



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
INSTITUTO DE LETRAS – IL
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS - TEL

**RELATOS DE UMA RESIDENTE: A QUESTÃO DA APRENDIZAGEM
ATIVA ATRAVÉS DE JOGOS LITERÁRIOS APLICADOS NAS ESCOLAS
ZILDA ARNS DO ITAPOÃ - DF E CEF 08 DE SOBRADINHO II - DF**

EMANUÉLY DIAS MONTEIRO GUIMARÃES

BRASÍLIA

2024

EMANUÉLY DIAS MONTEIRO GUIMARÃES

Monografia apresentada ao curso de Letras -
Habilitação em Língua Portuguesa e Respectiva
Literatura, da Universidade de Brasília, como
requisito parcial para obtenção do título de
Licenciada em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Danglei de Castro Pereira

Orientando(a): Emanuély Dias Monteiro
Guimarães

BRASÍLIA

2024

EMANUÉLY DIAS MONTEIRO GUIMARÃES

**RELATOS DE UMA RESIDENTE: A QUESTÃO DA APRENDIZAGEM
ATIVA ATRAVÉS DE JOGOS LITERÁRIOS APLICADOS NAS ESCOLAS
ZILDA ARNS DO ITAPOÃ - DF E CEF 08 DE SOBRADINHO II - DF**

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Danglei de Castro Pereira

(Presidente)

Universidade de Brasília/UnB

Trabalho avaliado no âmbito da disciplina Monografia em Literatura.

Departamento de Teoria Literária e Literaturas.

Instituto de Letras-UnB

Brasília - DF, 27 de agosto de 2024

RESUMO

O presente trabalho propõe uma ação que visa promover o contato do leitor em formação com obras literárias, inspirado em uma das propostas de intervenção derivadas da proposta "Leitura e Produção Textual na Formação e na Prática Docente do Professor Iniciante de Português/Literatura: Uma Proposta de Ensino a partir da Diversidade Textual e Literária". Esta iniciativa, realizada em parceria com acadêmicos da Universidade de Brasília, tem como objetivo central impactar a formação de leitores da educação básica, em especial alunos do sexto e nono ano do ensino fundamental II. O foco deste projeto é estimular a valorização da literatura através da ludicidade, além de promover o constante contato dos Graduandos de Letras da UnB com a experiência em sala de aula, nas escolas públicas, e com o universo literário, além de estabelecer uma conexão enriquecedora entre esses universitários e os alunos da educação básica. Para isso, serão utilizadas como espaços de leitura as Escolas: Zilda Arns, no Itapoã, e o Centro de Ensino Fundamental 08, em Sobradinho II, Distrito Federal.

Palavras-Chave: Literatura; Ludicidade; Projeto Literário; Gêneros Literários.

RESUMEN

Este trabajo propone una acción dirigida a promover el contacto entre los lectores en formación y las obras literarias, inspirada en una de las propuestas de intervención derivadas de la propuesta «Lectura y producción textual en la formación y práctica docente de profesores principiantes de portugués/literatura: una propuesta didáctica basada en la diversidad textual y literaria». Esta iniciativa, realizada en colaboración con académicos de la Universidad de Brasilia, tiene como objetivo central incidir en la formación de lectores de la enseñanza básica. El enfoque de este proyecto es estimular la apreciación de la literatura a través del juego, así como promover el contacto constante entre los estudiantes de licenciatura de la UnB con la experiencia en el aula en las escuelas públicas y con el universo literario, además de establecer una conexión enriquecedora entre estos estudiantes universitarios y los alumnos de la escuela primaria. Para tanto, serán utilizadas como espacios de lectura las escuelas Zilda Arns, en Itapoã, y Centro de Ensino Fundamental 08, en Sobradinho II, Distrito Federal.

Palabras clave: Literatura; Lúdica; Proyecto Literario; Géneros Literarios.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, que com seu exemplo como professora despertou em mim a vontade de ensinar e aprender.

Ao meu pai, que me ensinou a persistir e nunca duvidar do que sou capaz.

Aos meus irmãos, que seguraram minha mão e me deram forças.

Aos professores que fizeram parte de toda minha jornada.

Aos alunos das escolas públicas, que me ensinaram mais do que eu acreditava que podia aprender.

“A palavra é uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros.”

- Bakhtin & Volochinov.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. O Projeto	12
1.1 O Programa de Residência Pedagógica.....	14
1.2 A escolha do projeto.....	15
2. AS Escolas	16
2.1 Desenvolvimento do projeto.....	18
2.2 A aplicação do planejamento.....	20
3. Aprendizagem Ativa	22
3.1 Prática em sala de aula e contribuições.....	25
3.2 Resultados alcançados.....	27
4. Considerações Finais	30
ANEXOS	32
REFERÊNCIAS	33

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo relatar a implementação e os resultados alcançados através do projeto de residência pedagógica, cuja proposta inicial era mergulhar os alunos da educação básica no mundo literário de forma dinâmica, utilizando jogos interativos para explorar, analisar e compreender uma variedade de textos literários, a fim de despertar o interesse dos mesmos pela literatura. Essa iniciativa, impulsionada pela Residência Pedagógica da Universidade de Brasília (UnB) com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e alinhada com as diretrizes do Ministério da Educação (MEC), buscou superar as dificuldades encontradas no aprendizado literário de alunos do Ensino Fundamental das escolas públicas ZILDA ARNS e CEF 08 DE SOBRADINHO II, ambas escolas do Distrito Federal.

Durante a execução do projeto, foi possível explorar uma abordagem inovadora no ensino de literatura focada na aprendizagem ativa através da ludicidade. Este programa, agora encerrado, foi concebido com o intuito de enfrentar as dificuldades encontradas no aprendizado literário, desde o Ensino Fundamental até o Ensino Superior. A proposta inicial do projeto visava mergulhar os alunos no mundo da literatura de forma dinâmica, utilizando jogos interativos para explorar, analisar e compreender uma variedade de textos. Destinado às turmas do 9º e 6º ano, o objetivo principal era integrar o aprendizado literário à ludicidade dos jogos, oferecendo uma abordagem mais acessível e envolvente. Ao longo da implementação, ocorrem muitos desafios e algumas mudanças de abordagem. Revelou-se necessária certas modificações devido ao tamanho da turma, a faixa etária dos alunos e ao nível de conhecimento dos participantes.

A integração entre a teoria e a prática proporcionada pela Residência Pedagógica permitiu uma aprendizagem mais significativa e uma abordagem mais abrangente no ensino de literatura. Olhando para trás, é possível notar a importância deste projeto não apenas como uma iniciativa isolada, mas como parte de um esforço contínuo para melhorar o ensino da literatura e promover o desenvolvimento integral dos estudantes. A imersão literária, diversificada em seus gêneros e peculiaridades, muitas vezes se torna um desafio para os estudantes, tanto na interpretação quanto na produção de textos. Diante dessa realidade, surgiu a proposta primordial deste projeto:

imersão os alunos no universo literário de forma dinâmica, através de jogos que estimulem a exploração, análise e compreensão de diferentes tipos de textos. Reconhecendo as dificuldades no ensino de literatura e a necessidade de preparar professores iniciantes, surge a importância da Residência Pedagógica (RP).

Este projeto, além de preparar licenciandos, visava aproximar os discentes da universidade pública e os alunos das escolas públicas participantes, através da literatura. Sabe-se que a escassez de habilidades de leitura e escrita, desde a Educação Básica até o Ensino Superior é um quadro urgente no cenário nacional, portanto, o presente programa reforçava a urgência dessa iniciativa. Inicialmente planejado como um projeto voltado à implementação de jogos de RPG, acabou sendo adaptado para a ideia de jogos mais simples e diversos, de conhecimento popular. Dentro dessa nova ideia de jogos diversos, foi possível trabalhar com textos de autores famosos como Machado de Assis, Quino, o criador da Mafalda e Gonçalves Dias, explorando a leitura, os conhecimentos prévios dos estudantes e a capacidade de criar dos mesmos.

A escolha dos textos se deu através de algumas reuniões, onde, em consenso, fomos escolhendo grandes nomes da literatura mundial, com intuito de estimular a reflexão e a capacidade de interpretar dos estudantes e também de ativar o conhecimento prévio de cada um acerca do assunto. Apesar dos obstáculos, acredita-se que essa abordagem seria capaz de enriquecer tanto na formação de professores quanto no aprendizado dos alunos, oferecendo uma alternativa relevante para o ensino de literatura.. Além de familiarizar os jovens leitores com obras literárias clássicas e mais atuais, com intuito de desenvolver habilidades de leitura e interpretação.

O envolvimento dos professores da Educação Básica como preceptores enfatiza a importância do objeto literário como expressão cultural. Dentre tantos objetivos está a identificação e diferenciação dos gêneros literários, o desenvolvimento de habilidades de pesquisa e seleção de informações relevantes, a promoção do trabalho em equipe na criação de jogos literários e aprimoramento da capacidade de análise crítica e interpretação das obras.

Ainda sobre o tema, neste presente trabalho será realizada uma abordagem do que considera-se aprendizagem ativa, uma abordagem atualmente defendida pela professora Eloisa Pilati da Universidade de Brasília (UnB), que muito se aproxima das abordagens do teórico Chomsky. No entanto, será apresentado quais contribuições esta

metodologia poderia trazer para projetos futuros semelhantes ao que será apresentado, vez que no decorrer do projeto não havíamos tido contato direto com tal metodologia. Outros teóricos e pesquisadores se fazem presente no desenrolar desta obra, tais como: Bakhtin, Vigotski, Fernandes, Carvalho & Campos, todos teóricos da área de ensino-aprendizagem.

1 O Projeto

Mergulhar nos meandros da literatura é como explorar um vasto universo repleto de nuances, porém com desafios e particularidades que muitos estudantes da educação básica enfrentam com dificuldade. Nesse contexto, surge o presente projeto, visando apresentar os gêneros literários de uma maneira lúdica e espontânea: através de jogos diversos e de conhecimento popular. O projeto foi realizado através da residência pedagógica em duas escolas do DF: Escola Zilda Arns, localizada na região administrativa Itapoã - DF, e no Centro de Ensino Fundamental 08 de Sobradinho II - DF.

O objetivo primordial do presente projeto se concentrava em despertar o interesse pela literatura e desmistificar a complexidade dos diferentes gêneros literários, desde contos e poesias, até quadrinhos, ao integrar a ludicidade dos jogos com os conceitos literários. Almejando não apenas transmitir conhecimento, mas também fomentar a criatividade, o trabalho em equipe e a imaginação entre os estudantes, trazendo consigo o foco principal: a aprendizagem ativa.

Inspirados pela ideia inicial de criar um jogo de RPG, nossa equipe se deparou com desafios logísticos e pedagógicos que nos levaram a uma abordagem alternativa, igualmente enriquecedora. Optamos por explorar obras breves e significativas de autores como Machado de Assis, Gonçalves Dias e Quino, criador da icônica personagem Mafalda, buscando não apenas a familiarização com a obra, mas também reflexões pertinentes à faixa etária dos alunos.

Nossa equipe, observando a relutância de muitos alunos com a leitura, decidiu, após muitas reuniões e replanejamento do projeto, desenvolver uma abordagem que permitisse que o aluno se expressasse e participasse das aulas ativamente. Desse modo, foi decidido que as aulas para o 9 ano seriam dadas dentro das bibliotecas da escola Zilda Arns. A princípio esse novo modelo de aula deixava os alunos um pouco desconfiados e com vergonha de interagir, no entanto com o passar das semanas a maioria acabava vendo a aula dos residentes como uma aula extra em que podiam se sentir mais à vontade pois ocupava certo tempo das aulas convencionais e os tiravam do modelo tradicional de ensino. Isso acabou favorecendo e aumentando o interesse dos mesmos em participar. Depois de realizar a leitura de um conto ou poema, dávamos início ao momento lúdico, com jogos literários focados em perguntas e

respostas via quizzes, adivinhação ou até mesmo batatinha-quente literária, onde os alunos tinham que citar algum conto ou autor e passar adiante o livro que representava a “batatinha-quente”. Um ponto positivo era que em razão da faixa etária dos alunos, em sua maioria, conseguiu-se desenvolver momentos de debates e discussões sobre a obra analisada no dia pós-jogo literário.

Para o Centro de Ensino Fundamental 08 de Sobradinho essa abordagem de dar aulas nas bibliotecas foi mais difícil de ser mantida, em razão da faixa etária dos alunos e da dispersão destes. Eles se dispersaram com mais facilidade, por se sentirem mais “livres” e mais a vontade na biblioteca, por este motivo, optou-se por mantê-los em sala de aula e desenvolvermos atividades manuais, fora os jogos literários. Conseguimos aplicar alguns quizzes e realizar leitura de uma quantidade maior de quadrinhos, em comparação ao 9 ano, visto a facilidade o interesse dos alunos de participarem ativamente, seja desenhando ou debatendo os temas abordados. Líamos cerca de 4 ou 5 quadrinhos por aula, ao final era trabalhado a interpretação destes através de perguntas e respostas a quizzes, respondidas em equipe, com um celular. Um ponto positivo observado foi que as turmas de 6 ano do CEF08 eram bem mais participativas, no quesito leitura e desenvolvimento de atividades, o que acabou favorecendo na hora de criar uma atividade final: o mural literário, onde desenvolvemos as habilidades dos alunos e estimulamos a criatividade. A participação deles contou muito para com a conclusão do projeto.

A jornada obviamente não foi isenta de obstáculos, mas acreditamos firmemente no potencial transformador desse projeto. Ao alinharmos nossas atividades com a realidade desses alunos, visamos não apenas complementar o ensino tradicional, mas também oferecer uma perspectiva nova e dinâmica da literatura. Assim, enquanto trilhamos nosso caminho como residentes nesse projeto, percebemos que cada desafio enfrentado também se tornou uma oportunidade de crescimento mútuo, tanto para nossa equipe quanto para os alunos que participaram ativamente do mesmo.

Apesar das dificuldades, o projeto alcançou muitos objetivos, promovendo o interesse pela leitura e compreensão dos diversos gêneros literários. Os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver habilidades de escrita e análise crítica, ao mesmo tempo em que foram estimulados a exercitar a criatividade e o trabalho em equipe.

1.1 O Programa de Residência Pedagógica

O Programa de Residência Pedagógica em literatura, implementado sob a orientação do professor Danglei, da Universidade de Brasília (UnB), é uma iniciativa inovadora que visa aprimorar a formação dos futuros professores de Português, com foco na Literatura, ao mesmo tempo em que promove uma maior interação entre a academia e as escolas públicas. A implementação desse programa nas escolas públicas, especificamente nas instituições mencionadas, foi conduzida de forma colaborativa entre os residentes e os professores das escolas, destacando-se os professores Ricardo e Luzanira na Escola Zilda Arns, e Queren e Isabelle no CEF 08. Essa parceria proporcionou uma troca de experiências enriquecedoras, beneficiando tanto os estudantes universitários quanto os alunos das escolas públicas envolvidas.

No contexto da Residência Pedagógica em literatura, os residentes tiveram a oportunidade de vivenciar o ambiente escolar de forma mais próxima e participativa, sob a supervisão e orientação dos professores das respectivas escolas. Esse contato direto com a realidade educacional permitiu aos residentes compreenderem os desafios enfrentados no ensino de literatura, ao mesmo tempo em que puderam aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos na universidade à prática docente.

Durante o desenvolvimento do programa, foram realizadas diversas atividades práticas e reflexivas, incluindo o planejamento de aulas, a elaboração de materiais didáticos, a aplicação de metodologias inovadoras e a avaliação do processo de ensino-aprendizagem. Além disso, foram promovidos momentos de discussão e análise crítica sobre a prática docente, visando o aprimoramento contínuo dos residentes. A Residência Pedagógica em literatura, sob a coordenação do professor Danglei e em colaboração com os professores das escolas públicas, representou uma oportunidade valiosa de integração entre teoria e prática, contribuindo para a formação profissional dos futuros docentes e para a melhoria da qualidade do ensino de literatura nas escolas públicas, cuja parceria estabelecida demonstra o potencial transformador desse tipo de iniciativa no campo da educação.

1.2 A escolha do projeto

A escolha do projeto para as atividades de Prática Docente (PD) foi resultado de um processo de reflexão e adaptação às necessidades e características dos alunos e aos conhecimentos dos residentes do projeto. Inicialmente, a proposta era desenvolver um jogo de RPG, porém, diante do tamanho das turmas, a diversidade de faixa etária e a falta de conhecimento dos integrantes do projeto sobre o RPG, essa ideia se mostrou inviável.

Diante desse cenário, uma alternativa foi buscada, resultando na seleção de textos de autores renomados como Machado de Assis, Gonçalves Dias entre outros. Essa escolha não foi arbitrária, os textos foram selecionados por serem curtos e por terem potencial para suscitar reflexões em, no máximo, duas aulas, o que garantia à equipe um melhor funcionamento e melhor distribuição dos temas a serem tratados, bem como uma melhor rotatividade de conteúdo e de aplicação dos jogos literários, em sua maioria, quizzes online.

O objetivo principal por trás dessa escolha foi estimular a criatividade, o trabalho em equipe e a imaginação dos alunos. Considerou-se que a análise e discussão desses textos literários poderiam proporcionar uma experiência enriquecedora, tanto para os alunos quanto para os participantes do projeto. Estávamos aqui aplicando a aprendizagem ativa sem antes mesmo conhecê-la de fato. É importante ressaltar que as aulas eram concebidas como uma atividade extra e complementar às aulas de Português.

Tal integração visou garantir uma abordagem mais consistente e significativa para os alunos, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades tanto dos estudantes quanto dos futuros professores. Apesar das dificuldades encontradas no processo, acredita-se que o projeto desenvolvido durante as aulas fosse trazer benefícios significativos para todos os envolvidos. Trata-se de uma iniciativa que não apenas pode contribuir para a formação dos futuros professores, mas também para o desenvolvimento cognitivo, social e artístico dos alunos.

2 As Escolas

O projeto foi desenvolvido em duas escolas distintas: no CEF 08, em Sobradinho - DF, e na Escola Zilda Arns, no Itapoã - DF. As visitas ocorriam alternadamente, uma semana em cada escola, com algumas exceções individuais para garantir horas de observação. As escolas apresentavam diferenças significativas, desde o contexto socioeconômico até o enfoque pedagógico. O CEF 08, situado em um bairro de classe média baixa, adotava uma abordagem mais tradicional, porém muito bem elaborada e sustentada por uma equipe pedagógica exemplar, enquanto a Escola Zilda Arns, localizada em uma região mais carente, valorizava a inclusão e a diversidade, com um projeto político pedagógico bastante inclusivo e variado.

O projeto foi conduzido dentro dessas duas escolas distintas. A concepção original do projeto não era que os residentes escolhessem apenas uma das escolas para participar, mas sim que frequentassem ambas. Entretanto, é evidente que, de alguma forma, alguns estudantes de uma escola poderiam participar mais do que de outra, dependendo de inúmeros fatores. Sendo assim, como grupo, realizamos visitas quinzenais a cada uma das escolas em semanas alternadas.

Como o intuito do projeto era alinhar-se às diretrizes da educação contemporânea, que valoriza a aprendizagem ativa, a interdisciplinaridade e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, foi necessário realizar algumas modificações na implementação dos projetos, justamente por se tratar de escolas e anos distintos, logo observamos a necessidade de adaptar o projeto de forma individualizada a cada escola.

No CEF 08 de Sobradinho, para as turmas de 6º ano, foi adotado o gênero literário de histórias em quadrinhos, incluindo obras como Mafalda e Turma da Mônica. Essas HQs foram utilizadas para ensinar a estrutura visual e textual dos quadrinhos, bem como para estimular a criatividade, a interpretação e a criação de narrativas curtas. Foram implementados jogos da memória e quizzes diversificados. O projeto culminou com a realização de um varal literário para sintetizar o conteúdo absorvido pelos alunos.

Por sua vez, no 9º ano da Escola Zilda Arns, o foco estava na exploração dos gêneros de crônica e conto moderno, visando desenvolver habilidades analíticas,

críticas e argumentativas dos alunos. A seleção desses gêneros considerou os interesses da turma, a diversidade de temas e a complexidade das habilidades a serem desenvolvidas. O projeto literário começou com a vontade de despertar o interesse pela leitura e a compreensão dos diferentes tipos de textos entre os alunos. Aqui conseguimos implementar jogos como batatinha-quente literária, jogos da memória, jogos de adivinhação e quizzes. A ideia final era realizarmos uma ficha literária de um personagem, em grupo, no entanto não foi possível finalizar devido ao calendário acadêmico apertado da escola.

Imaginando as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos estudantes do ensino fundamental de escolas públicas em relação à literatura, buscamos dar a esses alunos um contato mais próximo com diferentes gêneros literários incluindo jogos simples como quizzes, perguntas de adivinhação, jogos da memória ou de pensamento acelerado. Entretanto, nos deparamos com escolas e alunos de idades muito distintas, o que nos levou a muitos questionamentos sobre como seria nossa abordagem.

A princípio elencamos as características comuns entre ambas as escolas, como por exemplo: serem de regiões periféricas do DF, se tratarem de escolas públicas, a comunidade ser formada principalmente por famílias de baixa e média classe e por terem muitos alunos com dificuldades na leitura, algo que é uma realidade desde a Educação Básica até o Ensino Superior. Mas, ainda assim, a principal diferença era a idade e a participação das turmas. Observamos que, o que poderia ser facilmente aplicado para um 6 ano, provavelmente não seria adaptado ao 9 ano e vice-versa.

Como o objetivo não se concentrava apenas em melhorar a leitura, mas em estimulá-la, despertando pensamento crítico e suas criatividade, além de aprimorar o trabalho em equipe e a imaginação, buscou-se que os alunos enxergassem a literatura de uma forma diferente, mais envolvente, divertida e expansiva, como um projeto deve ser. Por isso, ao alinharmos nossas atividades com os professores, receber o apoio dos docentes e incentivos por parte deles foi essencial principalmente para as turmas se dedicarem e levarem mais a sério o projeto ali desenvolvido. Apesar das dificuldades, acreditamos firmemente que nosso projeto contribuiu positivamente tanto para nossa formação como futuros professores quanto na jornada de aprendizado dos alunos de ambas as escolas.

2.1 Desenvolvimento do projeto

A escolha do projeto para as atividades de Prática Docente (PD) foi influenciada pela busca de uma abordagem que promovesse a aprendizagem ativa dos alunos. Inicialmente, a proposta de desenvolver um jogo de RPG foi considerada, porém, diante do tamanho da turma e da falta de conhecimento dos participantes do projeto, essa ideia foi descartada. Diante desse desafio, uma alternativa foi encontrada, resultando na seleção de textos de autores renomados como Machado de Assis, Mafalda e Gonçalves Dias. Esses textos foram escolhidos por sua brevidade e potencial para instigar a participação ativa dos alunos em discussões e atividades relacionadas à leitura, à escrita e à reflexão crítica.

O objetivo por trás dessa escolha foi fomentar a aprendizagem ativa dos alunos, proporcionando-lhes oportunidades de engajamento intelectual e criativo. Ao trabalhar com os textos selecionados, os alunos foram incentivados a interagir, debater ideias, formular perguntas e expressar suas opiniões de maneira autônoma e colaborativa. É importante destacar que as aulas de PD foram concebidas como uma atividade complementar às aulas regulares de Português. Nesse sentido, buscou-se alinhar as atividades propostas pelo projeto com os objetivos de aprendizagem das escolas, a fim de garantir uma abordagem consistente e integrada.

Apesar dos desafios enfrentados durante o processo, acredita-se que o projeto desenvolvido durante as aulas de PD tenha contribuído significativamente para a promoção da aprendizagem ativa dos alunos. Ao estimular sua participação ativa e seu envolvimento ativo com os textos literários, essa iniciativa proporcionou uma experiência educacional enriquecedora e estimulante para todos os envolvidos. Assim, o projeto representa uma oportunidade valiosa para explorar e promover práticas pedagógicas inovadoras que valorizem a participação ativa dos alunos em seu próprio processo de aprendizagem.

A aprendizagem ativa, conforme argumentado por Eloisa Pilati, enfatiza a importância do engajamento direto dos alunos no processo educativo, promovendo uma participação que vai além da simples recepção de informações. Essa abordagem encontra ressonância na teoria nativista de Noam Chomsky, que postula que os seres humanos nascem com uma capacidade inata para a linguagem e aprendizado, sugerindo que a interação e a prática são cruciais para o desenvolvimento cognitivo.

Ambos os conceitos se entrelaçam na ideia de que o aprendizado é um processo dinâmico e interativo, onde a comunicação desempenha um papel vital. A citação de Bakhtin/Volochínov (1999, p.113) ilustra essa interconexão ao afirmar que:

A palavra é uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros. Se ela se apoia sobre mim numa extremidade, na outra apoia-se sobre o meu interlocutor. A palavra é o território comum do locutor e do interlocutor (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV,1999, p.113).

Para FERNANDES, CARVALHO & CAMPOS (2012) a frase dita por Bakhtin através de Volochinov representa “a riqueza do processo de constituição dos enunciados dos interlocutores, então produto da força de enunciação da linguagem, cujo movimento expressa a não-coincidência do sentido do dizer dos agentes”. E ainda completam que “a mediação é justamente o terreno da tensão entre enunciados no trabalho de construção do laço representado pela ponte”.

Desse modo, considerar a aprendizagem ativa como uma metodologia possível ao ensino de línguas e de literatura abre caminho para uma nova forma de lidar com o outro, seja ele aluno ou indivíduo social, apresentando determinadas matérias de uma forma criativa em que professor e aluno trabalhem juntos e contribuam com os conhecimentos prévios e adquiridos uns dos outros ao desenrolar do conteúdo.

2.2 A aplicação do planejamento

Inicialmente, após a decisão de modificar a abordagem para trabalhar com jogos literários, foi elaborado um plano detalhado que delineava os objetivos, as estratégias de ensino, os recursos necessários e a sequência de atividades a serem realizadas. O planejamento envolveu a definição dos textos a serem utilizados, a seleção de atividades adequadas para cada texto e a organização do cronograma de aulas. Além disso, foram estabelecidos critérios de avaliação para acompanhar o progresso dos alunos e avaliar a eficácia das atividades propostas.

Durante a implementação do plano, foram realizadas adaptações com objetivo de atender às necessidades e interesses dos alunos, bem como para lidar com eventuais desafios que surgiram durante o processo. Isso exigiu flexibilidade por parte dos professores e dos residentes, que estavam abertos a ajustar o planejamento conforme a dinâmica das aulas e as demandas dos alunos. A aplicação do planejamento também incluiu a utilização de diferentes estratégias de ensino, como leituras compartilhadas, discussões em grupo, atividades de escrita criativa e apresentações orais. Essas atividades foram planejadas de forma a promover a participação ativa dos alunos e estimular seu envolvimento com os textos literários de maneira significativa.

Em um primeiro momento, foi decidido que, para as turmas de 9 ano da escola Zilda Arns, seria apresentado um conto ou poema por encontro e um jogo diferente, no entanto, devido ao curto prazo que tínhamos esses jogos ficaram concentrados apenas entre quizzes do estilo Kahoot e jogos mais tradicionais como jogo da memória, batatinha quente literária, e outros jogos de adivinhação. Um ponto positivo desse tipo de abordagem foi que essa interação deixava os alunos mais confortáveis na presença dos residentes e eles acabavam participando mais, desde o aluno mais introvertido ao aluno mais participativo.

Enquanto que, no CEF8 de Sobradinho II foi priorizada a abordagem que utilizava um único gênero textual: os quadrinhos. Uma vez que, dada a idade dos alunos, esse tema era mais atraente para grande parte das turmas de 6 ano, visto que gostavam de participar ativamente da aula, seja desenhando ou escrevendo suas histórias. Apesar dessa mudança no planejamento para os menores, buscamos sempre finalizar a aula com um quizz e/ou perguntas e respostas simples, a fim de fixar o conteúdo ou tema central da história em quadrinhos.

Ao longo do processo, foi dada especial atenção à integração das atividades propostas pelo projeto com os temas que os alunos mais despertavam interesse à primeira vista, garantindo assim uma abordagem consistente a fim de integrá-los ao conteúdo apresentado. No geral, a aplicação do planejamento durante as atividades de Prática Docente foi fundamental para garantir a eficácia do projeto e promover uma experiência de aprendizagem enriquecedora e significativa para os alunos.

3 Aprendizagem Ativa

O princípio criativo da linguagem revela-se como característica única e inerente aos seres humanos, sendo específico da espécie, ou seja, essa capacidade inata nos diferencia das demais, justamente pelo que é defendido por Chomsky como Faculdade da Linguagem, descrita por Adriano & Corôa, 2020 como:

“A capacidade de “encaixar” um conjunto infinito de expressões estruturadas é algo comum e único ao ser humano, chamado por Chomsky de aspecto criativo da linguagem. Essa propriedade básica considera a linguagem como um sistema computacional que consiste de um conjunto de elementos básicos e regras para gerar elementos mais complexos”. (Adriano & Corôa, 2020).

Desse modo, entende-se como Faculdade da Linguagem o conjunto criativo de mecanismos capazes de nos instruir e nos orientar acerca da comunicação humana, gerando assim o que Chomsky denomina de Gramática Universal. É na Gramática Universal que os conhecimentos prévios e/ou adquiridos pelo ser humano, através do tempo, podem construir inúmeras formas de linguagem, como por exemplo a capacidade literária.

Segundo OLIVEIRA & PEREIRA (2019), o teórico Noam Chomsky, criador da Teoria Gerativa, afirma que a aquisição da língua é proveniente de um órgão mental, como se fosse uma faculdade psicológica presente em cada indivíduo, o que explica a capacidade e a necessidade humana de se comunicar através dos séculos.

Ainda sobre os aspectos da faculdade da linguagem, ALMEIDA (2021) argumenta que:

[...] de acordo com as contribuições teóricas de Chomsky sobre o inatismo, percebemos que se o ser humano não viesse com essa capacidade inata, não teria condições de aprender tudo que o que nós seres humanos sabemos. (Almeida, 2011).

Ou seja, a capacidade de aprendizado do ser humano advém da capacidade exercida através do domínio criativo da linguagem, não apenas advindo da Gramática Normativa, mas da então denominada capacidade inata, a Gramática Universal, também considerada a partir da teoria Chomskyana como instinto humano advindo dos conhecimentos prévios, comportamentais e sociais de nossa espécie.

A abordagem que diz respeito à aprendizagem ativa avalia muitas etapas do processo de aprendizagem, principalmente quando voltamos o enfoque ao ensino de línguas e de conhecimentos inerentes, por este motivo, Pilati (2024) enfatiza que “deve-se considerar que os estudantes possuem um conhecimento profundo do assunto antes mesmo de chegar à escola, devido a faculdade da linguagem”.

Tais conhecimentos se distribuem em princípios, que a própria autora trata de exemplificar, que são eles: I. Conhecimento prévio - aquele que se remete ao entendimento construído pelo indivíduo a partir da convivência social, experiências de vida e demais níveis de ensino; II. Conhecimento profundo - aquele que se organiza a partir de uma base conceitual sólida, fornecida por educadores e repassada ao estudante de modo que se solidifique em seu pensamento e potencialize seu aprendizado e, por fim, III. Aprendizagem ativa e metacognição - aquela que, além de buscar sistematizar tais saberes também possibilita ao estudante experimentar ativamente de experiências que auxiliem-no no processo de reflexão sobre o conteúdo que se aprende, alimentando de tal modo o seu próprio consciente e seu próprio processo cognitivo.

Em primeiro lugar, o projeto valorizou o conhecimento prévio dos alunos ao construir atividades que se conectam com suas experiências de vida e contextos sociais. Ao utilizar textos literários relevantes e estimular discussões que permitissem aos alunos relacionar o conteúdo literário com suas próprias vivências, o projeto garantiu que os alunos trouxessem suas bagagens pessoais para o processo de aprendizagem. Essa abordagem respeita e valoriza o entendimento já construído pelos alunos, reconhecendo a importância de suas experiências passadas como base para novos aprendizados.

Em segundo lugar, o projeto buscou trabalhar o conhecimento profundo dos alunos, organizando as atividades de maneira que fossem baseadas em conceitos literários sólidos e bem estruturados que se desenvolviam e se reforçavam através dos jogos, guiando os alunos por meio de análises literárias e discussões críticas que ajudaram a solidificar esses conhecimentos em seus pensamentos. Esse processo de ensino cuidadoso e estruturado permitiu que os alunos não apenas entendessem os conceitos literários, mas também os integrassem de forma significativa em seu repertório de conhecimentos.

Por fim, pode-se considerar que o projeto incorporou, mesmo que de forma desproposital, a aprendizagem ativa e a metacognição ao estimular os alunos a participarem ativamente de jogos, atividades interativas e discussões que não só sistematizaram os saberes adquiridos, mas também promoveram a reflexão sobre o próprio processo de aprendizagem. As atividades lúdicas e colaborativas incentivaram os alunos a experimentar, criar e refletir sobre os conteúdos literários, desenvolvendo suas habilidades metacognitivas.

Ao refletirem sobre o que aprenderam e como aprenderam, os alunos alimentaram seu próprio consciente e aprimoraram seu processo cognitivo, alinhando-se com a ideia de que a aprendizagem ativa não apenas transmite conhecimento, mas também capacita os alunos a se tornarem aprendizes mais conscientes e autônomos. Dessa forma, o projeto de residência pedagógica demonstrou uma implementação eficaz dos princípios de conhecimento prévio, conhecimento profundo e aprendizagem ativa e metacognição, proporcionando uma experiência educacional rica e transformadora para todos os envolvidos.

Se partirmos da ideia de que para compreendermos um texto literário devemos apenas saber ler estaríamos limitando grande parte dos alunos com dificuldade de leitura, mas ao transformarmos o ambiente de sala de aula num espaço mais interativo e acolhedor, onde a leitura comunitária entre os presentes favorecesse a todos, aí sim estaríamos universalizando a literatura através de uma aprendizagem ativa cujo enfoque não fosse somente a leitura mas a abertura de um ambiente lúdico que atraísse os jovens capaz de estimulá-los a ler e interpretar.

3.1 Prática em sala de aula e contribuições

Os objetivos centrais do projeto consistiam em proporcionar aos alunos uma experiência mais dinâmica com a literatura, fomentando não apenas a leitura, mas também a interação entre os estudantes, os professores iniciantes e os textos literários. Além de buscar formar professores e leitores conscientes da importância da literatura como expressão cultural, envolvendo-os ativamente no processo. Os objetivos específicos incluíam familiarizar os alunos com os gêneros literários, estimular a criatividade por meio de jogos, desenvolver habilidades de análise crítica e promover o trabalho em equipe, algo bastante defendido pelos teóricos aqui apresentados.

A experiência nas duas escolas proporcionou um entendimento mais amplo das diferentes realidades educacionais e permitiu uma adaptação do projeto às necessidades específicas de cada ambiente. Ao final, a iniciativa não apenas enriqueceu o repertório literário dos alunos, mas também promoveu uma abordagem mais participativa e colaborativa no processo de aprendizagem, contribuindo para uma formação mais abrangente e inclusiva, a fim de despertar o domínio criativo da linguagem.

O projeto de residência pedagógica apresenta diversas similaridades com as metodologias de Noam Chomsky e Eloisa Pilati, especialmente no que diz respeito à valorização da interação e da prática ativa no processo de aprendizagem. Chomsky, com sua teoria inatista, sugere que os seres humanos possuem uma capacidade inata para a linguagem, que se desenvolve naturalmente através da exposição e do uso contínuo da língua em contextos significativos. Essa ideia se reflete no projeto ao promover atividades que estimulam os alunos a interagir com textos literários e entre si, utilizando a linguagem de forma criativa e contextualizada. A prática constante da leitura e da análise crítica durante as atividades do projeto permitiu que os alunos explorassem e desenvolvessem suas habilidades linguísticas de maneira natural, alinhando-se à concepção chomskyana de que a linguagem floresce melhor em ambientes ricos em estímulos comunicativos.

Da mesma forma, a abordagem de aprendizagem ativa defendida por Eloisa Pilati encontra eco nas práticas adotadas durante o projeto. Pilati enfatiza a importância de envolver os alunos ativamente no processo educacional, transformando-os em agentes do próprio aprendizado. O projeto, ao utilizar jogos,

atividades interativas e um ambiente de ensino mais dinâmico e participativo, aplicou esses princípios na prática, incentivando os alunos a serem protagonistas de sua própria aprendizagem. A ênfase no trabalho em equipe, na colaboração e na criatividade não apenas reforçou a compreensão dos conteúdos literários, mas também contribuiu para o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais.

Ao final, a iniciativa não apenas enriqueceu o repertório literário dos alunos, mas também promoveu uma abordagem mais participativa e colaborativa no processo de aprendizagem. As atividades lúdicas e interativas contribuíram significativamente para o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas, além de incentivar o trabalho em equipe e a colaboração entre os alunos. Esse enfoque colaborativo e dinâmico, respaldado pelas teorias de aprendizagem ativa e inatista, mostrou-se eficaz em despertar o domínio criativo da linguagem e em preparar tanto os alunos quanto os futuros professores para uma prática educativa mais inclusiva e enriquecedora. Dessa forma, o projeto conseguiu alcançar grande parte de seus objetivos, promovendo uma formação mais abrangente e consciente da importância da literatura na construção do conhecimento individual e social, na expressão cultural e na interação entre indivíduos.

3.2 Resultados alcançados

No campo das teorias aqui apresentadas, pode-se traçar algumas similaridades do projeto frente às metodologias de Chomsky e da abordagem de aprendizagem ativa defendida por Eloisa Pilati que se manifestaram de forma palpável na prática docente. A interação contínua e o uso de atividades lúdicas permitiram que os alunos aplicassem suas capacidades inatas de linguagem e aprendizado em contextos reais e significativos.

A citação de Bakhtin/Volochínov, que vê a palavra como uma ponte entre o locutor e o interlocutor, reflete como o diálogo e a comunicação foram centrais para o sucesso das atividades, criando um território comum onde o conhecimento foi construído de forma colaborativa. Além disso, a participação ativa dos alunos demonstrou como a abordagem dessas metodologias valoriza a troca de ideias e a cooperação, confirmando a importância de um ambiente educacional que estimula a criatividade e a expressão individual como pilares para um aprendizado significativo e duradouro.

Apesar de não ter sido possível concluir todas as atividades planejadas devido a restrições do calendário escolar, os resultados alcançados durante as aulas de Prática Docente foram significativos. A ludicidade das aulas e a forma como foram conduzidas contribuíram para o engajamento dos alunos, que participaram ativamente dos jogos e das discussões propostas. A maioria dos alunos demonstrou interesse e entusiasmo em participar das atividades, aproveitando a oportunidade de aprender de uma maneira diferente e mais envolvente. A utilização de jogos como Kahoot e atividades de interpretação valendo pontos à equipe incentivou a participação ativa dos alunos, promovendo a colaboração e o trabalho em equipe.

Um aspecto importante a ser destacado é o ambiente não convencional em que as aulas foram realizadas, muitas vezes nas bibliotecas e pátios da escola. Essa abordagem fugiu do padrão tradicional de dar aula, proporcionando um ambiente mais descontraído e estimulante para os alunos. Além disso, o uso mínimo de caderno e quadro negro incentivou os alunos a desenvolverem a imaginação, a interpretação e a criatividade durante as atividades.

Apesar dos desafios encontrados, os resultados alcançados demonstraram que a

abordagem lúdica adotada durante as aulas de Prática Docente foi eficaz em promover o engajamento dos alunos e estimular a participação ativa nas atividades propostas. Essa experiência proporcionou uma oportunidade valiosa para os alunos explorarem novas formas de aprendizagem e desenvolverem habilidades importantes para sua formação acadêmica e pessoal.

Tendo tido contato com a abordagem de aprendizagem ativa de Eloisa Pilati após a conclusão do projeto, podemos imaginar os impactos que essa metodologia teria causado se fosse implementada desde o início. A aprendizagem ativa de Pilati enfatiza o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, tornando-os agentes ativos e protagonistas do seu próprio desenvolvimento educacional. Essa abordagem poderia ter potencializado ainda mais os resultados do projeto, promovendo um ambiente de aprendizado ainda mais dinâmico e colaborativo.

Primeiramente, a implementação da aprendizagem ativa teria aprofundado o envolvimento dos alunos. Através de atividades mais centradas no aluno, como projetos de investigação, debates e trabalhos colaborativos, os estudantes teriam tido mais oportunidades de aplicar o que estavam aprendendo de forma prática e contextualizada. Isso não apenas reforçaria a compreensão dos conteúdos literários, mas também desenvolveria habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas. Os alunos seriam encorajados a questionar mais, explorar mais e refletir mais sobre os textos literários de maneira mais profunda, aumentando sua capacidade de análise e interpretação.

Em segundo lugar, a aprendizagem ativa de Pilati também poderia ter fortalecido o desenvolvimento das habilidades metacognitivas dos alunos. Ao serem incentivados a refletir sobre seu próprio processo de aprendizagem, os alunos teriam aprendido a reconhecer suas próprias estratégias de aprendizado, identificando o que funciona melhor para eles e ajustando suas abordagens conforme necessário. Isso promoveria uma maior autonomia e autoconfiança, capacitando os alunos a se tornarem aprendizes mais eficazes e independentes. A metacognição, como defendida por Pilati, permitiria que os alunos monitorassem e avaliassem seu progresso, desenvolvendo uma compreensão mais profunda e duradoura dos conteúdos abordados.

Finalmente, a adoção da aprendizagem ativa poderia ter contribuído para um aumento da motivação e do engajamento dos alunos. Atividades que envolvem participação ativa, colaboração e aplicação prática dos conhecimentos tendem a ser mais motivadoras e engajantes. Os alunos, ao se sentirem mais envolvidos e responsáveis por seu próprio aprendizado, provavelmente teriam demonstrado um maior interesse e entusiasmo pelas atividades propostas. Isso, por sua vez, poderia ter levado a uma melhoria no desempenho acadêmico e a um maior prazer na descoberta e exploração da literatura.

Em suma, a implementação da abordagem de aprendizagem ativa de Pilati desde o início do projeto teria enriquecido significativamente a experiência educacional dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico, colaborativo e centrado no aluno. Embora os resultados alcançados já tenham sido positivos, a integração dessa metodologia poderia ter potencializado ainda mais os benefícios para os alunos, preparando-os melhor para os desafios acadêmicos e pessoais futuros.

Considerações Finais

Ao longo desta jornada como residente de letras da UnB, a experiência de implementar o projeto "Explorando Gêneros Literários através de Jogos" revelou-se profundamente impactante e elucidativa. Diante do desafio constante de estimular o interesse pela leitura e literatura entre os alunos, a abordagem lúdica e interativa demonstrou ser uma estratégia eficaz e inspiradora no contexto educacional.

Através da utilização de jogos e atividades dinâmicas, os alunos foram envolvidos de maneira ativa na exploração dos textos literários, superando barreiras e manifestando uma curiosidade genuína pelo universo das letras. Destaca-se, em particular, a eficácia dos jogos de competição, como os quizzes de Kahoot, na promoção desse interesse, estimulando a participação e o engajamento dos estudantes de forma marcante.

Essa experiência evidenciou a relevância de abordagens inovadoras e inclusivas no ensino da literatura, que vão além da simples transmissão de conhecimento, visando cultivar o amor pela leitura e as competências necessárias para uma participação ativa na sociedade. Através da criação e interação com jogos, os alunos puderam explorar os gêneros literários de maneira prática e divertida, desenvolvendo habilidades de leitura crítica, criatividade e colaboração.

Apesar dos imprevistos e das limitações temporais impostas pelo calendário escolar, considero extremamente positivas as experiências vivenciadas durante a residência pedagógica. Durante as aulas foi possível observar uma variedade de reações, por parte dos alunos, em relação às atividades propostas. Enquanto alguns demonstravam entusiasmo desde o início, outros pareciam menos engajados e mais resistentes à nossa proposta. Notavelmente, a participação dos estudantes variava de acordo com diferentes fatores, como o tipo de jogo utilizado, o dia da semana e até mesmo o horário das aulas.

Foi interessante perceber que, em geral, os alunos do 9 ano da escola Zilda Arns demonstravam maior empolgação e participação em atividades que envolviam competição, pensando nisso levamos os jogos de quiz, especialmente aqueles realizados através da plataforma Kahoot, para serem explorados após a leitura em grupo de algum poema ou conto. Essa dinâmica de responder perguntas relacionadas

ao texto através de um jogo competitivo despertou certa popularidade entre a turma, cativando o interesse dos alunos de forma geral, incentivando-os a participar de forma mais ativa e entusiasmada, levando-os a participarem melhor dos debates posteriores, porém não conseguimos uma aula final como conclusão do projeto no Zilda devido ao cronograma apertado da escola e demais outros imprevistos.

Outra análise observada se deu nas turmas de 6 ano do CEF08, em que a participação foi melhor quando focamos somente nos quadrinhos, acarretando assim maior interesse não apenas nos jogos mas em participar de atividades mais dinâmicas, como desenvolvimento de histórias e desenhos. Pensando nisso, desenvolvemos o varal literário como forma de concluir o projeto do CEF08, o que funcionou perfeitamente. No entanto, é importante ressaltar que essa empolgação não era uniforme entre todos os alunos. Alguns ainda permaneciam mais reservados, independentemente do tipo de atividade proposta. Além disso, a variação na participação dos alunos conforme o dia da semana e o horário das aulas indicava a influência de outros fatores externos no engajamento dos estudantes.

Dentro desse contexto, um dos resultados possivelmente alcançados a partir desse relato é o estímulo ao interesse pela leitura e literatura. Através da utilização de jogos e atividades interativas, foi possível envolver os alunos de forma mais efetiva, proporcionando-lhes uma experiência mais dinâmica e prazerosa com os textos literários. O uso dos jogos de competição, como os quizzes de Kahoot, demonstrou ser especialmente eficaz na promoção desse interesse, incentivando os alunos a se envolverem mais ativamente na leitura e na discussão dos textos.

Além disso, a participação dos alunos em atividades colaborativas e competitivas contribuiu para o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, pensamento crítico e resolução de problemas. Essas habilidades são essenciais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para a formação de cidadãos ativos e engajados na sociedade.

Portanto, é imperativo que haja um investimento significativo por parte do governo em dedicar mais tempo às aulas de leitura e literatura nas escolas. Ao fazê-lo, não apenas fortalecemos as habilidades acadêmicas dos alunos, mas também os preparamos para uma participação ativa na sociedade, como cidadãos críticos, reflexivos e culturalmente conscientes.

ANEXOS

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL ZILDA ARNS - ITAPOÃ - DF



CEF 08 DE SOBRADINHO - DF



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Suely Symara. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v.7.n.1, jan.[2021]. ISSN - 2675 – 3375. Chomsky e a linguagem: Um estudo acerca da Teoria Inatista. Disponível em: Doi.org/10.29327/217514.7.1-6

ADRIANO, Paulo Angelo.CORÔA Williane. [2020]. Noam Chomsky e o funcionamento da linguagem: menos é mais! Blogs de Ciência UniCamp, Instituto de Estudos da Linguagem. Disponível em: <https://www.blogs.unicamp.br/linguistica/2020/01/10/noam-chomsky-e-o-funcionamento-da-linguagem-menos-e-mais/>

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. [2017]. Disponível em:<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> .

FERNANDES, Júlio Flávio de Figueiredo. CARVALHO, Mauro Giffoni Carvalho CAMPOS, Edson Nascimento. Bakhtiniana - Revista de Estudos do Discurso. São Paulo, 7 (2): 95-108, Jul./Dez. [2012]. Vigotski e Bakhtin: a ação educacional como projeto dialógico de produção de sentido. Disponível em: Doi.org/10.1590/S2176-45732012000200007

MAIA, Marcus. Manual de Linguística: subsídios para a formação de professores indígenas na área de linguagem. Brasília: MEC/UNESCO. [2006]. Disponível em: <https://amerindias.github.io/referencias/mai06manuallinguistica.pdf>

OLIVEIRA, Maria Vanessa Soares. PEREIRA, Jocimario Alves Pereira. VI Congresso Nacional de Educação. Teoria Gerativa e a Aquisição da Linguagem. Realize Editora, [2019]. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/62716>>

PILATI, Eloisa Nascimento Silva. Aprendizagem Linguística Ativa da Teoria à Gramática. Pontes editores [2024]. Campinas, São Paulo.