



Universidade de Brasília - UnB

Instituto de Letras - IL

Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas - LIP

***GRAMATIKÊ: A GAMIFICAÇÃO E INOVAÇÃO NO ENSINO DE  
CONCORDÂNCIA VERBAL***

Carolina Chaves Guimarães Pires

BRASÍLIA

2023

Brasília, abril de 2023  
Universidade de Brasília - UnB  
Instituto de Letras - IL  
Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas - LIP

Carolina Chaves Guimarães Pires

***GRAMATIKÊ: A GAMIFICAÇÃO COMO INOVAÇÃO NO ENSINO DE  
CONCORDÂNCIA VERBAL***

Trabalho de Conclusão de Curso em Língua Portuguesa e sua  
respectiva Literatura da Universidade de Brasília - UnB,  
orientado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eloisa Nascimento da Silva Pilati.

## **Dedicatória**

Dedico este trabalho à minha pequena família de mulheres, minha mãe, minha irmã e minha sobrinha, que sempre me deram exemplo de força, determinação e coragem. Sem as três eu não seria metade da mulher que sou hoje.

Também dedico a todos os professores que estiveram envolvidos em minha formação, tanto nas escolas que estudei, quanto na Universidade de Brasília. Obrigada por me inspirarem a seguir o caminho da docência e me mostrarem como ser professor transforma vidas.

## **Agradecimentos**

À minha mãe, Alessandra, meu grande exemplo de força, resiliência e zelo. Obrigada por tudo que fez e continua fazendo por mim. Agradeço por me ensinar a nunca desistir e me motivar a sempre ser uma pessoa melhor a cada dia.

À minha irmã, Heloísa, por me mostrar o lado bom da vida, como levar as adversidades da vida com leveza e por ser minha melhor amiga.

Aos meus avós, Marinaldo e Gilza, por serem minha segunda fortaleza e cuidarem de mim com tanto amor e carinho.

Aos meus bichinhos, Liz, Sofio e Téo por sempre me acalmarem e serem minha maior companhia.

Ao meu namorado, Igor, por me mostrar a felicidade de um amor tranquilo e por continuar me apoiando todos os dias mesmo morando em outro continente.

À minha sobrinha, Aurora, por me mostrar um amor tão puro, uma felicidade tão plena e que são nos momentos difíceis que devemos nos unir para crescermos como seres humanos.

A todos os meus amigos, Bruna, Luiza e Igor por todo apoio e companheirismo durante minha jornada. Um agradecimento especial à Elis por ter me ajudado tanto nesse processo.

À turma de forró, e principalmente aos professores Carol e Wesley, por me proporcionarem o ânimo que eu precisava nessa reta final.

À professora Eloísa, por ter mudado minha trajetória na vida docente com suas aulas, metodologias e didática. Espero ser um dia metade da professora que ela é hoje.

E por fim, à minha amada Universidade de Brasília, por me conceder os melhores anos, oportunidades e experiências da minha vida. Sou muito grata por ser aluna aqui.

“Educar é crescer. E crescer é viver.  
Educação é, assim, vida no sentido mais  
autêntico da palavra.”

Anísio Teixeira

**Resumo:** *A concordância verbal é um dos tópicos da gramática da língua portuguesa em que os estudantes da educação básica sentem bastante dificuldade, pois não compreendem o sistema linguístico por trás de suas inúmeras regras. A falta de compreensão do sistema linguístico e da utilidade do ensino de língua portuguesa. Buscando modificar esse cenário de aprendizagem de gramática desvinculado da compreensão do sistema linguístico, Pilati (2017) propôs a Aprendizagem Linguística Ativa. Uma abordagem para o ensino de gramática que tem o objetivo de revelar os princípios subjacentes às diferentes regras da gramática tradicional, articulando linguística e ciências cognitivas. Dando sequência a sua proposta, em 2023, a autora publicou uma proposta para ensinar a Concordância Verbal que busca explicitar por meio de dois princípios mais gerais em vez das inúmeras regras. Em 2023, a proposta da Concordância verbal feita por meio de princípios, foi implementada em um aplicativo educacional denominado Gramatikê. Considerando essas inovações, este estudo analisa a proposta do Gramatikê para o ensino de Concordância Verbal, analisando a proposta de Pilati 2023 e sua implementação no ambiente virtual.*

**Palavras-chave:** *Gamificação. Educação. Gramática. Concordância Verbal.*

**Abstract:** *Verbal Agreement is one of the topics in which students of basic education have more difficulties with, as they don't understand there's an interconnected system behind its rules. The students can't find a practical way to use what they've learned, so it becomes hard to follow their linguistic instinct, a consequence of the disconnected rules shown in the classrooms. After all, these problems don't allow students to develop critical and deep knowledge. Intending to change this scenario, in which the grammatical learning is detached from the comprehension of the linguistic system, Pilati (2017) proposed Active Linguistic Learning. This approach for grammar learning has the goal to reveal principles of different traditional grammar rules, based on linguistics and cognitive science. Moving forward with her idea, the author published in 2023 a proposal to teach Verbal Agreement that tries to explain through two general principles instead of countless rules. Now, the Verbal Agreement suggestion through principles has been implemented in an app named Gramatikê. Taking these innovations into consideration, this study analyzes the app's goal for Verbal Agreement teaching, examining Pilati's 2023 proposal and its execution in the virtual environment.*

**Keywords:** *Gamification. Education. Grammar. Verb Agreement.*

## SUMÁRIO

Introdução.....	9
Concordância Verbal.....	11
Aprendizagem Linguística Ativa.....	13
Gamificação.....	17
Gramatikê.....	20
Análise do Conteúdo do Grammatikê.....	30
Discussão.....	34
Referências.....	35

## **Introdução**

É fato que o sistema educacional brasileiro enfrenta muitos problemas e se encontra com lacunas ainda maiores após a pandemia de Covid-19.1, seja devido à falta de verbas, desmotivação dos alunos, desvalorização da profissão professor, pouco interesse em sala de aula e utilização de métodos ultrapassados. A educação pode estar fadada a não se adaptar à sociedade e aos hábitos atuais, caso não seja feita uma reforma em toda sua organização.

As novas formas de tecnologias, a velocidade de informações, novos conteúdos e facilidade de comunicação fez com que a sociedade se adaptasse ao novo mundo. Mesmo dispondo de novas ferramentas que podem ajudar no ensino, de forma geral, a educação segue presa a métodos passivos e tradicionais de ensino, aulas expositivas que não desenvolvem efetivamente o pensamento crítico.

Uma educação para a cidadania deve estar preparada para acompanhar aspectos positivos da sociedade contemporânea. Deve abrir seus horizontes para novas práticas, executar novas ideias e conceitos que auxiliem na implementação de um ambiente propício para o aprendizado. Assim, os indivíduos terão experiências relevantes, promovendo neles a aptidão ao conhecimento de forma a ajudá-los no seu desenvolvimento pessoal e intelectual (ORLANDI et al, 2018).

Em conteúdos tão complexos como a área de sintaxe com suas regras de concordância, uso de vírgula e de crase, chega a soar utópico acreditar que os estudantes vão compreender, aplicar, usar ou até mesmo decorar tamanha quantidade de regras. Ainda mais sendo ensinadas partindo do princípio de que o aluno está em sala de aula apenas para receber o conteúdo transmitido pelo professor.

O ensino da gramática normativa adotada em escolas tenta impor um modelo perfeito de língua desconsiderando se este modelo é realmente usado pela maioria dos falantes. Ao definir o que é certo e o que é errado na língua, aumenta-se a distância de uma falante real daquilo que vem nas gramáticas. Ou seja, o que é visto nas gramáticas normativas são conceitos, exemplos e conjuntos de regras muitas vezes excludentes. Além disso, essas regras não estabelecem as relações entre os fenômenos fazendo com que os estudantes recorram à sua memorização.

Ao ignorar todo o conhecimento prévio que os alunos trazem consigo acreditar que o professor está ali para ensinar a gramática da língua, que é materna, como algo externo e

distante a eles, afasta-se cada vez mais o conteúdo visto em sala do cotidiano e uso dos estudantes. Desconsiderando que eles falam, lêem, escrevem e utilizam a gramática da língua portuguesa durante todos os dias de suas vidas (LOBATO, 2015).

Os fatores linguísticos organizados pela Gramática Tradicional não configuram a realidade do uso da língua pelos falantes de Português. Elas apresentam somente a descrição e não consideram a complexa realidade de seu uso. Dessa forma, as GTs reproduzem um contexto social que hierarquiza e segmenta os indivíduos, classificando a parcela mais utilizada pelos falantes como errada e a língua elitista e conservadora de ninguém como certa (SUASSUNA, 2020).

As técnicas adotadas no ensino não têm obtido o sucesso esperado, já que, além de todos os problemas enfrentados ao longo dos anos, lidar com os alunos exige do professor o ajuste à sua linguagem e um dos caminhos, proposto inclusive há muito tempo por Vygotsky (2003), é a ludicidade. Com a evolução do estudante em seu trajeto formativo escolar, os jogos são aliados do processo de ensino-aprendizagem. O interesse pela alternativa da gamificação vem exibindo um crescimento considerável, dado que suas práticas atingem propriedades cognitivas e sociais (BODOLAY e CUNHA, 2020).

A forma que a gramática é vista no ensino gramatical é errônea por distanciar o aluno daquilo que é proposto em sala. A discussão aqui não é se devemos retirá-la do ensino de Língua Portuguesa, sua importância é óbvia. Entretanto é necessário que seja feita uma mudança que apresente uma nova percepção sobre a gramática. Ou seja, os professores devem encarar a gramática como aspecto biológico e inato de cada ser humano. Como efeito, os conteúdos de todos os níveis escolares devem ser adaptados e a preparação por meio de cursos para os professores se faz necessária (LOBATO, 2015).

A gamificação surge como alternativa para fugir do formato tradicional de ensino em que o professor fala na maior parte do tempo e o estudante apenas escuta. Ela consiste no uso de jogos ou da linguagem de jogos - como desafios, regras, premiação, cooperatividade e feedback - num contexto educacional. Trabalha pontualmente na motivação e influencia ativamente no comportamento dos estudantes, os colocando em destaque e fazendo com que sejam protagonistas do próprio aprendizado (ORLANDI et al., 2018)

Diante disso, como promover nos estudantes a consciência linguística crítica e profunda, levando em conta seus conhecimentos prévios e inatos? Este estudo sugere que o

caminho se dá através da gamificação unida com os princípios propostos por Pilati 2023. O ensino de concordância não deve ser feito pela mera memorização de regras, subtópicos e exceções, e sim pela perspectiva da covariância de traços, das questões semânticas e de metodologias ativas.

Os objetivos deste estudo são analisar a Proposta de Pilati 2023 para a Concordância Verbal e descrever como essa proposta foi implementada no ambiente virtual do Gramatikê.

## **1. Concordância Verbal**

As gramáticas tradicionais trazem um conjunto de regras para elucidar e demonstrar o que é concordância verbal. Algumas explicam o que é o fenômeno, outras apenas apresentam as regras, mas o que todas têm em comum é a divisão entre uma regra dita como geral e as regras particulares. Isso causa no estudante a falsa sensação de que tais regras não têm relação entre si, que são “um conjunto de regras desconexas, aleatórias”, o que ocasiona a memorização sem sua aplicação de fato (PILATI, 2023).

Nas gramáticas normativas mais renomadas como *Nova Gramática Normativa do Português Contemporâneo* de Celso Cunha e Lindley Cintra (2017), *Gramática Normativa da Língua Portuguesa* de Rocha Lima (2011) e *Moderna Gramática Portuguesa* de Evanildo Bechara (2009), é possível retirar em torno de 20 regras que contam com suas subdivisões e exceções. Comprova-se que sua quantidade é extensa e, conforme Pilati 2023, se for apresentada em sala de aula sem estabelecer um contexto entre as regras e sem utilizar uma base conceitual, os estudantes não serão capazes de refletir sobre seus fenômenos, nem entender como a língua se estrutura, ocasionando o conhecimento superficial.

O ensino gramatical não deveria ser pautado em regras gramaticais aparentemente desconexas para os alunos. Essas regras apresentam casos confusos que apesar de trazerem produções reais da língua, que muitas vezes não se enquadram nas próprias regras (LOPES, 2023).

Segundo Suassuna (2020), existem diversas falhas nas gramáticas tradicionais que contribuem para a má assimilação de fenômenos da língua portuguesa, dentre elas as que mais se encaixam com a temática deste trabalho são:

- Definições precárias, pouco explícitas e de difícil entendimento;

- Análise pela análise, não abordam as regras de maneira construtiva e focam apenas em aspectos muito específicos da língua. O que leva o estudante a reproduzir e raramente a sintetizar;
- Apresentam os tópicos sem estabelecer nenhuma relação aos seus usos e situações concretas nas quais os falantes os produzem;
- Os conteúdos são dispostos aleatoriamente, sem estabelecer objetivos de ensino adequados;
- A fragmentação do saber, onde princípios relacionados são abordados separadamente causando confusão nos estudantes.

Voltando para o que é concordância, Cunha e Cintra (2017) a definem como “a solidariedade entre o verbo e o sujeito, que ele faz viver no tempo, exterioriza-se na concordância, isto é, na variabilidade do verbo para conformar-se ao número e à pessoa do sujeito” (CUNHA e CINTRA, p. 510).

A definição é metafórica e faz uso de palavras como *solidariedade* e *faz viver no tempo* que não estabelecem a verdadeira relação que o fenômeno morfossintático estabelece entre o sujeito e o verbo.

Já Bechara 2009 diz que “em português a concordância consiste em se adaptar a palavra determinante ao gênero, número e pessoa da palavra determinada” (BECHARA, p. 441). O uso da palavra *adaptar* não demonstra de fato o que é concordância.

Rocha Lima (2011) sequer apresenta uma definição e já parte para as regras.

Os livros didáticos seguem a mesma linha das gramáticas normativas. O livro *360° - Aprender e Praticar Gramática* escrito por Mauro Ferreira da editora FTD define concordância como “o princípio sintático de acordo com o qual o verbo deve ser flexionado para se ajustar ao sujeito da oração” (p. 641). O uso do verbo *ajustar* também não é adequado para definir o fenômeno, pois o verbo não se ajusta ao sujeito, ele compartilha informações com o mesmo.

Além da definição inexata, ele divide a concordância verbal em cinco grupos e exhibe 17 regras no total que contam com seus subtópicos e exceções. Por separar a regra geral dos

outros casos de concordância, o livro didático gera a falsa impressão no estudante de que as regras são distantes umas das outras e que ele deve decorar sua extensa quantidade.

Essas definições não despertam a noção de que há um sistema por trás de todas as regras, no qual o aluno pode refletir, questionar e obter respostas. Então, como esperar que um estudante de educação básica consiga aplicar esses conceitos, isso quando aparecem, em atividades, avaliações, textos, em suas vidas particulares? E como fazer com que desenvolvam o conhecimento linguístico?

## **2. Aprendizagem Linguística Ativa**

A Teoria Gerativa desenvolvida por Noam Chomsky revolucionou os estudos linguísticos, defendendo que todo ser humano é dotado de um mecanismo inato responsável pela aquisição da linguagem, também conhecido como Faculdade da Linguagem. É um órgão geneticamente determinado, responsável por fornecer estruturas para que a linguagem seja desenvolvida em cada indivíduo.

A Faculdade da Linguagem possui aparatos para o desenvolvimento das línguas, entre eles, temos a Gramática Universal (GU), que é o estado inicial que possibilita aos seres humanos adquirirem sua língua natural. Segundo Chomsky 1986, “A GU é uma teoria do estado inicial da Faculdade da Linguagem, anterior a qualquer experiência linguística” (p.19). Ou seja, a língua é resultado de fatores genéticos, habilidade linguística inata, fatores do meio ambiente e dados linguísticos que a criança é exposta durante a infância. Conforme Pilati 2017 (p.52) sistematizou:

Gramática Universal (estado inicial da Faculdade da Linguagem)

+

Dados (linguísticos) do ambiente

=

Língua (gramática particular)

Os estudos linguísticos gerativistas têm mostrado um ótimo mecanismo para auxiliar professores de gramática em sua prática docente, desde que se faça a devida mediação didática. Visto que, ao adotar pressupostos científicos, o professor passará a ter um olhar mais complexo e profundo para guiar em sua prática e auxiliar os estudantes a compreender os

fenômenos linguísticos. É com o embasamento nesse tipo de teoria que os professores terão critérios mais claros e definidos para desenvolver uma metodologia e ajudar seus alunos a desenvolver esse o olhar linguístico aprofundado.

A partir dos estudos gerativistas, percebe-se a necessidade de modificar a forma que a gramática e, conseqüentemente, a forma que a concordância verbal são ensinadas. Uma aula de gramática deve levar o estudante a reconhecer o seu conhecimento inato e ajudá-lo a refinar seus conhecimentos linguísticos prévios. Para que assim, o aluno consiga atingir a consciência linguística que o levará a ter uma atitude mais reflexiva e consciente sobre o uso da língua.

Ao enxergar a gramática como uma concepção dinâmica, intrínseca ao ser humano e que tem características próprias das línguas, percebe-se que o aluno, seja ele da educação infantil ou do ensino médio, ingressa na escola com concepções gramaticais adquiridas e com habilidades de fazer o uso criativo da língua. A escola não ensina gramática aos estudantes, ela os auxilia a ter domínio completo sobre seus usos e adequações (LOBATO, 2015).

Com a perspectiva gerativa, o aluno reflete sobre o conhecimento linguístico que já possui sobre sua língua materna e compreende o funcionamento e os processos do sistema linguístico (LOPES, 2023).

Baseado na concepção de que o aluno sabe sua própria língua mesmo antes de entrar numa instituição formal de ensino, é preciso repensar o ensino de gramática. Não é função da escola ensinar gramática pois o estudante já tem conhecimento de como as regras de sua língua materna funcionam. Ou seja, a escola deve ajudar o estudante a ter consciência e trazer à tona as informações que o mesmo já tem sobre a língua (FERREIRA e VICENTE, 2015).

Assim, o aluno passa a operar esse conhecimento a fim de aprender os fundamentos da língua formal escrita e a metalinguagem presente no estudo da gramática. O professor sai do foco e torna-se o mediador do processo de ensino-aprendizagem, demonstrando aos alunos que eles já possuem um arcabouço inato e que todas as informações apresentadas já são conhecidas. E, as aulas de português param de ser expositivas e passam a ter a participação ativa do estudante (FERREIRA e VICENTE, 2015).

A aprendizagem ativa e metacognitiva auxilia na consciência e desenvolvimento linguístico, pois seus princípios ligam diretamente os conceitos de aprender e de compreender. Portanto, é necessário inserir as noções gerativistas não só no ensino de

Concordância Verbal, mas em todo ensino de língua materna. Por meio da Aprendizagem Linguística Ativa, os princípios mais gerais advindos de fenômenos linguísticos ficam mais evidentes, o que possibilita uma educação linguística emancipadora. Isso prepara o estudante para compreender profundamente os conceitos básicos que regem as gramáticas das línguas naturais. Reconhecendo ideias básicas, ele pode desenvolver sua autonomia (PILATI, 2023).

Dessa forma, Pilati (2023) busca uma via alternativa que vai aprimorar o conhecimento linguístico dos estudantes e fazer com que explorem o conhecimento prévio inerente a eles e que entendam que as regras da concordância verbal estão relacionadas, seja um caso geral ou particular. De acordo com a autora, a concordância pode ser feita seguindo o que queremos dar destaque na sentença: a pluralidade ou a singularidade. Pilati defende que:

Essa aparente falta de uniformidade na concordância verbal são, na verdade, manifestações de um princípio mais geral da concordância no português e que há questões semânticas envolvidas nas diferentes construções envolvidas. Essa forma alternativa de apresentar o fenômeno pode ser usada como um exercício de reflexão sobre os padrões de concordância do português padrão, como uma argumentação a favor da Faculdade da Linguagem, além de um recurso pedagógico para a compreensão profunda do funcionamento da concordância verbal em português por meio do estudo, da descoberta e da identificação de princípios mais amplos que guiam o fenômeno (Pilati, 2023, p. 203).

Então, a autora propõe que a concordância em vez de seguir vinte duas regras, seja feita através de um princípio gramatical em duas situações básicas de concordância:

**PRINCÍPIO GERAL:** A concordância verbal no português pode ser definida como um fenômeno morfossintático de covariância de traços entre o sujeito e o verbo da oração. Contextos de aplicação: Na norma padrão do português, a concordância verbal irá se manifestar no verbo da oração, por meio do compartilhamento explícito de traços de número e pessoa do a) termo na posição de núcleo do sujeito da oração ou b) do conjunto semântico formado pelos elementos que compõem o sintagma na posição de sujeito (Pilati, 2023, p. 204).

As características do sintagma do sujeito, número e pessoa, são associadas ao verbo de forma explícita e aparente de tal forma que estão presentes em sua desinência. Entretanto, a concordância verbal de acordo com a norma padrão também se dá pela leitura das características semânticas dos elementos do sujeito da oração (PILATI, 2023). Ou seja, a Concordância pode ser feita seguindo os traços do núcleo do sujeito ou por meio da ideia presente no sujeito. Vejamos o exemplo abaixo:

SUJ	VL	PS
A maior parte das <b>crianças</b>	foram	ao parque.
3º pessoa do plural	3º pessoa do plural	

Nele é possível perceber que a concordância foi feita seguindo os traços do conjunto semântico do sujeito, pois o verbo concorda com *crianças*, termo que está na terceira pessoa do plural. Mas, no exemplo a seguir podemos ver que a concordância seguiu os traços do núcleo do sujeito, já que o verbo compartilha com o termo *a maior parte* seu número e pessoa.

SUJ	VL	PS
<b>A maior parte</b> das crianças	foi	ao parque.
3º pessoa do singular	3º pessoa do singular	

“A gramática tradicional é uma gramática da frase, que negligencia totalmente a situação de comunicação e apresenta a língua como sendo pura e homogênea” (LOBATO, 2015, p. 47). À vista disso, o intuito da proposta é demonstrar que tal como na língua falada que apresenta diversas variações e inúmeras combinações, a norma padrão também pode variar sua concordância dependendo da finalidade de quem a utiliza e do que deseja enfatizar na sentença. Para que recorrer a memorização e reprodução de vinte duas regras se podemos aplicar dois princípios que promovem a noção profunda da língua que os estudantes utilizam todos os dias?

Desenvolver a consciência linguística está totalmente ligado aos pressupostos das metodologias ativas, onde aprender é compreender, refletir, analisar e aplicar (PILATI, 2023). Portanto, unir a gamificação, que é uma metodologia ativa, ao ensino de concordância verbal ajudará os estudantes a assimilar um conceito tão importante da língua que utilizam todos os dias.

### **3. Gamificação**

O ensino de gramática, como tem sido realizado tradicionalmente, possui diversos problemas por seguir metodologias ineficientes que geram pouca reflexão e têm pouca utilidade na vida prática dos estudantes, conforme analisa Pilati (2017). Portanto, o diálogo entre a linguística, metodologias ativas e o ensino de língua materna na Educação Básica se faz necessário.

A linguística fornece subsídios para o docente compreender os fenômenos linguísticos e com isso desenvolver uma metodologia com critérios mais claros. Além disso, pesquisas recentes sobre aprendizagem demonstram que o ensino deve ser baseado no desenvolvimento das capacidades do estudante de identificar padrões significativos de informação, para que seja protagonista do seu aprendizado, uma vez que são estes padrões que fornecerão as condições que desencadeiam o acesso ao conhecimento relevante para as tarefas a serem executadas (PILATI, 2017).

A necessidade de propor ao aluno o engajamento e aptidão para o saber, para o querer saber e para o porquê saber se faz presente em todas as escolas. Despertar sua curiosidade e facilitar o processo que o leva à compreensão do sistema no qual está inserido, faz com que os estudantes possam fazer escolhas, superar desafios, cumprir objetivos com destreza e ter convicção de sua individualidade e capacidade (ORLANDI et al., 2018). O que trabalha diretamente a sua autoestima e autonomia, não só no ambiente escolar como fora dele.

A procura pela gamificação vem aumentando, pois seus elementos e linguagens trabalham os âmbitos cognitivos e sociais. Por isso, devemos implementar elementos como desafio, objetivos, feedback, premiação, participação, resolução de conflitos e etc. Mesmo com todos os benefícios advindos da gamificação, existe uma resistência presente na estrutura mecânica das escolas, a hierarquia entre professor e aluno e a transmissão de conteúdos distanciam as aulas tradicionais do sucesso do sistema de ensino brasileiro (BODOLAY e CUNHA, 2020).

Sabe-se que as metodologias são os caminhos que orientam os professores no processo de ensino e aprendizagem e que dão estratégias e técnicas que podem ser utilizadas dentro de sala de aula. Dessa forma, as metodologias ativas foram criadas como alternativa de inovar as práticas de ensino presas ao tradicional. Elas são métodos de ensino que contam com a participação ativa dos estudantes para que eles possam construir o aprendizado de

maneira flexível, interligada e híbrida. Podem auxiliar os estudantes a mergulhar no conhecimento profundo e trabalhar suas competências socioemocionais.

O professor sai do papel de ser o retentor de conhecimento e passa a ajudar os alunos a irem além de onde iriam sozinhos, instruindo, questionando e incentivando. Quando o professor passa menos tempo apenas falando e orienta mais, o aluno consegue participar de maneira mais ativa e sua aprendizagem é mais significativa. Claro que esse papel é muito mais amplo e complexo e também exige maior planejamento, já que tem o intuito de orientar projetos e confeccionar roteiros personalizados e grupais de aprendizagem de acordo com o que cada turma precisa (MORAN, 2018).

O aluno, através das metodologias ativas, consegue atuar em seu próprio aprendizado. Ele se envolve diretamente e reflete em todas as etapas nas quais pode experimentar e criar com a ajuda do professor. Assim, a assimilação do que foi feito em sala é total e o aluno consegue aplicar o conteúdo de forma prática em sua realidade.

É importante frisar que as metodologias sempre devem alinhar o currículo educacional com a vida, interesses e necessidades de cada estudante. Só assim ela obterá sucesso e será relevante tanto no âmbito escolar quanto no campo da docência. Então, além de combinar estratégias, o professor pode combinar tempos e espaços individuais ou grupais, presenciais ou digitais, dando mais ou menos supervisão.

Então, para as novas gerações que se encontram envolvidas em contextos de jogos, com seus desafios, ambiente de competição, colaboração e/ou estratégia, motivadas por recompensa, são atraídas por aulas que contenham a linguagem de jogos. Elas tornam-se cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e níveis de ensino (MORAN, 2018).

Os jogos são naturais aos seres humanos pois seguem o instinto de se relacionar, entreter-se e treinar para práticas futuras complexas. O jogo faz parte da vida de indivíduos de todas idades e, através de suas estratégias e elementos, guia os jogadores a uma meta única, promovendo prazer por alcançá-la. O que torna todo o processo divertido (ORLANDI et al., 2018).

Os jogos estimulam a interatividade dos estudantes, a aprendizagem profunda, experiencial baseada em problemas/desafios. Através da gamificação, é possível juntar variadas formas para incentivar o interesse dos indivíduos, pois aguça a curiosidade ao trazer

elementos que incentivam o desempenho ativo e o engajamento (JAPIASSU e RACHED, 2020).

A gamificação é uma estratégia que trabalha com a influência e motivação das pessoas, utilizando os elementos de jogos em contextos variados. Com ela, pode-se aplicar as dinâmicas e sistemas de jogos para resolver problemas da vida real (MATSUMOTO, 2016).

Incentivar as pessoas gera ótimos resultados, tanto pessoais quanto profissionais. A gamificação valoriza a motivação presente em cada um e traz à tona o valor interno do indivíduo. É embasada na autonomia [controle sobre sua própria vida], o domínio [fazer algo por alguém ou por uma coisa importante] e propósito [objetivos a serem alcançados] (ORLANDI et al., 2018).

O uso de jogos como materiais colaborativos para a educação é uma inclinação para repensar o sistema educacional, juntando a escola e tecnologia, ambientes nos quais os estudantes estão inseridos. As informações viajam com grande facilidade no mundo atual por meio da internet, smartphones e tablets. Elas estão disponíveis para todos e em todos os lugares, dessa forma é preciso que a educação também seja dinâmica e interativa, acompanhando a evolução das novas gerações. Então, a gamificação surge como o meio de acabar com a desmotivação e falta de interesse dos alunos e os faz aprender de maneira lúdica e natural (JAPIASSU e RACHED, 2020).

É viável unir diversão e educação por meio de desafios e conquistas que motivam a busca pelo conhecimento. Com o uso de desafios, regras, incentivo a participação, fornecimento de feedback, a Gamificação adotada em conjunto com outros mecanismos educacionais leva os estudantes a uma situação favorável ao aprendizado, uma vez que o conceito é baseado em técnicas de engajamento e de educação colaborativa (ORLANDI et al., 2018).

A transformação não fica restrita ao professor e ao aluno, as escolas precisam ser um ambiente de apoio onde todos possam progredir e sejam motivados a serem questionadores, investigadores e produtores. Isso tudo exige mudança no currículo, na participação dos professores e na organização didática das atividades, dos espaços e tempos. Do mesmo modo, é importante dar espaço para que as renovações ocorram, adaptando o currículo aos alunos, aos seus projetos de vida e seguindo as metodologias ativas.

Graças às metodologias ativas, e logo à gamificação, é possível promover uma maior integração multidisciplinar; desenvolver o intelecto, o emocional e o comportamental; ter currículos flexíveis e de avaliação contínua; aumentar o protagonismo e a participação dos estudantes; envolver os alunos em desafios onde podem aprender em seus respectivos ritmos e avançar com auxílio dos professores; proporcionar a formação inicial e continuada dos professores; planejar o ritmo das mudanças progressivas ou radicais e compartilhar experiências da orientação e da aprendizagem (MORAN, 2018).

#### **4. Gramatikê**

O aplicativo *Gramatikê* é um projeto de extensão criado na Universidade de Brasília pelos cursos de Letras Português, Computação e Design que foi orientado pelos professores Eloisa Pilati e Wilson Veneziano. Nele há atividades pedagógicas, explicações teóricas, exercícios e jogos baseados na Aprendizagem Linguística Ativa (Pilati, 2017, 2023).

Na atual sociedade que cada vez mais exige um conhecimento múltiplo, o ambiente educacional passa a ser um lugar que demanda práticas educacionais mais integradoras. Essa visão potencializa uma aprendizagem ativa. Sendo assim, a metodologia de aprendizagem linguística ativa efetiva uma aprendizagem contextualizada e integradora. Essa metodologia tem como objetivo potencializar a consciência linguística do aluno. Ela proporciona ao estudante uma nova maneira de aprender. O processo de aprendizagem deve ser ativo, com engajamento do aluno, centrada no estudante (PILATI, 2017).

A metodologia de Aprendizagem Linguística Ativa propõe três princípios que a nortearão, são eles: levar em consideração o conhecimento prévio do aluno; desenvolver o conhecimento profundo dos fenômenos estudados; promover a aprendizagem ativa por meio do desenvolvimento de habilidades metacognitivas.

O objetivo do *Gramatikê* é ser uma ferramenta alternativa para os professores de gramática que queiram deixar suas aulas mais participativas e lúdicas. Por ser fundamentado na Aprendizagem Linguística Ativa, ele auxilia o estudante a ter consciência do sistema que gere a Língua Portuguesa, a desenvolver a reflexão do que ele estuda e a enxergar a aplicabilidade do conteúdo.

Como faz uso de metodologias ativas, mais especificamente da gamificação, o aluno é o agente principal responsável por sua aprendizagem. O aplicativo trabalha motivando o estudante, ao estabelecer desafios com níveis que vão aumentando de dificuldade e ao

oferecer recompensas com *badges* adquiridos a cada nível completo. O app também disponibiliza explicações sobre os conteúdos abordados e apresenta dicas e feedbacks em cada atividade. E os alunos têm acesso ao seu progresso, suas conquistas e ao histórico de dias jogados, os incentivando a realizar as atividades de forma contínua.



Imagem 1: Badges



Imagem 2: Exemplo de feedback positivo



Imagem 3: Exemplo de feedback negativo



Imagem 4: Progresso

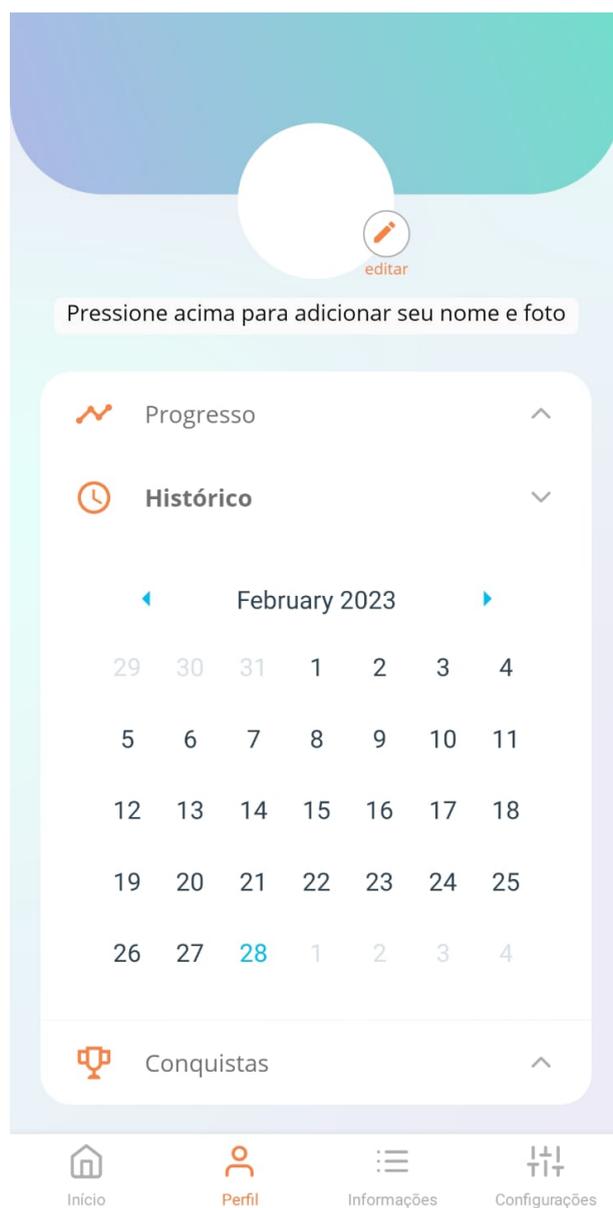


Imagem 5: Histórico

O *Gramatikê* aborda conceitos da língua portuguesa em que a maioria dos estudantes apresenta dificuldade ou até mesmo não compreende, como uso de vírgula, análise sintática, uso de crase e concordância verbal. Além de seções específicas para cada um dos temas gramaticais, o aplicativo, traz quatro tipo de jogos:

- Jogo do Detetive: trabalha a identificação de erros gramaticais por meio da revisão de textos.

- Jogo dos Poemas: propicia a leitura e a interpretação de textos poéticos e possibilita a recriação dos poemas de forma livre e criativa.
- Jogo dos Argumentos: apresenta os elementos fundamentais da oração, predicador e argumentos, sob a ótica da linguística contemporânea e auxilia os estudantes a reconhecê-los.
- Jogo da Concordância: demonstra como os traços de número e pessoa do sujeito modificam a estrutura do verbo.

É possível verificar que o aplicativo é bem completo e tem potencial para ser um recurso de grande ajuda em sala de aula. Deve ser utilizado pelos estudantes sob a supervisão direta de um professor e mediada por ele. Apesar de sua ampla abrangência de temas, este trabalho foca apenas no exercício de Concordância Verbal.

Os jogos precisam apresentar certos elementos para prender os jogadores como: aumentar a dificuldade a cada nível, sendo os primeiros níveis mais fáceis de serem solucionados, para que os jogadores com mais habilidades possam chegar logo aos níveis que realmente sejam um desafio para eles. Ou seja, é preciso criar camadas de desafios para trabalhar a motivação (JAPIASSU e RACHED, 2020).

Não só os níveis devem aumentar sua profundidade, mas os conteúdos linguísticos também. Conforme Lopes (2023):

É importante que os dados linguísticos sejam apresentados ao estudante em graus controlados de complexidade - primeiramente dados mais simples e posteriormente dados mais complexos - e é fundamental fornecer muitos exemplos com o mesmo conceito ou a mesma estrutura, a fim de explicitar padrões, para que se consiga consolidar o conhecimento (p. 111).

Portanto, a atividade de concordância é dividida em três níveis. No nível 1, o jogador deve tocar nos traços de número e pessoa do sujeito para a concordância ficar adequada. No nível 2, o estudante tem que completar a sentença de maneira correta, selecionando o verbo com a concordância certa. E no nível 3, seguindo proposta já apresentada anteriormente feita por Pilati 2023, o aluno indica o tipo de conjunto semântico usado no momento da concordância.

← sair 0/15 🎁

**Concordância** nível 1

Análise a oração abaixo, toque nos traços de **número** e **pessoa** do sujeito e, quando a oração estiver correta, clique no botão enviar.

Eu [ ] a prova para a professora.

Entregar

pessoa + número

1a singular

2a 3a plural

Enviar

< anterior 1 próxima >  
1/24

Imagem 6: Atividade do nível 1

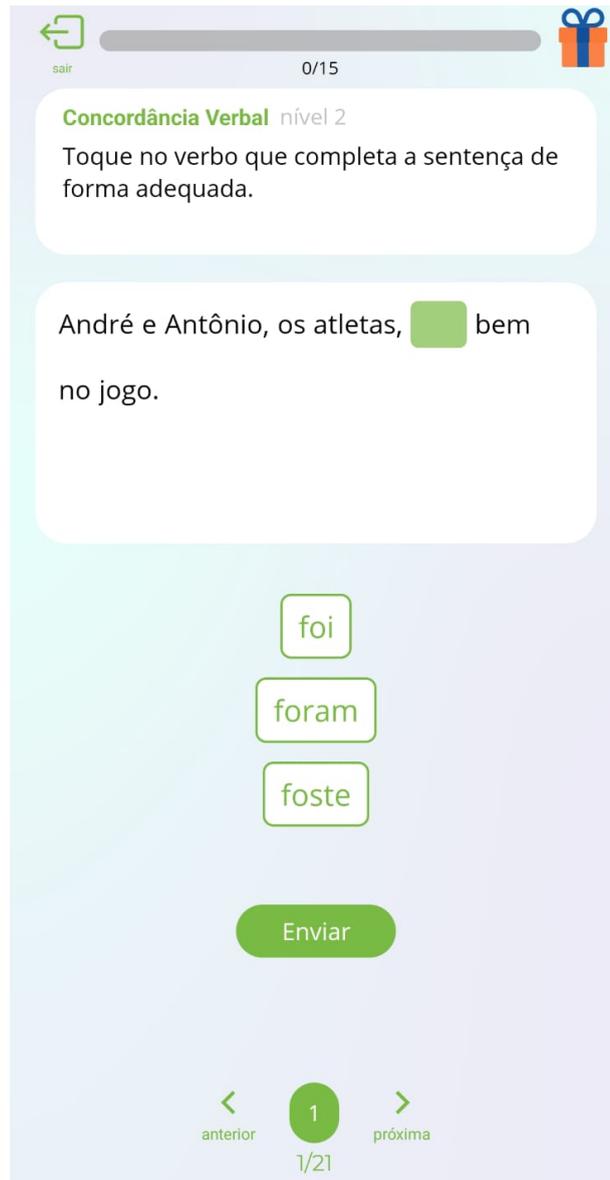


Imagem 7: Atividade do nível 2

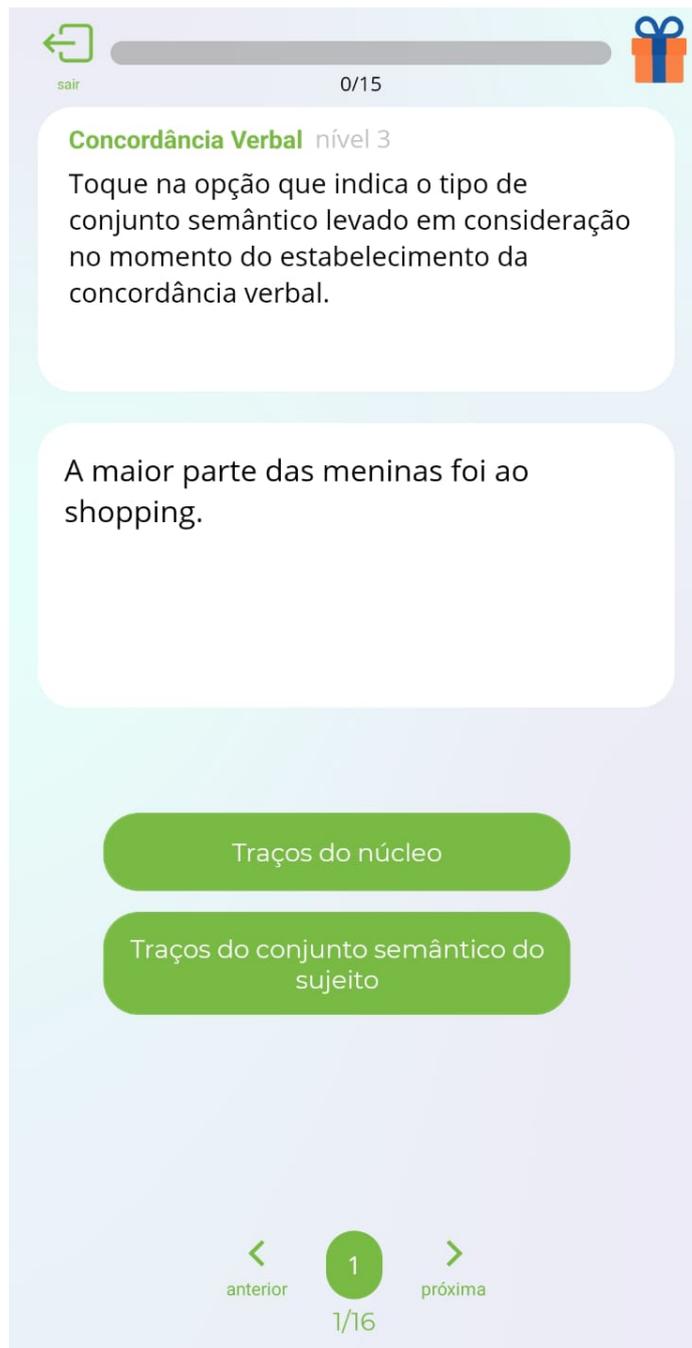


Imagem 8: Atividade do nível 3

Essas atividades unidas às explicações apresentadas nas seções específicas buscam auxiliar os estudantes a compreender o fenômeno em vez de recorrer à memorização. Ao acessar seu conhecimento inato, podem assimilar de forma consciente não só a Concordância Verbal como todo o conteúdo gramatical da Língua Portuguesa.

## 5. Análise do Gramatikê

Como dito anteriormente, o aplicativo oferece tanto atividades com a temática da Concordância Verbal, quanto uma explicação baseada na proposta de Pilati (2023) para que o jogador possa ter um arcabouço teórico que envolva a metodologia que irá utilizar.

No que tange a explicação, o aplicativo, primeiramente, exhibe duas orações e as difere:

(1) Nós amamos.

X

(2) Nós amo.

Na (1) podemos observar que o verbo *amamos* compartilhar informações com o sujeito *nós* em sua desinência da 1ª pessoa do plural (-mos). O que torna a oração adequada segundo os padrões da Língua Portuguesa. Já na oração (2), verbo e sujeito não dividem as mesmas características, não sendo uma oração bem formada. Com apenas duas frases, o aplicativo consegue despertar no jogador seu instinto linguístico, pois consegue reconhecer que a (2) não segue a forma natural de concordância no Português enquanto a (1) se encaixa nesses padrões.

Em seguida, estabelece a regra geral para Concordância Verbal feita por Pilati (2023) que já foi abordada neste trabalho. Ela deixa claro que concordância é o compartilhamento de dados, número e pessoa, entre o verbo e o sintagma na posição do sujeito e usa termos precisos para defini-la, o que faz com que o jogador consiga compreender plenamente o fenômeno linguístico. Assim, o verbo poderá concordar com a) termo na posição de núcleo ou com b) conjunto semântico do sintagma de sujeito.

Após a regra geral, o Gramatikê aborda os dois padrões de concordância por Pilati (2023), que têm o intuito de possibilitar aos usuários uma reflexão baseada nos princípios subjacentes a um conjunto mais amplo de subcasos de Concordância Verbal. Seguindo o princípio de que o verbo concorda com o núcleo do sujeito ou com o conjunto semântico do sujeito, o aplicativo discute dois casos: ideia de pluralidade e concordância ideológica. Por meio dos exemplos de orações, das cores específicas para demonstrar cada termo e das tabelas indicando o número e pessoa tratados nos verbos e sujeitos, o entendimento do conteúdo fica muito mais fácil e claro para quem faz uso do aplicativo.

Um ponto importante da explicação dada pelo Gramatikê é que apesar de ser uma nova proposta, ela ainda segue as noções de variação da norma padrão vistas nas Gramáticas Tradicionais. Só que em vez de trazer explicações confusas como o verbo pode ir para o plural ou para o singular, ou que o verbo concorda com o mais próximo, o aplicativo desenvolve uma metodologia mais simples de ser entendida e que segue as concepções biológicas e inatas da gramática.

### 5.1 Análise dos níveis

Para que se possa aferir a funcionalidade do aplicativo, é preciso voltar o olhar para as sentenças que os usuário vão analisar. No primeiro nível, eles devem tocar nos traços de número e pessoa do sujeito para a concordância ficar adequada. Entre parêntesis estão os verbos com a concordância correta, seguem as orações escolhidas:

- (1) Todo o time (precisava) do apoio da torcida.
- (2) Eu e Marina (consequimos) um novo emprego.
- (3) Os estudantes (cumpriram) as tarefas solicitadas.
- (4) Se não fosse a chuva, eu (passearia) na orla.
- (5) Os investimentos em educação (serão) ampliados pelo Governo Federal.
- (6) Tu (trouxeste) boas novas à tua família.

Ao colocar sentenças com os mais variados tipos de concordância com número e pessoa, o usuário consegue praticar e aplicar o que viu na explicação. Quando o usuário tem que clicar separadamente em qual pessoa e se está no singular e no plural, ele consegue compreender o aspecto principal do fenômeno. É um nível de complexidade mais simples e que motiva o jogador a ir adiante.

Nas sentenças (3), (5) e (7), apesar de não apresentarem de forma explícita o pronome *Eles*, fica perceptível para o estudante que as informações trocadas entre o verbo e o sujeito são de terceira pessoa do plural. Na sentença (4), verifica-se que a concordância se dá através do sentido visto no sintagma do sujeito *Eu e Marina* (nós), dessa forma, o verbo irá para a primeira pessoa do plural.

A sentença (8) apresenta o pronome *Tu* como sujeito, apesar desse tipo de pronome só ser utilizado em áreas específicas do país e estar sendo substituído por *Você*, é importante que os alunos tenham contato para que possam aplicar a concordância em textos que verão durante suas trajetórias acadêmicas.

Finalizando o nível 1, em sentenças como (6), que são de período composto, os alunos podem apresentar maior dificuldade por não conseguirem identificar qual o sujeito de cada oração. Portanto, é ótimo que o app também tenha esse tipo de sentença em seu primeiro nível.

Já no nível 2, os usuários devem completar a sentença de maneira correta, selecionando o verbo com a concordância adequada. Seguem as orações:

- (7) À tua disposição (fica) a terra e o mar.
- (8) Os professores (merecemos) salários mais justos.
- (9) Metade dos empregados (pedia) aumento, enquanto a outra solicitava menos horas de trabalho.
- (10) Nem um nem outro (queria) dar explicações ao diretor.
- (11) Quatro por cento dos brasileiros (estão) no Mapa da Fome.
- (12) Quatro por cento do Brasil (está) no Mapa da Fome.

Com essas orações é possível trabalhar de forma mais profunda a metodologia de Pilati (2023). É um nível de complexidade média onde os estudantes precisam perceber se o verbo estabelece a concordância com o núcleo do sujeito ou com o sentido apresentado por ele ao escolher qual sua conjugação correta.

A sentença (9) está fora da ordem canônica do Português, o que pode gerar dúvida no estudante, caso não tenha contato com esse tipo de frase. O verbo apresenta traços no singular porque os compartilha com um dos núcleos do sujeito em vez de seguir seu conjunto semântico.

No exemplo (10), há um caso de concordância ideológica. Após ler a explicação, o aluno estará preparado para lidar com esse tipo de sentença. Mesmo que numa primeira tentativa ele escolha a conjugação *merecem*, em seguida ele entenderá que a resposta correta é *merecemos*.

Já nas orações (11) e (12), que exibem expressões partitivas e sujeitos ligados por *nem*, as gramáticas normativas dizem que o verbo pode ir para o plural ou para o singular de acordo com diversas exceções. Elas estão na terceira pessoa do singular, pois o Gramatikê propõe que concordam com o núcleo do sintagma na posição de sujeito.

Apesar de serem parecidas, enquanto a oração (13) apresenta o verbo na terceira pessoa do plural pois concorda com *brasileiros*, ou seja, a concordância é feita por meio do

conjunto semântico. A frase (14) tem seu verbo na terceira pessoa do singular seguindo os traços de *quatro por cento*, seguindo os traços do núcleo do sujeito. É importante que o estudante analise sentenças similares porém com concordâncias diferentes para que possa entender plenamente a variabilidade da norma padrão da Língua Portuguesa.

O nível 3 propõe atividades que são desafios maiores para o usuário. O aluno indica o tipo de conjunto semântico, traços do núcleo ou do conjunto semântico, usado no momento da concordância. Seguem algumas orações presentes no aplicativo:

- (13) A maior parte das meninas foi ao shopping.
- (14) A maior parte das crianças foram ao parquinho.
- (15) Tanto Pedro quanto Maria foram para a escola que tanto admiravam.
- (16) A multidão de fãs gritaram o nome do ídolo durante o show.
- (17) O relógio bateu cinco horas.
- (18) Apenas a metade dos meninos da sala foi ao passeio da escola

As orações (15), (19) e (20) estabelecem sua concordância com os traços do núcleo do sujeito, dessa forma, o verbo *foi* concorda com número e pessoa com *a maior parte*, *bateu* concorda com *relógio* e *foi* concorda com *a metade*.

E as sentenças (16), (17) e (18) formam o fenômeno da concordância através dos traços do conjunto semântico do sintagma a posição de sujeito. Então, o verbo *foram* concorda com a ideia estabelecida por *crianças*, *foram* compartilha informações com *Pedro e Maria (Eles)* e *gritaram* concorda com *fãs*.

Os níveis trabalham a concordância em passo a passo, primeiro exercitando os conceitos de número e pessoa, depois praticando esses conceitos dentro de um verbo e por fim identificando qual o tipo de concordância estabelecida. O aplicativo segue as noções da gamificação ao inserir níveis que aumentam de dificuldades, contribuindo para a motivação de seus usuários de acordo com o que foi apontado por Matsumoto (2016). O conteúdo linguístico também aumenta sua dificuldade seguindo as ideias de Lobato (2015).

Por meio deste estudo afere-se que o Gramatikê é um excelente recurso metodológico para o ensino de Concordância Verbal. Por unir a Aprendizagem Linguística Ativa de Pilati (2017 e 2023) com a gamificação, além de tornar o processo de aprendizagem mais divertido, ele trabalha fenômenos da Língua Portuguesa por meio do sistema linguístico dos estudantes, promovendo o conhecimento profundo e crítico.

## **Discussão**

Conforme o estudo feito por Bodolay e Cunha (2020), apesar do tema gamificação estar se tornando popular no ambiente acadêmico, ainda é algo pouco pesquisado e debatido por se tratar de uma iniciativa recente. Na área de Língua Portuguesa e Letras é menos pesquisado ainda. Esses trabalhos atingem as áreas desde Leitura à Produção Textual, entretanto as autoras não encontraram nenhum que fale da área de Gramática.

Há também uma certa resistência dos professores para introduzir esse novo método em sala de aula. Muitos acreditam na falácia de que ao aplicar os jogos, estarão saindo do foco da participação e da aprendizagem por entender que eles estão apenas dentro do contexto da recreação (ORLANDI, 2018).

A gamificação pode ser a saída ao trabalhar conteúdos nos quais os estudantes apresentem dificuldade já que os leva a uma situação favorável ao aprendizado e os coloca em destaque. Por tornar o ensino mais divertido e fazer com que os alunos atuem ativamente seguindo o contexto de jogos, eles se preparam para atividades escolares mais complexas, superando desafios.

Portanto, esta pesquisa se faz necessária por trazer uma ferramenta metodológica inovadora - a gamificação aliada com o ensino de Gramática - numa conjunção onde tudo ainda é muito novo. Além disso, têm o intuito de desmistificar os preconceitos acerca da gamificação mostrando seus pontos positivos e contribuições para o ensino. Utilizar a gamificação não é só proporcionar um momento de lazer aos estudantes, é fazer com que eles analisem, sejam motivados a aprender, tenham foco, alcancem metas, recebam feedbacks, tenham a oportunidade de tentar de novo caso haja falha e, claro, possam aprender de maneira divertida numa competição saudável.

## Referências

BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BODOLAY, Adriana, CUNHA Yanna Karlla. **Gamificação e ensino de língua portuguesa**. IV Congresso Nacional em Educação. 2020. Disponível em: <<https://doity.com.br/media/doity/submissoes/artigo-2c08ec405f0ed7dfd3443935acf094088da669d9-arquivo.pdf>>. Acesso em 08 de fevereiro de 2023.

CHOMSKY, Noah. **Knowledge of language: its nature, origin and use**. New York: Praeger, 1986. (O conhecimento da língua: sua natureza, origem e uso)

CHOMSKY, Noah. **Syntactic Structures**. The Hague: Mouton. 1957.

CUNHA, Celso e Cintra, Lindley. **Nova gramática do português contemporâneo**. 7. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2017.

FERREIRA, Elisabete Luciana Moraes; VICENTE, Helena da Silva Guerra. Linguística gerativa e “ensino” de concordância na Educação Básica: contribuições às aulas de gramática. **Revista Linguagem & Ensino**, v. 18, n. 2, p. 425-455, 2015.

FERREIRA, Mauro. **360° - Aprender e Praticar Gramática**. São Paulo: FTD Educação, 2015.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, Belo Horizonte, n. 12, p.49-60, 2020. Disponível em: <[https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac\\_a\\_o-em-Foco.pdf](https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2020/03/Renato-Revista-Educac_a_o-em-Foco.pdf)>. Acesso em 07 de fevereiro de 2023.

LIMA, Rocha. **Gramática normativa da língua portuguesa**. 49 ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

LOBATO, Lúcia. **Linguística e ensino de línguas**. Brasília: Editora UnB. 2015.

LOPES, Marília. Reflexão Linguística e Consciência Morfossintática no ensino de Concordância Verbal. *In*: PILATI, Eloisa (org.). **Pesquisas e possibilidades dos estudos linguísticos no centro-oeste do Brasil Organizadora: Eloisa Pilati**. – 1. ed. – Campinas, SP: Pontes Editores, 2023. p. 103-128.

MATSUMOTO, Tae et al. Motivation strategy using gamification. **Creative Education**, v. 7, n. 10, p. 1480, 2016. Disponível em: <[https://www.scirp.org/html/12-6303159\\_68291.htm](https://www.scirp.org/html/12-6303159_68291.htm)>. Acesso em 05 de fevereiro de 2023.

MORAN, José. Metodologias Ativas para uma Aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian e MORAN, José (org.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. Gamificação: uma Nova Abordagem Multimodal para a Educação. **Biblios**, Brasília, n.70, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em 8 de fevereiro de 2023.

PILATI, Eloisa. Concordância Verbal sob a ótica da Aprendizagem Linguística Ativa: reflexões sobre uma estratégia de compreensão do fenômeno por meio da identificação de princípios. In: PILATI, Eloisa (org.). **Pesquisas e possibilidades dos estudos linguísticos no centro-oeste do Brasil Organizadora: Eloisa Pilati**. – 1. ed. – Campinas, SP: Pontes Editores, 2023. p. 181-213.

PILATI, Eloisa. **Linguística, Gramática e Aprendizagem Ativa**. Campinas: Pontes Editores, 2017.

SUASSUNA, Lívia. **Ensino de língua portuguesa: Uma abordagem pragmática**. Papyrus Editora, 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.