

LETRAMENTOS EM TEMPOS DE BETS: A CONSTRUÇÃO DA ARGUMENTAÇÃO NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Leanderson Bruno de Santana Silva¹
Giovana de Luna Alves Campelo²
Mateus de Oliveira Dantas³
Taís da Silva Lima⁴
Andréa Silva Moraes⁵

RESUMO

O presente trabalho é uma ação formativa empregada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), referente ao projeto intitulado “Produção de texto na Educação Básica: caminhos entre a escola e a universidade”, no curso de Letras-Português da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), coordenado pela Profa. Dra. Andréa Moraes. O projeto de ensino foi implementado em uma turma do terceiro ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Professor Agamenon Magalhães (ETEPAM), localizada no Recife, e teve como objetivo promover o engajamento dos estudantes em práticas de leitura e escrita por meio de temas sociais. Após 30h de observações não-participativas na turma, percebeu-se que as apostas esportivas online (bets) eram um fenômeno bem discutido entre os estudantes, e por isso, foi escolhido como elemento temático norteador para a construção de textos de teor argumentativo. Deste modo, fundamentado na concepção sociointeracionista da linguagem (Geraldi, 1984) e nos eixos de ensino de língua portuguesa, o trabalho adota o conceito de gênero como forma de ação social (Bazerman, 2021) e os modelos de letramento (Street, 1993; Kleiman, 2000; Oliveira, 2010), priorizando a linguagem em seus contextos de uso. Teórico-metodologicamente, embasou-se nos multiletramentos (Rojo, 2012) e na gamificação (Murr; Ferrari, 2020). Criou-se uma moeda fictícia como estímulo ao envolvimento nas atividades, que ao final resultou em um prêmio para o aluno que mais as possuísse. Os gêneros trabalhados - como resenha crítica, entrevista e artigo de opinião - permitiram aos estudantes o exercício da competência argumentativa sobre temas contemporâneos. As produções elaboradas ao longo da regência foram unidas em uma coletânea de artigos de opinião em formato de livro/ebook, disponibilizada na biblioteca e em meios digitais para acesso da comunidade escolar.

Palavras-chave: Argumentação, Gameficação, Gêneros Discursivos, Multiletramentos

1 Graduado pelo Curso de Letras-Português da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, leanderson.bruno@ufpe.br;

2 Graduanda do Curso de Letras-Português da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, giovana.luna@ufpe.br;

3 Graduando do Curso de Letras-Português da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, mateus.dantas@ufpe.br ;

4 Mestre pelo Curso de Letras-Português da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, taisdelima@professor.educacao.pe.gov.br;

5 Professora orientadora: Doutor, Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, andrea.smoraes@ufpe.br.



INTRODUÇÃO

O presente texto insere-se como parte das ações formativas empregadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), referentes ao curso de licenciatura em Letras-Português. Coordenado pela Prof^a Dra. Andréa Silva Moraes através do projeto “Produção de texto na Educação Básica: caminhos entre a escola e a universidade”, tem por finalidade apresentar e contextualizar o projeto, que foi vivenciado numa turma de terceiro ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Professor Agamemnon Magalhães (ETEPAM).

Neste cenário, é preciso que se estabeleçam aqui as bases teóricas que fundamentaram e que serviram de suporte às práticas pedagógicas que foram desenvolvidas ao longo do projeto. Assim, partiremos dos conceitos de língua e de linguagem, procurando relacioná-los ao ensino de português. Em seguida, trataremos, brevemente, dos eixos de ensino de língua portuguesa, a fim de situá-los em meio a concepção de linguagem adotada. Posteriormente, traremos as noções de gêneros textuais as quais nos baseamos. Por fim, iremos nos debruçar sobre o que se define como letramento, eventos de letramento e projetos de letramento.

Por fim, o subprojeto intitula-se “Letramentos em tempos de bets: a construção da argumentação na aula de Língua Portuguesa” e, através destas referências, buscou proporcionar reflexões em sala de aula sobre as casas de apostas online e os riscos que elas propiciam às pessoas que apostam. Diante disso, os alunos participaram de atividades que promoviam a prática da argumentação através cine-debates, produções textuais (escritas e orais) e análises de contos.

METODOLOGIA

Para efeitos de metodologia de pesquisa, este trabalho fundamentou-se, principalmente, na concepção de pesquisa etnográfica proposta por André (2013), para que houvesse uma melhor aproximação do campo de atuação e do público-alvo. Durante o período anterior à regência, os estudantes produziram um relato etnográfico da instituição, o que permitiu que conhecessem toda a organização escolar, desde a infraestrutura, até a gestão





e corpo discente, o que propiciou uma coleta de dados completa. Segundo a perspectiva de André (2013, p.41):

Conhecer a escola mais de perto significa colocar uma lente de aumento na dinâmica das relações e interações que constituem o seu dia-a-dia, apreendendo as forças que a impulsionam ou que a retêm, identificando as estruturas de poder e os modos de organização do trabalho escolar e compreendendo o papel e a atuação de cada sujeito nesse complexo interacional onde ações, relações, conteúdos são construídos, negados, reconstruídos ou modificados.

Sendo assim, o período de observação foi crucial para a produção deste projeto de letramento, pois permitiu aos estudantes que ultrapassassem os “seus métodos e valores, admitindo outras lógicas de entender, conceber e recriar o mundo.” (ANDRÉ, 2013, p.45).

Como o PIBID é um programa de caráter formativo, foram realizadas diversas formações promovidas pela coordenação do programa em Letras-Português, com o intuito de fornecer um arcabouço teórico completo e que gerasse reflexões sobre o fazer docente para os estudantes. Sendo assim, o Prof Dr. Rosemberg Nascimento foi convidado a palestrar sobre sua tese de doutorado, intitulada “Multimodalidade e multiletramentos: propostas e práticas na educação básica”, e a Prof^a Dra. Lívia Suassuna foi convidada para a palestra “Avaliação da aprendizagem da escrita: aspectos a considerar frente aos textos dos alunos”.

No que diz respeito à sequência didática, o projeto fundamentou-se na concepção de projeto de letramento, como ressalta Oliveira (2010) e optou por empregar uma metodologia proposta por Murr e Ferrari (2020) que se voltou ao processo de gamificação e que gerou a participação ativa da turma. Adiante, como o projeto objetivou a formação de estudantes que realizassem um uso reflexivo e analítico Língua Portuguesa, em suas diferentes modalidades, contextos e propósitos, baseou-se na proposta dos Multiletramentos abordada por Rojo (2012), o que propiciou uma multiplicidade de interpretações nas construções autor-texto-leitor.

REFERENCIAL TEÓRICO

Este relato de experiência fundamenta-se em uma abordagem de ensino de língua portuguesa que comprehende a linguagem como um fenômeno primordialmente social, interativo e historicamente situado. Para a estruturação do projeto aqui relatado, foram mobilizados quatro pilares teóricos centrais: a concepção sociointeracionista da linguagem, os eixos de ensino de língua portuguesa, o papel dos gêneros textuais e a perspectiva dos projetos de letramento.

Com efeito, a prática pedagógica descrita afasta-se das concepções que entendem a língua como mera expressão do pensamento ou como um instrumento da comunicação. Adotamos, em vez disso, a noção de linguagem como forma de interação humana, conforme proposto por Geraldí (1984). Segundo Fuza, Oshuschi e Menegassi (2011, p. 490), o foco desta concepção em sala de aula é “[...] levar o aluno não apenas ao conhecimento da gramática de sua língua, mas, sobretudo, ao desenvolvimento da capacidade de refletir, de maneira crítica, sobre o mundo que o cerca e, em especial, sobre a utilização da língua como instrumento de interação social.” Na perspectiva interacionista, portanto, a linguagem não é um meio para transmitir informações ou expressar pensamentos individuais, mas sim uma prática sócio-históricamente situada, na qual os interlocutores intercambiam significados e influenciam mutuamente a construção dos seus discursos.

Ao discorrer sobre os eixos de ensino, toma-se aqui esta concepção como a norteadora das práticas de ensino do professor de português, visto que “[...] situa a linguagem como um lugar de constituição de relações sociais, onde os falantes se tornam sujeitos.” (Geraldí, 1984, p.43). Por conseguinte, a aula de português configura-se, neste texto, como um espaço-tempo, um acontecimento, no qual se estuda (e se vivencia), dentre outras coisas, as múltiplas relações que os sujeitos produzem no movimento dialógico, dinâmico e diverso da linguagem; distanciando-se, pois, da mera normatização gramatical ou da rasa instrumentalização da comunicação.

Dessa forma, consoante a Base Nacional Comum Curricular (2018), os eixos de ensino que permeiam as aulas de língua portuguesa são a oralidade, a leitura/escuta, a produção textual e a análise linguística/semiótica. Com finalidades diferentes, mas interconectadas, cada eixo representa uma prática de linguagem que mobilizamos ao nos defrontarmos com a



diversidade textual a que estamos inseridos. Assim, diante de uma sociedade em que se demanda à interação com gêneros das mais distintas composições, estilos e propósitos, o ensino de língua materna procura estabelecer suas unidades estruturantes, como denominava Geraldi (1984), nestas práticas, de modo a proporcionar aos aprendizes o enriquecimento de suas habilidades linguísticas e de sua capacidade de reflexão sobre o mundo a partir delas.

Para tanto, é preciso entender que a articulação entre tais eixos se materializa, dentre outras formas, pelo trabalho com os gêneros textuais. No projeto, vivenciamos uma noção de gênero que não se reduzisse a estrutura formal dos textos. Nesse panorama, a contribuição de Bazerman (2021) é fundamental, pois, ao deslocar o foco da mera estrutura, explica que

Gêneros não são apenas formas. Gêneros são formas de vida, modos de ser. São frames para a ação social. São ambientes para aprendizagem. São lugares em que o sentido é construído. Os gêneros moldam os pensamentos que formamos e as comunicações através das quais interagimos. Gêneros são os lugares familiares para onde nos dirigimos para criar ações comunicativas inteligentes uns com os outros e são os modelos que utilizamos para explorar o não familiar. (Bazerman, 2021, p. 39).

Nesta concepção, o pesquisador destaca que os gêneros textuais funcionam como estruturas que orientam a interação linguística. Assim, a assimilação de novos gêneros envolve aspectos linguísticos, retóricos, sociais e psicológicos, partindo do conhecimento prévio para aprender o novo. No ensino de língua portuguesa, isso implica que a escolha dos gêneros deve considerar os interesses e motivações dos alunos, além das expectativas das instituições e professores. Bazerman (2021) propõe, então, uma visão de gênero como fenômeno sociopsicológico, essencial para a construção de sentido e ação no mundo, o que exige que o ensino esteja alinhado às práticas sociais relevantes e à motivação dos estudantes.

Por fim, o conceito central que norteia esta intervenção é o de letramento, compreendido para além da simples aquisição do código escrito (alfabetização). Adotamos a definição de Soares (1999, p. 18), que entende o letramento como "o estado ou condição que adquire um grupo social ou indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita" e das suas funções sociais.

Neste sentido, seguindo a proposição de Street (1993), distinguimos dois modelos de letramento: o "autônomo", que trata a escrita como uma habilidade técnica independente do contexto, e o "ideológico", que a situa nas práticas sociais e nas dinâmicas de poder. Este





projeto alinha-se explicitamente ao modelo ideológico, compreendendo que as práticas de leitura e escrita são sempre situadas e culturalmente determinadas.

A partir desta concepção, fundamentam-se os projetos de letramento nas escolas, os quais, conforme Kleiman (2000, p. 238), configuram-se como um “conjunto de atividades que se origina de um interesse real da vida dos alunos cuja realização envolve a escrita [...] O projeto de letramento é uma prática social em que a escrita é utilizada para atingir algum outro fim, que vai além da mera aprendizagem da escrita.” Para tanto, os projetos são pensados tendo em vista aos eventos de letramento, “ocasião em que a fala se organiza ao redor de textos escritos e livros, envolvendo a sua compreensão” (Kleiman, 2005, p.23), que abarcam em sua constituição.

Neste âmbito, Oliveira (2010) faz uma distinção dos projetos de letramento de outros projetos pedagógicos. Nas palavras da autora, “afirmar que se está trabalhando com ‘projetos de ensino’ não é a mesma coisa que se utilizar da prática de ‘projetos de letramento’ na escola” (Oliveira, 2010, p. 279). Assim, o que distingue os projetos de letramento é o fato de que eles se organizam em torno de *situações reais de uso da linguagem*, em que os alunos praticam a leitura e a escrita não por ela em si mesmas, mas com um propósito comunicativo: “ler e escrever para agir na vida social” (Oliveira, 2010, p. 282).

Dessa maneira, a pesquisadora também traz orientações sobre como desenvolver um projeto de letramento, destacando etapas como a escolha de uma situação social de uso da linguagem, o planejamento das ações, o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos e a produção final. Em vista disso, os projetos de letramento oferecem instrumentos para que os professores possam concretizar essa proposta em sala de aula, dando ênfase a participação ativa dos alunos, a interdisciplinaridade e na avaliação processual, assim, reforçando o caráter formativo e transformador dessa abordagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos primeiros encontros do projeto, objetivamos, além de apresentar nossa proposta de intervenção pedagógica, introduzir a temática que nortearia as discussões e as atividades promovidas: a recente ascensão das apostas *online* (*bets*) no Brasil e suas implicações para a sociedade. Dessa forma, iniciamos uma discussão acerca do dinheiro, focalizando na relação que os alunos têm com ele em seu cotidiano e de como o percebem na sociedade.

Neste contexto, já tínhamos a ciência de que alguns estudantes praticavam apostas online, por conta da observação etnográfica não-participativa, conforme André (2013), realizada anteriormente à regência. No entanto, este fato foi confirmado nestas discussões, demonstrando-se que o assunto entorno das *bets* fazia parte não só da realidade social da turma, mas também de sua zona de interesse.

Como parte de nossa metodologia, procedemos por via uma dinâmica intitulada “Roleta dos Influenciadores”, em que os estudantes simulavam prática de “sorte ou azar” selecionando um entre dez nomes de personalidades das redes sociais conhecidas, dentre outras coisas, por serem assíduos divulgadores de casas de apostas. Neste jogo, visamos discutir e problematizar a ludopatia⁶ e a responsabilidade dos influenciadores sobre aquilo que divulgam ao seu público. Ao decorrer da dinâmica, por sua vez, constatou-se que, assim como demonstrado por dados estatísticos neste quesito, os meninos eram mais propensos a continuarem apostando, enquanto as meninas (minoria na turma) eram mais cautelosas com seus recursos. Tais reflexões, portanto, serviram para introduzir a temática e dar o pontapé para o trabalho com a argumentação nas aulas seguintes.

Neste sentido, os alunos demonstram-se engajados, não só por conta de temática, mas também pelo processo de gamificação incorporado às aulas, sendo este um resultado esperado, conforme ressaltam Murr e Ferrari (2020). Assim, a utilização de nossa moeda fictícia, os MEC’s, não só despertou a atenção dos estudantes ao que vinha sendo proposto, mas também para criarem um senso de cooperação entre si, como se verá a seguir.

⁶ De acordo com Teixeira et. al (2025, p. 7, acréscimo nosso), “a ludopatia, também denominada Transtorno do jogo ou jogo patológico, é classificada pelo DSM-5 [Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, em tradução livre.] como um Transtorno do controle de impulsos, caracterizado por comportamento persistente e recorrente de jogo, mesmo diante de prejuízos pessoais, financeiros e sociais.”

Com isso, os encontros voltaram-se ao desenvolvimento da tipologia textual dissestativa-argumentativa, englobando noções como tese, argumento, estratégias argumentativas, entre outras, a partir de rodas de leitura e jogos – como os detetives da argumentação⁷ – envolvendo diferentes gêneros discursivos, como crônicas argumentativas, contos e resenhas críticas. Estas últimas receberam uma atenção especial no primeiro terço do projeto, pois estavam ligadas ao primeiro evento de letramento do projeto: a publicação das resenhas, em um portal *online*, acerca do episódio inaugural do documentário “A Banca Sempre Ganha”⁸, produzido e disponibilizado no canal do Instituto Conhecimento Liberta (ICL).

Posteriormente, o segundo terço do projeto encaminhou-se para o aprofundamento das reflexões acerca do vício e da argumentação, voltando-se à literatura e a outras manifestações artísticas. Primeiramente, a turma participou de uma roda leitura voltada para dois contos da escritora Clarice Lispector presentes no livro “Laços de Família” – Amor e Começos de uma Fortuna – em que puderam experienciar um visão mais psicológica da temática.

Posteriormente, desenvolveu-se uma proposta pedagógica centrada em dois gêneros textuais que apresentam maior afinidade com o universo sociocultural dos estudantes: o rap e a poesia slam. Nesse contexto, procedeu-se à leitura e análise das composições pertencentes a ambos os gêneros, visando identificar de que maneira a temática das apostas esportivas era discursivamente construída e representada pelos autores. Os resultados corroboram a perspectiva defendida por Bazerman (2021), segundo a qual a inserção, no espaço escolar, de gêneros que dialogam com as práticas sociais dos discentes favorece um processo de aprendizagem mais significativo e aprofundado, aproximando os objetos de conhecimento da realidade dos estudantes.

A esta altura do projeto, a turma do terceiro ano, vinculada ao curso técnico de mecânica industrial, já se demonstrava mais unida engajada nas atividades propostas, o que

⁷ Separados em grupos, os alunos, neste jogo, têm como objetivo identificar a tese, os argumentos e as estratégias argumentativas presentes em diferentes textos. Para tanto, são entregues a eles uma “pasta do caso”, que contém um texto argumentativo curto e uma ficha de “Relatório de Investigação”, em que deverão preencher o crime (a tese defendida pelo autor), as pistas (os argumentos) e a arma do crime (as estratégias argumentativas). Ao final, um “porta-voz” de cada agência apresenta suas conclusões.

⁸ A BANCA Sempre Ganha - Episódio 1 - Bets: O jogo sujo que ninguém comenta - Série ICL. Direção de Helga Simões e Marcia Cunha. Roteiro: André Uzeda e Antonio Farinaci. Rio de Janeiro: **Instituto Conhecimento Liberta**, 2024. Disponível em: https://youtu.be/T5Tsy_Ln4n4?si=xQVznKdHSyGOSBsg. Acesso em: 22 out. 2025.





facilitou a realização de nosso segundo evento de letramento: uma entrevista com o jornalista Rodrigo de Luna. A escolha desta personalidade de grande relevância no cenário jornalístico do estado deu-se por sua intensa cobertura do caso de prisão da influenciadora Deolane Bezerra, em setembro de 2024, por suposto envolvimento com esquemas de lavagem de dinheiro envolvendo casas de apostas.

Com esta premissa, os estudantes se articularam para a construção do evento, que envolveu a participação de outras turmas da instituição de ensino. Assim, a turma dividiu-se em três grupos: os *roteiristas*, responsáveis pela pesquisa e pela elaboração da pauta da entrevista, os *divulgadores*, que – com o apoio da equipe do Jornal ETEPAM – formam incumbidos de socializar o evento a toda comunidade escola e cuidar de sua cobertura para as redes sociais, e os *entrevistadores*, que conduziram o dialogo com o jornalista. A partir desses esforços, os alunos demonstram-se autônomos e interessados na entrevista, bem como perceberam como a argumentação pode estar presente no gênero, de modo a mudar a perspectiva que se tem acerca de um determinado assunto.

Por fim, o último terço do projeto foi destinado à abordagem do gênero artigo de opinião, através do qual os estudantes puderam analisar e produzir argumentos acerca da regulamentação das casas de aposta no Brasil. Com isso, produziram uma coletânea de artigos em formato digital, disponibilizado para o acervo da comunidade escolar.

Diante disso, os resultados obtidos ao longo da intervenção pedagógica evidenciam que a articulação entre práticas de letramento, estratégias de gamificação e o trabalho com gêneros discursivos contribuiu significativamente para o engajamento dos estudantes nas aulas de Língua Portuguesa. A abordagem proposta, portanto, favoreceu não apenas a participação ativa, mas também o desenvolvimento da autonomia e da colaboração, elementos essenciais para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e significativo. Além disso, a ênfase na argumentação, integrada aos eixos de ensino da disciplina, possibilitou aos discentes ampliar sua capacidade de posicionamento crítico diante de questões sociais contemporâneas, mobilizando estratégias discursivas em situações reais de uso da linguagem. Em síntese, a experiência confirma que práticas contextualizadas, que dialogam com os interesses dos alunos e com demandas sociais emergentes, são capazes de transformar a relação com a disciplina, promovendo não apenas a aprendizagem linguística, mas também a formação de sujeitos críticos e protagonistas de sua trajetória educativa.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto de letramento foi delineado como uma proposta de intervenção pedagógica que buscou articular os pressupostos teóricos do ensino de Língua Portuguesa a uma demanda social emergente e relevante para os estudantes do 3º ano do Ensino Médio da Escola Técnica Estadual Professor Agamenon Magalhães (ETEPAM). A sua concepção, portanto, partiu da necessidade de superar o quadro de desinteresse discente observado, propondo uma abordagem que transcende a mera transmissão de conteúdos e posiciona o aluno como protagonista de seu processo de aprendizagem.

A fundamentação teórica que alicerça esta proposta adotou uma concepção de linguagem como forma de interação social, compreendendo os eixos de ensino como práticas situadas e interrelacionadas. Nesse sentido, a perspectiva dos gêneros textuais como “formas de vida” e “frames para a ação social”, conforme preconiza Bazerman (2021), permitiu que a escolha da resenha crítica, da entrevista e do artigo de opinião estivesse intrinsecamente ligada a um propósito comunicativo real: a discussão crítica sobre as implicações da crescente popularização das apostas online.

Deste modo, a metodologia, estruturada em torno da pedagogia de projetos, buscou criar eventos de letramento autênticos, nos quais ler e escrever servissem para “agir na vida social”, como ressalta Oliveira (2010). Assim, a incorporação de estratégias de gamificação, por sua vez, foi pensada não apenas como um elemento para fomentar a motivação e o engajamento, mas também para promover a colaboração, a autoavaliação contínua e a superação de desafios por parte dos estudantes.

Como efeito, as atividades planejadas, desde o cine-debate e a análise de infográficos até a produção de resenhas para o jornal da escola e a elaboração de uma entrevista com um profissional da área de comunicação, foram desenhadas para que os alunos exercessem o seu protagonismo, mobilizando conhecimentos prévios e ampliando seu repertório discursivo e semiótico. Dessa forma, a culminância do projeto, com a criação de uma coletânea de artigos





de opinião em formato de livro e *ebook*, materializou o esforço coletivo e conferiu aos estudantes o papel de autores, cujas vozes e posicionamentos puderam circular para além dos muros da escola.

Em suma, este projeto representa um esforço para superar práticas pedagógicas que se restringem à decodificação e à normatização, propondo um caminho que integra o desenvolvimento de habilidades linguísticas à formação de cidadãos críticos, criativos e capazes de se posicionar de forma fundamentada diante das complexas questões do mundo contemporâneo. Logo, esperou-se que com a execução desta proposta formativa não apenas transforme a relação dos alunos com a disciplina de Língua Portuguesa, mas também lhes ofereça ferramentas para uma participação mais ativa e consciente na sociedade letrada.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, à turma do terceiro ano do curso técnico em Mecânica Industrial (3º MEC) da Escola Técnica Estadual Professor Agamenon Magalhães (ETEPAM), cuja participação ativa e engajamento foram fundamentais para a realização deste projeto. Estendemos nossos agradecimentos à professora Taís Lima, pelo apoio pedagógico e pela colaboração durante as etapas de planejamento e execução das atividades. Reconhecemos, também, toda a comunidade escolar da ETEPAM, que acolheu a proposta e contribuiu para a criação de um ambiente favorável à aprendizagem.

Registraramos nossa gratidão ao Jornal ETEPAM, pelo suporte na divulgação das ações e pela parceria na cobertura do evento de entrevista, que ampliou o alcance das práticas desenvolvidas. Agradecemos à professora Andréa Moraes, coordenadora do PIBID Letras-Português da UFPE, pelo direcionamento teórico-metodológico e pelo incentivo constante à formação docente. Estendemos nossos agradecimentos à comunidade do PIBID Letras-Português da UFPE, pelo compartilhamento de saberes e experiências que enriqueceram este trabalho, e a CAPES, pelo financiamento e pelo compromisso com a valorização da educação e da pesquisa no país.





REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli. **Etnografia da prática escolar**. Papirus editora, 2013.

BAZERMAN, C. A vida do gênero, a vida na sala de aula. In: DIONÍSIO, A. P.; HOFFNAGEL, J. C. (org.). **Gênero, agência e escrita**. Recife, Campina Grande: Pipa Comunicação, Edufcg, 2021. Cap. 1. p. 39-55.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

FUZA, A. F.; OHUSCHI, M. C. G.; M., R. J. Concepções de linguagem e o ensino da leitura em língua materna. **Revista Linguagem & Ensino**, [S.L.], v. 14, n. 2, p. 479-501, 13 mar. 2019. Universidade Federal de Pelotas. <http://dx.doi.org/10.15210/rle.v14i2.15401>. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/rle/article/view/15401>. Acesso em: 05 jun. 2025.

GERALDI, J. W. Concepções de linguagem e ensino de português. In: GERALDI, J.W. (Org.).

O texto na sala de aula: leitura e produção. Cascavel: Assoeste, 1984. p. 41-49.

KLEIMAN, A. B. O processo de aculturação pela escrita: ensino de forma ou aprendizagem da função? In: KLEIMAN, A. B.; SIGNORINI, I. (Org.). **O ensino e a formação do professor**: alfabetização de jovens e adultos. Porto Alegre: Artes Médicas do Sul, p. 223-243, 2000.

KLEIMAN, A. B. **Preciso “ensinar?” o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** São Paulo: Unicamp, 2005. p. 5-60.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação [recurso eletrônico]**: o que é, para que serve, potencialidade e desafios. Florianópolis: UFSC, 2020.

OLIVEIRA, M. do S. O que é, como se faz e o que significa trabalhar com projeto de letramento. In: OLIVEIRA, M. do S.; TINOCO, E. F.; SANTOS, G. C. O. **Letramento e práticas pedagógicas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. p. 279-303.

ROJO, R. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SOARES, M.B. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

STREET, B. Introduction: the New Literacy Studies. In: STREET, B. (Ed.). **Cross-Cultural Approaches to Literacy**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993, p. 1-21.

TEIXEIRA, J. M. et al. Ludopatia entre a promessa do lucro e o colapso psíquico: jogos de azar digitais, vício dopaminérgico e seus danos além da saúde mental. **Brazilian Journal Of Health Review**, [S.L.], v. 8, n. 3, p. 01-20, 27 jun. 2025. Brazilian Journals. Disponível em:





<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/80661>. Acesso em: 19 out. 2025.

