



A PONTUAÇÃO DIVERTIDA: UMA PROPOSTA DE ATIVIDADES PARA A SALA DE AULA

Ivonete Nink Soares

Universidade Federal do Acre – UFAC
ivonetenink@hotmail.com

Lindinalva Messias do Nascimento Chaves

Universidade Federal do Acre – UFAC
lindinalvamessias@yahoo.com.br

RESUMO: O presente trabalho aborda questões relacionadas ao uso da pontuação e a uma forma de ensiná-la de modo lúdico. O objetivo do estudo é apresentar uma proposta de atividades voltadas para o ensino da pontuação que colabore para a aquisição do conhecimento teórico aliado à prática. Discorre-se sobre a dificuldade dos alunos em saber utilizar corretamente os sinais de pontuação, visto que os livros didáticos trazem, geralmente, muitas regras, sem explicações mais aprofundadas, acarretando que o aluno decore preceitos, sem saber aplicá-los. A proposta de atividades lúdica foi testada por meio de uma ação intervencionista. Nessa ação foi possível observar como o envolvimento do aluno em seu processo de aprendizagem faz diferença e como a ludicidade pode ser uma grande aliada. Ao final da etapa, quando construíram regras sobre o uso da pontuação, ficou nítido que, quando há interação na construção da aprendizagem, esta se torna mais coerente.

Palavras-Chave: Pontuação. Lúdico. Atividades. Prática de uso.

Introdução

Acreditamos que, durante as aulas de língua portuguesa, é essencial que se ensine a língua de maneira vinculada às suas condições de uso, deixando-se de vê-la como um domínio da morfossintaxe, de maneira solta, vaga e sem pretensões por parte dos interlocutores. É preciso ter consciência da necessidade de se ensinar algo significativo. Dessa forma, na condição de formadoras de cidadãos atuantes na sociedade, estamos cientes de que a língua é bem mais do que nomenclaturas de palavras e frases aleatórias, surgindo daí a nossa preocupação em colaborar para a aquisição do conhecimento dos assuntos, por parte do aluno, aliado à prática.

Em relação ao ensino, estamos convictas de que cada docente contribui para a formação do indivíduo e para o despertar da consciência de seu papel perante a sociedade; nesse sentido, acreditamos ser fundamental repensar o processo de ensinar, rever metodologias e perceber que o bom professor não deve se prender

apenas a um modo de ensinar. De fato, é importante que ele saiba alternar as diferentes metodologias e estratégias, com o foco voltado para o aluno e para os objetivos a serem conquistados.

No que tange ao processo de aprendizagem, uma das grandes realidades que observamos, atualmente, nas aulas de língua portuguesa de nossa escola, é a dificuldade dos alunos em relação à utilização correta dos sinais de pontuação. Os livros didáticos trazem, geralmente, muitas regras, mas nem sempre isso faz sentido para o aluno e ele finda por decorá-las, sabendo aplicá-las muito raramente. No processo de ensino, consideramos que, se a educação não cumpre seu papel de formadora de cidadãos competentes na oralidade, na leitura e na escrita, ela terá sido em vão. Ocorre que o problema do desconhecimento de diversos pontos considerados gramaticais, dentre os quais citamos as formas de se pontuar um texto, certamente está, também, ligado à maneira como a grande maioria das escolas têm conduzido suas aulas de língua portuguesa.

Pensando em proporcionar estratégias diferentes para esses discentes, de forma divertida e prazerosa, executamos um plano de aula, de 4h, com atividades copiadas da *internet*, sobre pontuação, com uma turma do 7º ano, em uma escola estadual do ensino fundamental de Porto Velho (RO), onde atuamos como docente. Trata-se, aqui, portanto, de um relato de experiência. A turma é composta por 26 alunos, que estudam no turno matutino e são alunos regulares, sem grandes problemas de aprendizagem.

Destacamos o fato de que esta pesquisa se insere no âmbito do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), na Universidade Federal do Acre. Os problemas relacionados à pontuação nos escritos dos alunos do ensino fundamental é tema recorrente nas aulas de algumas disciplinas do referido programa e se constituem em preocupação constante por parte dos discentes, que, também, são professores no mencionado nível de ensino. O primeiro trabalho sobre o tema constituiu-se em dissertação, de Nogueira (2018), uma de nossas leituras sobre o assunto.

No primeiro semestre letivo de 2018, as discussões nas aulas da disciplina Fonologia, variação e ensino nos levaram, assim como a outros colegas, dentre os quais citamos Barroso (2018), a realizar uma série de atividades, algumas de comum

acordo, em sala de aula com vistas a minorar as dificuldades de nossos alunos e de trazer os resultados para o debate nas aulas da supramencionada disciplina.

Sinais de pontuação: para que servem?

A língua falada, que é natural do ser humano, é dotada de marcas prosódicas, que são independentes da sintaxe; para conseguir transformar esse tipo de linguagem em escrita, tornou-se necessária a utilização dos sinais de pontuação e de outros recursos, não sendo estes últimos foco deste estudo. Por exemplo, ao enunciado “A AULA FOI BOA” (“A aula foi boa”) é possível atribuir diferentes implicações na fala, resultantes da prosódia: uma afirmação, uma interrogação, ou, até mesmo, uma ironia. No entanto, quando esse enunciado vai ser transformado em um escrito, é necessário recorrer a recursos gráficos, como os sinais de pontuação. Em se tratando da ironia, o contexto é basilar para que ela seja compreendida, pois, contextualizando a situação de produção da fala, determinamos em que sentido as palavras estão sendo empregadas, uma vez que não temos a entonação do falante para nos guiar nessa tarefa. Dessa forma, é de fundamental importância conhecer e perceber os efeitos de sentidos provocados nos textos pelo uso de sinais de pontuação.

De acordo com Dahlet (2006), “não se consegue consenso no que tange à seguinte pergunta, aparentemente muito simples: Quantos e quais são os sinais de pontuação”? Em relação a esse questionamento, o autor cita Cagliari quando este afirma que “há tanta divergência nesta área que os autores nem sequer concordam com o conjunto de marcas que devem ser entendidas como sinais de pontuação”. Na visão de Dahlet (2006)

[...] em muitos casos, existe mais do que uma possibilidade de pontuar; que, em última análise, pouquíssimos sinais de pontuação ficam regidos pela norma enquanto a maioria decorre da intenção de comunicação ou da interação estabelecida entre quem escreve e quem lê.

Em outras palavras, existem as regras, mas essas não devem ser vistas de forma isolada, em exemplos descontextualizados, em listas infundáveis de exercícios de “pontuar corretamente”. Deve ser apresentada ao aluno a possibilidade de perceber a dinamicidade que uma língua possui, de acordo com a entonação, com o

quê e de que forma se quer comunicar. Piccolotto e Soares (2002) garantem que “O poder da entonação não se encontra somente no nível literal de compreensão, mas se estende às nuances da interpretação”. Por isso, é necessário que o professor, na condição de agente letrador, realize diversas atividades de expressão oral.

Pontuação e Ludicidade

Bortoni-Ricardo, Machado e Castanheira (2010), explicam o ato de mediação do professor, fazendo uso de *andaime* ou *andaimagem*, sendo este “[...] um conceito metafórico que se refere a um auxílio visível ou audível que um membro mais experiente de uma coluna pode dar a um aprendiz”. São as formas de interagir com os alunos para que eles consigam chegar à aprendizagem.

Vygotsky (1991), apesar de não ter utilizado o termo *andaimes*, deu embasamento a esse conceito por meio da ideia da zona de desenvolvimento proximal (ZDP). Segundo ele:

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1991).

Mesmo que o aluno ainda não possua capacidade para realizar determinada atividade sozinho, o professor pode propiciar esse acesso através dos andaimes. É uma forma de propiciar acesso àquilo que está em processo de maturação.

Para Freitas (2012), *andaime* é um “suporte fornecido ao iniciante pelo par mais competente no processo de aprendizagem para que o aprendiz possa transcender suas potencialidades”. Ou seja, o processo de utilizar andaimes ultrapassa a sala de aula, em diversos contextos pode haver alguém que domine certo conhecimento e forneça o apoio para que o principiante aprenda.

Na sala de aula, o docente deve realizar o andaime de modo a possibilitar análise e reflexão por parte do aluno, trazendo questionamentos sobre sua própria aprendizagem. A partir da pergunta inicial do professor, que serve de diagnóstico, ele conduz o processo, fazendo correções ou dando sequência ao que se deseja ensinar. Em outras palavras, se for percebido que o aluno ainda não tomou posse do que está

sendo ensinado, o profissional deve buscar novos acessos à aprendizagem, novos andaimes. No entanto, à medida que o aluno for adquirindo a competência necessária para consolidar sua aprendizagem, o professor retira os “andaimes” e segue rumo a novas aprendizagens.

À noção de andaimagem, podemos associar a de ludicidade para efeitos de um bom processo ensino-aprendizagem. Para Macedo, Petty e Passos (2008):

[...] teríamos de cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem.

A ludicidade pode ser um caminho menos árduo para o entendimento de novos conteúdos por parte do aluno. Na afirmativa de Alves (2001), “ao propiciar um ambiente lúdico, estamos gerando também possibilidades de futuros adolescentes e adultos autônomos que tenham condições morais e intelectuais de interferir de forma transformadora na sociedade, em parte, heterônoma”. Na assertiva de Almeida (2003):

A Educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

Nessa linha de raciocínio, promover uma aula lúdica sobre pontuação, torna-se algo digno de apreço, haja vista que a vontade dos alunos de aprender é aguçada. Nesse sentido, pensamos que nos era necessário refletir e atuar como mediador na aquisição desse saber junto aos alunos, em um trabalho de conscientização, não somente deles, mas também nossa, de quais as proficiências que esse domínio pode trazer aos estudantes, no que diz respeito a ajudá-los nas práticas sociais.

Assim, como afirma Bagno (2009):

Do ponto de vista *prático*, a nova postura pode ser representada na eliminação de uma única sílaba também. Em vez de REproduzir a gramática tradicional, o professor deve PRODUZIR seu próprio conhecimento da gramática, transformando-se num pesquisador, num orientador de pesquisas a serem empreendidas em sala de aula, junto com seus alunos. Parar de querer entregar regras (mal descritas) já prontas, e começar a descobrir métodos inteligentes e prazerosos para que os próprios aprendizes deduzam essas regras em textos vivos, coerentes, bem construídos, interessantes, tanto de língua escrita como de língua falada.

Nessa perspectiva é que as aulas de língua portuguesa devem acontecer, pautadas em ter o professor como agente que conduz o aluno ao próprio conhecimento gramatical. De que vale o mero fato de decorar regras se não se sabe aplicá-las?

Aliada a essa construção do saber, a ludicidade é útil; de acordo com Gilda e Rizzo (2001) “[...] A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”.

Quando um professor elenca uma brincadeira pedagógica com propósitos esclarecidos e fundamentados, é possível que, enquanto o aluno brinca, ele nem se dê conta de que está fazendo parte de um processo de ensino-aprendizagem. Os desafios que algumas atividades lúdicas exigem podem ser pouco percebidos pelo educando, quando bem elaborados e desenvolvidos pelo docente.

Atividades realizadas

No primeiro momento, fizemos um diagnóstico do conhecimento prévio dos alunos acerca dos sinais de pontuação. Quais os nomes desses sinais, quando deveriam ser usados e qual a importância de usá-los na escrita, como ficaria um texto se não houvesse nenhuma pontuação. Foi uma discussão bem participativa e serviu de base para que os alunos pudessem seguir as aulas. Eles admitiram empregar com mais frequência o ponto final (.) e o ponto de interrogação (?), além de não saberem aplicar corretamente o ponto de exclamação (!). Lembraram que deveriam usar dois pontos (:) sempre que uma personagem fosse falar, admitiram esquecer-se de usar o

travessão (–) no discurso direto, destacaram o fato de que usavam a vírgula (,) sempre, embora não soubessem se a estavam aplicando corretamente.

No segundo momento, fizemos a exibição, de um vídeoⁱ, de duração de cinco minutos, demonstrando como utilizar os sinais de pontuação (dois pontos, travessão ponto de interrogação e ponto de exclamação) e sua aplicabilidade em quatro exemplos. No vídeo os exemplos foram apresentados sem nenhuma pontuação e depois ela foi inserida, de acordo com a prosódia.

Durante a realização dos exercícios propostos no vídeo, percebemos que os alunos assimilavam bem as pontuações empregadas, pois eles falavam antes de a resposta ser apresentada.

No terceiro momento, realizamos a leitura/explicação do textoⁱⁱ de uma campanha publicitária da Associação Brasileira de Imprensa (ABI), produzido pelo cordelista José Walter Pires. Vejamos a seguir:

A Vírgula

A vírgula pode ser uma pausa... ou não.

Não, espere.

Não espere.

Ela pode sumir com seu dinheiro.

23,4.

2,34.

Pode ser autoritária.

Aceito, obrigado.

Aceito obrigado.

Pode criar heróis.

Isso só, ele resolve.

Isso só ele resolve.

E vilões.

Esse, juiz, é corrupto.

Esse juiz é corrupto.

Ela pode ser a solução.

Vamos perder, nada foi resolvido.

Vamos perder nada, foi resolvido.

A vírgula muda uma opinião.

Não queremos saber.

Não, queremos saber.

Uma vírgula muda tudo!

Os alunos não tinham acesso ao texto, e, após a leitura de cada trecho indicando o que a vírgula poderia fazer, era feita a transcrição no quadro, mudando o lugar da vírgula, fazendo a leitura com a entonação adequada ao que se pretendia dizer, nos dois posicionamentos da vírgula.

Foi um momento bastante proveitoso porque os alunos permaneceram atentos e intrigados. No final, eles queriam ir ao quadro para mudar a vírgula de lugar na parte em que eram apresentados os numerais, posto que, de acordo com a colocação da vírgula, diminuía-se ou aumentava-se o valor representado. Eles queriam colocar a vírgula após os três números, demonstrando que teriam mais dinheiro com ela nessa posição.

O quarto momento foi marcado pelo convite, efetuado pela professora, a dois alunos para irem à frente dos demais colegas e imaginar que estavam diante de um pelotão de fuzilamento. Eles teriam que dizer a seguinte frase: “Não tenha piedade”

O 1º aluno deveria falar a frase de modo a não ser fuzilado. O 2º alunoalaria de modo a ser fuzilado. Os demais alunos fingiam estar com armas nas mãos e atirariam ou não, conforme o pedido.

As respostas orais poderiam ser:

1º: Não, tenha piedade!

2º: Não tenha piedade!

Essa atividade de oralidade, retirada do sítio Portal do Professorⁱⁱⁱ, foi muito apreciada e entendida pelos alunos, que se divertiram bastante e consideraram que a pontuação pode salvar uma vida.

Para o quinto momento, a turma foi dividida em quatro grupos, sendo, em seguida, explicada a “dinâmica da herança”, que consistia em pontuar a frase de forma adequada para receber o espólio de um homem rico. Vejamos a seguir:

O MISTÉRIO DA HERANÇA^{iv}

Um homem rico estava muito mal, agonizando. Dono de uma grande fortuna, não teve tempo de fazer o seu testamento. Lembrou, nos momentos finais, que precisava fazer isso. Pediu, então, papel e caneta. Só que, com a ansiedade em que estava para deixar tudo resolvido, acabou complicando ainda mais a situação, pois deixou um testamento sem nenhuma pontuação. Escreveu assim:

“Deixo meus bens a minha irmã não a meu sobrinho jamais será paga a conta do padeiro nada dou aos pobres”

Morreu, antes de fazer a pontuação. Para quem o falecido deixou a sua fortuna? Eram quatro concorrentes:

O objetivo dessa atividade era que cada um dos grupos trouxesse a fortuna para o seu lado. Ou seja, a partir daquele momento, cada um dos grupos agiria como se fossem os advogados dos herdeiros. O grupo 1 representaria o sobrinho, o grupo 2 a irmã, o 3 deveria fazer o padeiro herdar a riqueza. Finalmente, o grupo 4 assumiria a responsabilidade de fazer chegar a riqueza apenas às mãos dos pobres.

No sítio de onde foi copiado o texto, as respostas são:

1) O sobrinho fez a seguinte pontuação:

Deixo meus bens à minha irmã? Não! A meu sobrinho. Jamais será paga a conta do padeiro. Nada dou aos pobres.

2) A irmã chegou em seguida. Pontuou assim o escrito:

Deixo meus bens à minha irmã. Não a meu sobrinho. Jamais será paga a conta do padeiro. Nada dou aos pobres.

3) O padeiro puxou a brasa pra sardinha dele:

Deixo meus bens à minha irmã? Não! A meu sobrinho? Jamais! Será paga a conta do padeiro. Nada dou aos pobres.

4) Então, chegaram os pobres da cidade. Espertos, fizeram esta interpretação:

Deixo meus bens à minha irmã? Não! A meu sobrinho? Jamais! Será paga a conta do padeiro? Nada! Dou aos pobres.

Esse foi o momento de maior participação, com muita discussão entre os alunos até chegarem às respostas corretas. Como defendem Oliveira, Solé e Fortuna (2010):

A brincadeira é tão importante para o desenvolvimento humano que até mesmo quando ocorrem brigas ela contribui para o crescimento e a aprendizagem. Negociar perspectivas, convencer o opositor, conquistar adesões para uma causa, descer, abrir mão, lutar por um ponto de vista, tudo isso ensina a viver.

Em relação à atividade relatada, consideramos que foi proveitosa e que os alunos, além da participação, demonstraram muito aprendizado, sobretudo no que tange à consciência das mudanças de sentido advindas de alterações na pontuação. Essa consciência é, ao nosso ver, o primeiro passo para a aprendizagem da aplicação das regras. Para Dahlet (2006) “O papel sintático da entonação fica ainda mais evidente em enunciados idênticos, já que a frequência contínua e a ruptura desta mesma para abrir uma raia de frequência diferente são os únicos indicadores da construção sintática”.

Aproveitando o clima de descontração, escrevemos o último enunciado da atividade no quadro e solicitamos aos alunos que pontuassem de acordo com o que quisessem dizer. A frase era: Se o homem soubesse o valor que tem a mulher andaria à sua procura.

Os alunos, divididos em dois grandes grupos, masculino e feminino, reuniram-se e pontuaram o enunciado da seguinte forma: Meninos: Se o homem soubesse o valor que tem, a mulher andaria à sua procura. Meninas: Se o homem soubesse o valor que tem a mulher, andaria à sua procura.

Os alunos riram bastante da situação e perceberam, mais uma vez, a importância de saber pontuar para expressar o que se quer. A aula foi concluída com a certeza de que é possível trabalhar elementos da prosódia utilizando diversas estratégias atraentes para os alunos. Assim, solicitamos à turma que trouxesse, para a próxima aula, exemplos similares aos apresentados.

Na segunda aula, estabelecemos um debate com os alunos sobre as funções da pontuação no texto, lançando duas perguntas, a saber: 1 - Para que serve a pontuação? 2 - Existe uma relação entre a pontuação no texto escrito e a forma como se fala?

As respostas foram muito satisfatórias, dentre elas, os alunos formularam as seguintes respostas à primeira pergunta:

- I. Para deixar a frase com sentido, adequada ao que se quer dizer;
- II. Para que o leitor entenda melhor o que o autor quis dizer;
- III. Para que as frases façam sentido na hora da leitura;
- IV. Para organizar um texto, frase, poema, etc.;

V. Para dar entonação correta as frases, dando sentido a elas;

VI. Para expressar melhor o que se quer dizer.

Os alunos se reportaram bastante às atividades que foram realizadas, afirmando que a pontuação tem muitas funções e que é importante saber empregá-las, pois, se não souber, pode até: ficar pobre, matar uma pessoa e deixar de receber uma herança.

Quanto à segunda questão, os alunos responderam que sim, e acrescentaram:

I. Usamos pontuações quando escrevemos para expressar sentimentos e dar clareza ao que falamos;

II. Quando se faz a leitura de um texto, percebem-se os sinais de pontuação;

III. Se não houver pontuação, a escrita torna-se diferente da fala;

IV. Se escrever um texto sem pontuação, a leitura é feita de forma errada;

V. O texto escrito precisa de pontuação para que possam ser dadas as pausas que fazemos na fala;

VI. Não falamos “errado”, na entonação, então o texto tem que estar com a pontuação correta para ser entendido.

Em suma, eles concluíram que, quando a pessoa fala, não “dá pra ver” nenhuma pontuação, mas a voz faz isso, e se a pessoa não colocar a pontuação correta quando escrever, quem fizer a leitura não entenderá o sentido que essa pessoa quis transmitir. Por outro lado, quando alguém lê, também deve expressar pela voz o que está pontuado. Em outras palavras, há que se dar a devida pontuação ao texto escrito e a entonação adequada na oralidade, para se fazer entender nos dois planos respectivamente.

Em seguida, passamos à apresentação de exemplos trazidos por eles. Cada aluno apresentou o que havia levado, destacando as formas de pontuar e os sentidos respectivos. A maioria trouxe exemplos impressos, copiados da *internet*.

A partir dos exemplos dos próprios alunos, nós os incentivamos a formularem algumas regras de pontuação. Dentre elas foram citadas:

I. Quando uma personagem vai falar no texto é obrigatório usar travessão;

II. Quando for fazer uma pergunta é preciso usar o ponto de interrogação;

III. Quando se quer expressar sentimentos é preciso usar exclamação;

IV. Quando for pra citar “um monte de coisas” temos que usar dois-pontos;

- V. O ponto final é usado no final da frase afirmativa;
- VI. A vírgula deve ser usada para dar uma pausa na fala;
- VII. Quando for chamar a atenção de uma pessoa na frase, tem que usar vírgula para separar o nome dela.

Como atividade final, a turma reuniu todas as informações em cartazes que foram fixados no mural da escola.

No primeiro dia, durante o intervalo, a turma que havia produzido o material, ficou ao lado dos cartazes para dar alguma explicação, caso fosse solicitada.

Foram produzidos cinco cartazes: o primeiro respondendo a pergunta “Para que serve a pontuação?”, o segundo “A pontuação na escrita”, o terceiro “Regras de pontuação” e os dois últimos com o restante das imagens que eles trouxeram para exemplificar o uso das pontuações.

Considerações finais

Ao término da execução da proposta de atividades sobre pontuação, foi possível observar que, quando há interação do aluno na construção de sua aprendizagem, esta se torna mais coerente para o discente. Isso nos leva a pensar que o professor precisa assumir uma nova postura com relação aos ensinamentos gramaticais.

Enquanto as etapas das aulas iam sendo ministradas percebíamos o grande envolvimento e atenção por parte dos alunos; de fato, cada situação relacionada aos sinais de pontuação era recebida de forma prazerosa, muitas gargalhadas eram ouvidas e havia pressa em desvendar os sentidos do texto.

Ademais, quando os alunos analisavam os exemplos apresentados, entendiam que era preciso prestar mais atenção ao produzir um texto escrito, observavam a importância de saber pontuar corretamente para que se conseguissem os efeitos prosódicos mais próximos da pretendida na linguagem oral.

Na dinâmica da herança, atividade realizada na primeira aula, eles queriam sair vitoriosos, desejavam o espólio, mesmo que de forma simbólica. Houve uma disputa e isso foi muito importante para a compreensão dos sentidos atribuídos ao texto em função das diferentes pontuações. Essa situação reforça a importância da ludicidade nas práticas de ensino.



Acreditamos que o trabalho foi válido e significativo, visto que colaborou para a aquisição do conhecimento do aluno, de forma lúdica, sem a imposição de decorar regras prontas, que nem sempre fazem sentido para ele. Por outro lado, percebemos que um trabalho mais demorado com a entonação daria maior eficácia ao processo de aprendizagem. Pretendemos retomar o trabalho nessa perspectiva em experiências futuras.

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: Prazer de estudar. Técnicas e jogos pedagógicos*. 11ª edição. São Paulo, SP. Edições Loyola, 2003.

ALVES, Eva Maria Siqueira. *A ludicidade e o ensino de matemática: Uma prática possível*. Campinas, SP: Papirus, 2001.

BAGNO, Marcos. *Preconceito Lingüístico: o que é, como se faz*. 51ª edição. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

BARROSO, Francivete Lopes. *A importância da pontuação para o texto escrito*. Rio de Janeiro: UERJ, 2018 (comunicação oral).

BORTONI-RICARDO, Stella Maris, MACHADO, Veruska Ribeiro e CASTANHEIRA, Salete Flôres. *Formação do professor como agente letrador*. São Paulo: Contexto, 2010.

DAHLET, Véronique. *As (man)obras da pontuação: usos e significações*. São Paulo: Associação Editorial Humanitas, 2006.

FREITAS, Vera Aparecida de Lucas. *Mediação: estratégia facilitadora da compreensão leitora*. In: BORTONI-RICARDO, Stella Maris et al. (Org.). *Leitura e mediação pedagógica*. São Paulo: Parábola, 2012.

MACEDO, Lino de. PETTY, Ana Lúcia Sícoli. PASSOS, Norimar Christe. *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, Reimpressão 2008.

NOGUEIRA, Denise. *A vírgula em contexto de vocativo: Uma experiência com a Internet em sala de aula*. 2018. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado Profissional em Letras, Universidade Federal do Acre. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Mestrado Profissional em Letras, Universidade Federal do Acre.

OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, María Borja, í; FORTUNA, Tânia Ramos. *Brincar com o outro: caminho de saúde e bem-estar*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.



PICCOLOTTO, Leslie; SOARES, Regina Maria Freire. *Técnicas de imitação e comunicação oral*. 7ª edição. Edições Loyola, São Paulo, SP. 2002.

RIZZO, Gilda. *Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. *A Formação Social da Mente*. 4. Ed. brasileira. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ⁱ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xjMC7s6yD5g>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

ⁱⁱ Disponível em: <<http://www.abi.org.br/poeta-cria-cordel-inspirado-na-campanha-de-cem-anos-da-abi/>>. Acesso em: 13 mai. 2018.

ⁱⁱⁱ Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=7667>> Acesso em: 13 mai. 2018.

^{iv} Disponível em: <<http://www.simplesmenteportugues.com.br/2010/05/misterio-heranca-texto-trabalhar.html>> Acesso em: 13 mai. 2018.