sujeito ativo no processo de construção do conhecimento.

2 UM NOVO OLHAR, UMA NOVA AGENDA PARA (RE)PENSAR O ENSINO DO PORTUGUÊS

As discussões a respeito de metodologias centradas no aluno cresceram ao longo dos anos, com o objetivo de torná-la cada vez mais ativa no processo educacional. Frente a isso, a Base Nacional Comum Curricular (2018) discorre que a autonomia do discente deve ser estimulada e desenvolvida ao longo de sua formação. Dessa maneira, a compreensão de que a atmosfera educacional necessita de transformações faz com que alguns professores busquem novas ferramentas na intenção de obter resultados satisfatórios no ensino-aprendizagem, proporcionando uma sala de aula mais dinâmica, na qual o discente compreenda-se como sujeito na construção do seu conhecimento.

Os jogos educacionais vêm sendo utilizados como importantes instrumentos complementares e dinamizadores do processo de ensino-aprendizagem que tenham como foco a aprendizagem ativa dos discentes. Pesquisas desenvolvidas no PROFLETRAS (SÁ, 2019; OLIVEIRA, 2020; CALADO, 2020; SILVA JÚNIOR, 2021, dentre outras) demonstraram cientificamente que os jogos pedagógicos manipuláveis são fundamentais para o processo de aprendizagem ativa assim como desenvolvem o conhecimento profundo dos alunos quanto a questões voltadas ao sistema linguístico. Nesse sentido, os materiais manipuláveis mostraram-se relevantes para o processo de ensino-aprendizagem, devido às situações que podem promover em sala de aula, que vão desde a construção do conhecimento, por meio de atividades lúdicas e prazerosas, ao estímulo em desempenhar ação ativa mediante os desafios apresentados.

Diante da necessidade de uma discussão mais profícua sobre a aplicabilidade e as possibilidades de atividades lúdicas no ensino do Português, no período de 12 a 14 de julho de 2022, foi realizado o I Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos: Língua Materna e Não Materna (PLE, PSL, PLA, PLAC, PLH/POHL), evento de caráter nacional e itinerante, com o tema Pesquisas e práticas pedagógicas lúdicas no ensino do Português. O objetivo deste evento foi constituir um espaço de divulgação de pesquisas e de trocas de experiências relacionadas a práticas lúdicas no campo do ensino da Língua Portuguesa tanto como Língua Materna quanto como Língua Não Materna.

Para a construção deste congresso, pioneiro no Brasil, voltado para a temática “práticas pedagógicas lúdicas”, contamos com o apoio organizacional do Grupo de Estudos em Análise e Descrição Linguística – GEADLin (CNPq/UPE); do Laboratório de Jogos de Linguagem (LAJOLI – UPE); do Núcleo de Estudos em Linguística Aplicada (UFSC); do Grupo de Pesquisa Novas Perspectivas para a Língua Portuguesa na Sala de Aula (UnB); do Núcleo de Estudos de Língua e Discurso (NELD – UFPE); do Laboratório de Linguagem e Cognição (LabLinC – UNIFESP) e do PROFLETRAS da UPE-Multicampi Garanhuns e da UFSC.

No total, participaram deste evento 185 estudantes e pesquisadores do Brasil e de 11 países, professores que têm buscado implementar novas práticas pedagógicas, através do uso de metodologias ativas – jogos pedagógicos manipuláveis ou digitais – em suas dinâmicas de pesquisa, ensino e extensão. Pudemos contar, portanto, com a participação de pedagogos e professores de Língua Portuguesa que estão atuando no ensino básico, técnico e tecnológico superior e no nível superior, Mestres e Doutores, estudantes do *Stricto sensu*, professores autônomos de Português, estudantes de Letras e de Pedagogia e profissionais de educação em geral.

Em seguida, numa proposta de agenda voltada para a divulgação científica dos trabalhos desenvolvidos no Brasil e no exterior sobre práticas exitosas envolvendo o lúdico como apoio educativo voltado ao ensino de português como língua materna (PLM) e não materna - língua adicional (PLA), língua de acolhimento (PLAc), língua estrangeira (PLE), língua de herança (PLH ou POLH), foi criado o dossiê temático intitulado *Ludicidade e práticas pedagógicas ativas no ensino de língua portuguesa (língua materna e língua não materna*, publicado nesta revista, a fim de tematizar o uso de jogos pedagógicos e materiais manipuláveis nas práticas pedagógicas voltadas para um ensino que considere os conhecimentos prévios do aluno, sua competência linguística e sua capacidade crítico-reflexiva.

Acreditamos que ainda há muito o que ser discutido, produzido e divulgado sobre atividades lúdico-pedagógicas voltadas para o ensino do Português. A continuidade de uma agenda voltada para essa temática torna-se relevante para que mais docentes tenham acesso aos mais variados materiais lúdicos, como o *Gramatikê* (PILATI; VENEZIANO, 2022), por exemplo. Dessa forma, motivados pela possibilidade de resultados positivos, através de subsídios teóricos e práticos, acreditamos que docentes poderão produzir ou replicar os jogos pedagógicos manipuláveis ou digitais, no contexto escolar, a fim de “[...] promover a aprendizagem ativa por meio do desenvolvimento de habilidades metacognitivas” (PILATI, 2017, 101). A agenda dessa política linguística voltada para o ensino não parará com a publicação do dossiê. Ainda há muitas atividades a serem desenvolvidas. Dentre elas, a construção de uma rede acadêmica de divulgação dos trabalhos e jogos produzidos bem como o II Congresso Brasileiro de Jogos Pedagógicos, em 2024. Com o congresso e com a ampliação e cooperação entre instituições universitárias públicas, esperamos motivar para a ação muitos docentes que ainda não adentram no universo da ludicidade.

3 DA REFLEXÃO PARA A AÇÃO: DESCRIÇÃO DOS ARTIGOS SELECIONADOS

O primeiro artigo tem por título **Game of homophones: digital game For Portuguese Language Classes** e foi escrito pelas mestrandas do PROFLETRAS da UFSC Bruna Carolina Alves e Thayza Farias de Queiroz Araújo e por Silvia Ines Coneglian Carrilho de Vasconcelos, professora do PROFLETRAS-UFSC. A partir das contribuições teóricas de Kishimoto (1996) e Pilati (2017, 2020) acerca do trabalho com jogos pedagógicos, as autoras apresentam um jogo digital desenvolvido na plataforma WordWall para a vivência das diferenças de palavras homófonas por alunos do ensino fundamental I, mas extensível a outros níveis de ensino e também ao ensino de português como língua adicional (PLA), não materna (PLNM) ou língua de herança (PLH/POHL).

O segundo artigo é de autoria de Rachel Mamiya Hernandez, da University of Hawai'i at Minoa (EUA), cujo título é **The best digital tools to foster engagement in the PLA Classroom**. Mamiya apresenta ferramentas populares utilizadas no ensino de português como língua estrangeira (PLE) e língua de herança. Baseada na Teoria Flow de Minaly Csikszentmihalyi (1996), a autora discorre sobre as ferramentas Nearpod, H5P, Jamboard e Flipgrid, tecendo comparações entre elas.

Ludicidade epistêmica: poéticas de (re)construção de sentidos em PLE e PLH, de Jamile do Carmo Staniek da Technische Hochschule Nürnberg (Alemanha), é o terceiro artigo. Nele, Jamile do Carmo Staniek, que também é autora de literatura fantástica e infanto-juvenil, explicita sua proposta lúdica a partir do constructo teórico da geopoética que estimula a criatividade dos participantes do jogos pedagógicos centrados em brincadeiras linguísticas crítico-reflexivas em que alia a reflexão sobre a materialidade da língua e seus usos culturais.

O quarto artigo tem a autoria de Elisa Augusta Lopes Costa, da Universidade Federal do Pará, sob o título **Educação lúdica: jogos didáticos na mediação do conhecimento**. O artigo é resultado de atividades realizadas no âmbito do projeto de extensão Educação

Lúdica: jogos didáticos na educação básica, cujo objetivo foi fornecer a alunos de uma faculdade de Letras em Altamira - PA e a professores da rede de educação básica subsídios para a utilização de jogos didáticos tanto em aulas de língua portuguesa como de outras disciplinas. Lopes Costa discorre sobre o processo de produção de jogos pedagógicos junto a estudantes de Letras e a professores na rede pública de Altamira bem como a receptividade positiva da dinâmica de produção lúdica entre os participantes do projeto de extensão.

O quinto artigo – **Períodos compostos por subordinação: uma proposta de intervenção com jogos pedagógicos** – tem a autoria de Rafael Bezerra de Lima da Universidade Federal do Agreste de Pernambuco (UFAPE) e de Vanicléia Lima dos Santos da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Seus autores discorrem sobre os resultados obtidos a partir de uma intervenção com jogos pedagógicos para o ensino dos períodos compostos por subordinação em turmas do 9º ano, baseado em materiais concretos, o que proporcionou aos alunos uma aproximação mais definida em relação a questões da língua e sua gramática.

A sexta contribuição vem de Miguel Baptista Miranda Correia, da Faculdade de Letras da Universidade do Porto (Portugal), sob o título **O ensino-aprendizagem do valor temporal na aula de português língua materna: uma proposta de laboratório gramatical**. A partir da perspectiva da Linguística Educacional (DUARTE, 2008), Correia apresenta o modelo pedagógico do laboratório gramatical (DUART, 1992) centrado na manipulação e na experimentação da linguagem mobilizadora dos conhecimentos prévios do aluno, a sua competência linguística e a sua capacidade crítico-reflexiva em relação ao fenómeno língua.

O sétimo artigo tem por título **Fixando o R final: uma proposta e um jogo pedagógico para a aprendizagem da escrita do R final em formas verbais**. As autoras Janice Strunck Winter e Priscila Martelli Casarin (professoras da rede pública de Santa Catarina e mestrandas do PROFLETRAS da UFSC) e Carla Regina Martins Paza (professora do PROFLETRAS –UFSC) realizaram um levantamento de ocorrências na escrita de alunos que se distanciavam da norma de referência em vigor. A partir desse levantamento, elaboraram um jogo digital criado na plataforma WordWall com foco na presença ou ausência do “r” final de palavras.

Acentuar ou não acentuar, eis a questão é o título da oitava contribuição de autoria de Alaim Souza Neto, professor do PROFLETRAS da UFSC e das mestrandas desse mesmo programa – Fabrícia Cristiane Guckert e Kellin Karina Kreuzsch Knaul. O foco do artigo é a proposta lúdica em formato digital também na plataforma WordWall, centrada em situações de homonímia e em relação à acentuação gráfica. A proposta teve origem em levantamentos realizados pelas docentes, em que se constatou a ausência de acento em determinadas palavras, o que levava à interpretação equivocada do sentido da frase ou do texto.

O nono artigo trata **Sobre o desenvolvimento do aplicativo Gramatikê para o ensino de gramática, fundamentos teóricos e questões práticas** e é de autoria de Eloisa Nascimento Silva Pilati, Professora do Departamento de Linguística da Universidade de Brasília (UnB), líder do Grupo de Pesquisa “Novas Perspectivas para a língua portuguesa na sala de aula” (UnB/CNPQ) e Wilson Henrique Veneziano, Professor do Departamento de Ciência da Computação, também da UnB. Como já bem indica o título do artigo, os autores tecem reflexões sobre o processo de desenvolvimento de um aplicativo para smartphones baseado na Aprendizagem Linguística Ativa (PILATI, 2017). O aplicativo *Gramatikê* é inédito, gratuito e está disponível para smartphones e tablets e tem por objetivo servir de apoio para o desenvolvimento da consciência linguística explícita dos usuários, com base na explicitação de princípios que regem certos fenómenos gramaticais, de forma lúdica e ativa. Além de desenhar a base teórica que deu suporte à construção do aplicativo digital, no artigo constam as avaliações dos professores que o experimentaram em atividades pedagógicas.

O décimo artigo – **Escenarios lúdicos en clases de plnm en la Universidad Pablo de Olavide** – é de Giselle Menezes Mendes Cintado, professora de português como língua não materna na Universidad Pablo de Olavide (UPO), Sevilha, Espanha, e idealizadora e diretora do Programa de Rádio “O Mundo da Língua Portuguesa (OMLP) que faz parte da grade da RadiOlavide. Mendes Cintado trata da experiência lúdica com universitários dos cursos ministrados durante a pandemia da COVID-19 (2020 a 2022) em aulas de português como língua não materna na UPO, instituição localizada na Andaluzia, Sul da Espanha. No artigo são apresentadas várias atividades desenvolvidas no período citado, como o jogo de grande aceitação pelos alunos: “¿Qué vas a hacer?” a partir de escutas de podcasts do programa OMLP.

A décima-primeira contribuição tem por título **Subject-Verb agreement on the 1st and 3rd Person Plural: Pedagogical Games as Methodological Tools for Portuguese Teaching**. De autoria de Jine Kácia de Lucena Monteiro Calado, Mestra em Letras pelo Mestrado Profissional em Letras e docente da Secretaria Municipal de Palmeira dos Índios e do Estado de Alagoas, de Fernando Augusto de Lima Oliveira, professor Associado e Livre-Docente da Universidade de Pernambuco, docente permanente do Mestrado Profissional em Letras; e, de Thaise dos Santos Tenório, Mestra em Linguística pela Universidade Federal de Alagoas e doutoranda em Linguística pela Universidade Federal de Pernambuco. O presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de intervenção lúdica, a partir de Jogos Pedagógicos, para o ensino da Concordância Verbal de 1ª e 3ª pessoas do plural, em sua ordem canônica, o qual foi vivenciado em uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental.

Para fechar este dossiê inédito sobre o universo da ludicidade no ensino do Português, apresentamos, com muita satisfação, a entrevista realizada com a Profa. Dra. Eloisa Nascimento da Silva Pilati (UnB), intitulada **Habilidades metacognitivas potencializadas pela aprendizagem Linguística Ativa: gênese, olhar docente, experiências e perspectivas**. Pilati, linguista e pesquisadora, tem nos levado a refletir, nos materiais por ela escrito e produzido, sobre a necessidade de um aprendizado significativo e reflexivo no contexto de sala de aula, que leve “em consideração o conhecimento prévio do aluno”, a fim de “[...] desenvolver o conhecimento profundo dos fenômenos estudados” (PILATI, 2017, p. 101). Assim, dentre as possibilidades para a construção da ação, do fazer pedagógico, o material manipulável tem se tornado um aliado em potencial para a inserção de metodologias ativas na escola como potencializador das habilidades metacognitivas (2017).

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 10 jun. 2022.

CALADO, J. K. de L. M. *A concordância verbal de 1ª e 3ª pessoas do plural: jogos pedagógicos como ferramenta metodológica para o ensino de língua portuguesa*. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade de Pernambuco, Garanhuns, 2020.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B.; LEITE, T. M. Rs. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. (org.). *Alfabetização – apropriação do sistema de escrita alfabético*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p.111-132.

LOPES, M. da G. *Jogos na educação: criar, fazer, jogar*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

OLIVEIRA, L. J. M. de. *As marcas da oralidade na escrita de alunos de 6º ano: análise e intervenção a partir da escrita escolar e do olhar docente*. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras), Universidade de Pernambuco – Garanhuns, 2020.

PILATI, E. *Linguística, gramática e aprendizagem ativa*. 2. ed. Campinas SP: Pontes Editores, 2017.

RAMOS, S. L. de V. *Jogos e brinquedos na escola: orientação psicopedagógica*. São Paulo: Respel, 2014.

SÁ, Poliana Martins Oliveira. *Jogos pedagógicos como estratégia de intervenção no uso das marcas de oralidade em produções escritas dos alunos do 7º ano do ensino fundamental do município de Petrolândia-PE*. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras), Universidade de Pernambuco, Garanhuns, 2019.

TEZANI, T. C. R. Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica. *DOXA: Revista Brasileira de Psicologia e Educação*, Araraquara, v. 19, n. 2, p. 295–307, 2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/doxa/article/view/10955>. Acesso em: 03 mar. 2023.

VASCONCELOS, S.I.C.C. de. (org.). *Práticas pedagógicas e material didático no ensino de português como língua não materna*. São Carlos (SP): Pedro & João, 2019.

VASCONCELOS, S.I.C.C. de. (org.). *Ludicidade no ensino de português como língua materna e não materna*. São Paulo: Mentis Abertas, 2021.

SILVA JÚNIOR, C. J. da S. *A supressão do R em coda final de sílaba: uma abordagem fonológica em turmas de EJA*. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade de Pernambuco, Garanhuns, 2021.



Recebido e aceito em 05/03/2023.