

Formação de professores de línguas: Games, gamificação e cultura maker

Language teacher training: Games, gamification and maker culture

<https://doi.org/10.34112/2317-0972a2022v40n86p55-67>

ANA CRISTINA FRICKE MATTE¹

GERALDO JOSE RODRIGUES LISKA²

SILVANE APARECIDA GOMES³

RESUMO: O objetivo deste trabalho é discutir o uso de jogos digitais, gamificação e cultura *maker* no processo de ensino e aprendizagem de línguas, com o intuito de oferecer subsídios a escolas e professores para a solução de problemas no âmbito da aprendizagem, a partir de aspectos como ludicidade, interatividade e explicitação de valores, presentes nessas ferramentas. A discussão se baseia num escopo interdisciplinar: análise da comunicação tecnologicamente mediada, uso de tecnologias e gamificação junto à metodologia ativa no uso da sala de aula invertida, estudos do espaço colaborativo para a aprendizagem e estudos dos letramentos. Tendo como meta a prática, analisamos algumas ferramentas, tais como criadores de caça-palavras, palavras-cruzadas, jogos da força e tirinhas, apresentando seus aspectos técnicos e seus mecanismos, tais como *layout*, interatividade, diversão e jogabilidade, associados às habilidades de linguagens na BNCC (BRASIL, 2017).

PALAVRAS-CHAVE: Formação de professores; gamificação; aprendizagem; tecnologia.

ABSTRACT: The aim of this work is to discuss the use of digital games, gamification and maker culture in the language teaching and learning process, with the aim of offering subsidies to schools and teachers to solve problems in the context of learning, based on aspects such as

1. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte-MG, Brasil.
2. Universidade Federal de Alfenas, Alfenas-MG, Brasil.
3. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte-MG, Brasil.

ludicity, interactivity and explanation of values, present in these tools. The discussion is based on an interdisciplinary scope: analysis of communication technologically mediated, use of technologies and gamification together with the active methodology in the use of the inverted classroom, studies of the collaborative space for learning and studies of literacies. Having practice in mind, we analyze some tools, such as word search creators, crosswords, hangman games and cartoons, presenting their technical aspects and mechanisms, such as layout, interactivity, fun and playability, associated with the skills of languages at BNCC (BRASIL, 2017).

KEYWORDS: Teacher training; gamification; learning; technology.

1. INTRODUÇÃO

A grande motivação para abordar o trabalho com jogos em ambiente de aprendizagem vem de nossas experiências com a sala de aula e com a formação em jogos para uso na graduação, agora com foco no processo de ensino e aprendizagem de línguas, em busca de, entre outras coisas, favorecer o envolvimento dos alunos na realização de metas. São estratégias que contribuem muito com a ludicidade, a interatividade e a explicitação de valores e, ainda, para o engajamento e a motivação dos alunos no desenvolvimento de competências na aprendizagem de língua portuguesa.

Na condição de formadores de professores, concordamos com Lima Lopes *et al.* (2021) quando afirmam que, no processo da formação docente para o ensino de línguas, são poucas as discussões sobre o papel dos processos de comunicação tecnologicamente mediados que se destacam. Isso acarreta foco somente em questões estruturais da linguagem ou em produções discentes que não necessariamente observam o papel social da língua.

Já havíamos defendido que o contexto educacional passou por muitas mudanças com a evolução tecnológica (LISKA, 2018), o que exigiu a reformulação de metodologias e ferramentas utilizadas no ensino. Nessa linha segue o presente artigo, centrado no uso das tecnologias digitais para a educação, mais especificamente, jogos e gamificação.

O jogo, no ensino de língua, não pode servir apenas para ensinar um repertório de palavras e nem pode, a rigor, ser visto como tarefa. Além disso, não podemos desmerecer a característica de entretenimento que algumas mídias digitais apresentam. Podemos aproveitá-la na educação, mas não nos desviar totalmente dela. Trata-se de um equívoco muito comum nos planos de ensino: tentar dar uma aplicabilidade pedagógica para um recurso desprovendo-o das características originais que o tornavam atraente,

tornando-o, assim, monótono para o aluno. Esse problema ficou explícito durante o ensino remoto emergencial requerido pela quarentena frente à pandemia de COVID-19.

Temos, portanto, como meta, favorecer o desenvolvimento de habilidades que abrangem tanto a criatividade, a autonomia e a inovação, quanto a competência linguística, o que inclui ler, identificar e reproduzir textos injuntivos instrucionais de jogos, além da reconstrução e reflexão sobre as condições de produção e recepção dos textos pertencentes a diferentes gêneros do mundo dos *games* que conformam essas práticas de linguagem.

Os *games* se distinguem da gamificação porque esta última consiste na incorporação de elementos de um jogo, tais como a estética, a mecânica e a dinâmica, em contextos não relacionados a jogos (KAPP, 2012). Ambos podem ser utilizados de modo favorável à aprendizagem em ambiente escolar. Por sua vez, a “cultura *maker*” – fabricar, construir, reparar e alterar objetos dos mais variados tipos e funções com as próprias mãos, baseando-se num ambiente de colaboração e transmissão de informações entre grupos e pessoas – visa, em ambiente escolar, oferecer uma oportunidade aos alunos de criar seus próprios jogos.

A fim de motivar essa prática, mostraremos e analisaremos brevemente algumas ferramentas, tais como criadores de caça-palavras, palavras-cruzadas, jogos da forca e tirinhas, além de focar em seus aspectos técnicos e em seus mecanismos, tais como *layout*, interatividade, diversão e jogabilidade, associando-os às habilidades de linguagens na BNCC (BRASIL, 2017).

2. FUNDAMENTOS

Partimos do princípio segundo o qual a relação entre *games*, gamificação, cultura *maker* e ensino de línguas pode contribuir para o processo de ensino e de aprendizagem, estimulando a colaboração, a criatividade para resolução de problemas e o interesse dos alunos pelas aulas de línguas, mais especificamente o português do Brasil como primeira língua.

Na construção dos jogos, nossa grande preocupação é não permitir que seja trabalhado um estoque descontextualizado de frases e palavras, com foco apenas na memorização de regras e formas, sem a possibilidade de aprimorar o conhecimento na prática.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017), habilidades que envolvem o uso de jogos podem proporcionar o estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas,

de argumentar e de interagir com diversas produções culturais. Atividades ligadas a jogos propiciam o uso de tecnologias de informação e comunicação, nas quais se destacam estratégias de engajamento e viralização e explicitação de mecanismos de persuasão. Consequentemente, possibilitam aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social e das relações dos seres humanos entre si e com a natureza.

Resnick (2017) acredita na importância da criação para que as crianças se desenvolvam como pensadores criativos. Ele e seu grupo de pesquisadores desenvolveram novas estratégias de ensino e tecnologias, que foram agrupadas na abordagem conhecida como Aprendizagem Criativa (AC). A AC é baseada em quatro elementos principais, chamados “os quatro Ps” (LEAL; BORGES, 2019):

1. Projetos (projects): as pessoas aprendem melhor quando estão trabalhando em projetos que sejam significativos para elas, gerando novas ideias, criando protótipos, melhorando e criando produtos finais;
2. Paixão (passion): quando as pessoas trabalham em projetos que lhes interessam, trabalham mais, persistem em enfrentar desafios e aprendem mais no processo;
3. Parceria (pair): o aprendizado é positivamente impactado quando é parte de uma atividade social, com pessoas compartilhando ideias, colaborando em projetos e no trabalho uns dos outros;
4. Pensar brincando (play): o aprendizado envolve uma experimentação lúdica, tentar coisas novas, mexer com materiais, testar fronteiras, assumir riscos, fazer repetidas vezes.

Esses pontos remetem diretamente ao conceito de educação e à cultura *maker*. Como explica Benvindo (2019), os projetos de desenvolvimento da cultura *maker* têm como pano de fundo a interação e o compartilhamento de ideias, numa proposta em que cada um pode fazer suas próprias tarefas, criar, recriar e compartilhar seus saberes. Para Vygotsky (1989), adquirir conhecimento não depende apenas do educador, mas também de uma atividade conjunta na qual o espaço colaborativo deve existir, tal como propõem os idealizadores da cultura *maker*, originando a mesma mistura defendida por Borges (2013, p. 2).

A gamificação, tal como explicada na Introdução, pode ser usada como método de apoio à aula invertida, uma metodologia ativa bastante utilizada para o desenvolvimento de autonomia, colaboração e senso crítico. É importante destacar que, para o uso da gamificação, aspectos como o tutorial, a tarefa em si, a interface e o

feedback devem ser bem planejados, a fim de que o ensino baseado em jogos seja operativo e efetivo em seus resultados, promovendo entre os alunos a motivação e o engajamento para a consumação das metas.

Nos *games*, conforme Gee (2003, 2004, 2005 e 2014), os jogadores voluntariamente investem inúmeras horas no desenvolvimento de suas habilidades de resolução de problemas. As necessidades de aprendizagem que o jogo requer para que o jogador vença os desafios são o que contribui para proporcionar entretenimento e, conseqüentemente, a repetibilidade, o desejo de o jogador permanecer continuamente jogando no ambiente.

Quando Leffa *et al.* (2012) relacionam a gamificação com o ensino de línguas, defendem que um jogo não pode servir apenas para o aprendizado de um repertório de frases: ele deve ser necessário também para ensinar a encaixar frases em um contexto, para estimular a atenção que se deve dar ao corpo e seus movimentos, para fomentar as interações, as tentativas de compreensão de pertencimento a novas comunidades, quer sejam virtuais, quer sejam reais, com responsabilidade participativa.

Segundo Leffa (2020), a gamificação pura e simples, com base no uso dos mecanismos dos *games*, não garante a motivação dos alunos: a relevância de um conteúdo que conte com tópicos de interesse da turma e o design didático da atividade, com ênfase na multimodalidade e no uso de tarefas interativas, são mais importantes, destacando-se aqui os desafios propostos. Leffa (2020) recomenda procurar nos jogos seus elementos essenciais, tais como o prazer intrínseco de jogar, a persistência diante dos desafios e a possibilidade de obter um desempenho superior à competência: “todas são características que os professores, muito provavelmente, gostariam de ver transpostas para sua sala de aula, vendo os alunos com prazer de estudar, persistindo nos desafios encontrados e superando seus limites, exatamente como acontece nos games” (LEFFA, 2020, p. 12).

Rajo (2012) propõe o uso de tecnologias nos letramentos, tendo em vista o desenvolvimento de um sujeito capaz de reproduzir e compartilhar ideais, contribuindo, assim, para seu próprio aprendizado e para o crescimento do outro. Isso aumenta o potencial de uso interdisciplinar dessas tecnologias. Diante disso, devemos ampliar nossos olhares sobre os múltiplos letramentos, as diversas práticas de linguagens e a multiplicidade cultural. Partimos do conceito de letramento como prática social da escrita, que envolve as capacidades e os conhecimentos para a resolução de atividades concretas, relativas ao uso da escrita em contextos e meios determinados, de acordo com Soares (2008) e Street (2003).

Sabemos que um projeto de ensino que envolve o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) deve ser idealizado com bastante cautela.

Benvindo (2019) explica que o uso de ferramentas tecnológicas pode, de fato, favorecer a aprendizagem e a interação dos alunos, mas que elas não são garantia de aprendizagem, dado que precisam ser utilizadas de maneira intencional e planejada. A figura do professor é geralmente essencial, embora não sejam incomuns relatos de jogadores contumazes que afirmam ter aprendido, por exemplo, inglês enquanto jogavam. Esses relatos, de fato, só vêm a corroborar a gamificação e o jogo como alternativas didáticas.

3. SUGESTÕES DE FERRAMENTAS

Um adendo importante: as ferramentas aqui apresentadas não são⁴, pelo menos na maioria, *softwares* livres ou abertos, embora seja este um princípio essencial ao trabalho do grupo Texto Livre. Sem desconsiderar que haja opções livres, focamos apenas naquelas efetivamente utilizadas em sala de aula na pesquisa motivadora do presente trabalho (LISKA, 2018). De nossa investigação sobre portais de ferramentas gratuitas para elaboração de mini jogos e histórias em quadrinhos, listamos aqui alguns exemplos:

1. Canva é uma plataforma online de design gráfico que permite a qualquer um criar gráficos de mídia social, apresentações, pôsteres e outros conteúdos visuais. Integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações, que podem ser usados, dependendo do conteúdo, de modo gratuito ou pagando-se um determinado valor para cada conteúdo, ou, ainda, por meio de uma conta premium⁵. No Canva, entre muitos modelos projetados por profissionais, é possível editar designs e fazer upload de fotos do usuário através de uma interface de arrastar e soltar. O principal uso mencionado por Liska (2018) se dá na produção de tirinhas.



Figura 1: Canva – Fonte: https://www.canva.com/pt_br/criar/tirinhas/, acesso em 06/02/2021

4. As plataformas que têm sido utilizadas nas escolas não são livres, mas corporativas.
5. As opções livres conhecidas pelo grupo requerem instalação.

2. Geniol é um criador de caça-palavras. Ele pode ser usado para trabalharmos com palavras de uma área do conhecimento, com a intenção de explorar e aprimorar o conhecimento de mundo dos alunos e ampliar o repertório lexical.

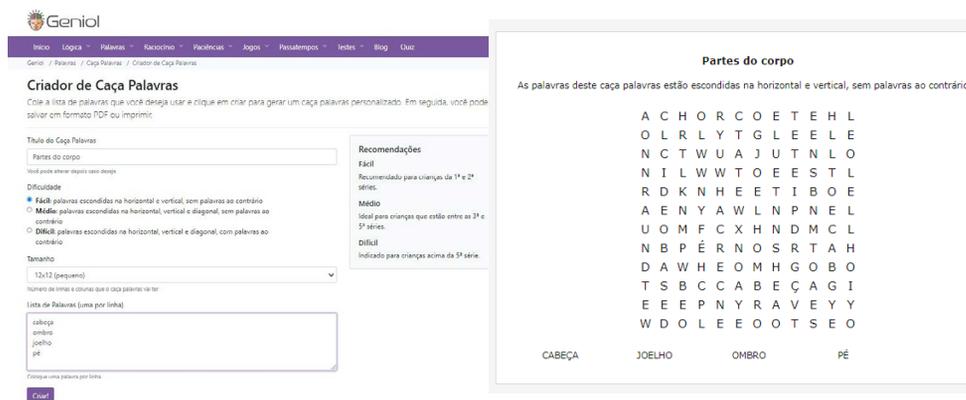


Figura 2: Geniol – Fonte: <https://www.geniol.com.br/palavras/caca-palavras/criador/>, acesso em 06/02/2021

3. Crossword. O jogo também serve à construção de caça-palavras e alia o conhecimento à brincadeira, deixando tudo mais divertido e prazeroso de ser aprendido, com a intenção de atrair a atenção da criança e de possibilitar que ela explore o mundo da imaginação, da fantasia e seus desejos, além de estimular o desenvolvimento do seu cérebro, tanto para aprender novas coisas, quanto para a memorização. É importante perceber que, no exemplo que construímos (Figura 3), estamos trabalhando com sinônimos sem precisar mencionar esse termo. A atividade possibilita identificar substituições lexicais (de adjetivos por sinônimos). Aqui, priorizamos a capacidade de o aluno estabelecer relações de sentido em vez de decorar o que significa “sinonímia”.



Figura 3: CrossWord – Fonte: <https://www.educolorir.com/crosswordgenerator/showCrossWord/crossword.php>, acesso em 06/02/2021

4. Wordwall. É um site que traz bastantes possibilidades de criação de atividades, como combinar, arrastar e soltar cada palavra-chave ao lado de sua definição; quiz com uma série de perguntas de múltipla escolha, jogos da memória, descobrir a palavra faltante em espaços em branco dentro de um texto, desembaralhar e reorganizar cada frase em sua ordem correta; quiz no formato programa de televisão, com contagem de tempo, linhas da vida e uma rodada de bônus etc.



Figura 4: Wordwall – Fonte: <https://wordwall.net/pt-br>, acesso em 06/02/2021

5. GameMaker Studio – YoYo Games – Crie os seus próprios videojogos para qualquer plataforma – É uma ferramenta de criação de videojogos completa. De acordo com os seus utilizadores, pode-se desenvolver jogos complexos perfeitamente jogáveis em diferentes sistemas operativos como o Windows, Mac, iOS, Android ou HTML 5. Estes últimos só estarão disponíveis para a versão paga da aplicação. O programa tem uma interface bem intuitiva, a partir da qual podemos gerir todas as fases do desenvolvimento do videojogo. Para utilizar este programa, temos que utilizar um tutorial primeiro, mas, assim que se sabe todas as opções, desenvolver um jogo é uma questão de minutos. O Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE) do Game Maker: Studio, permite baixar todos os elementos que necessitamos para criar o videojogo: imagens, fontes, sons e todo o tipo de objetos estão à disposição com apenas alguns cliques; a licença é gratuita.

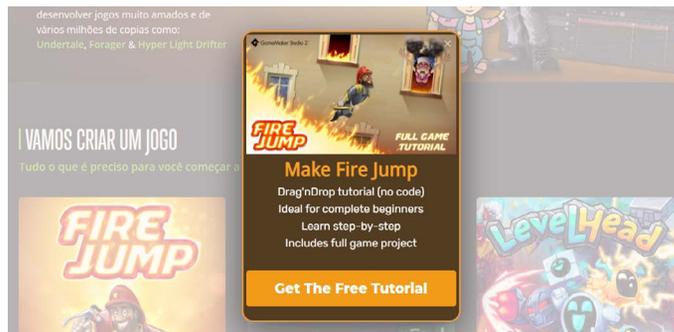


Figura 5: GameMaker Studio – Fonte: <https://www.yoyogames.com/pt-BR/gamemaker> acesso em 06/08/2021

É importante frisar que a contribuição dos docentes é de grande relevância para o planejamento de uma ação que não fique apenas no papel, mas tenha condições de ser aplicada e adaptada para diferentes realidades. Reforçamos também que, embora conceitos como *games*, gamificação e cultura *maker* sejam novos nas abordagens de ensino, a presença deles em tal contexto já é antiga. Fazer uma lembrança, como um cartão de Dia das Mães, como dissemos, é um exemplo de cultura *maker*. Além disso, o sistema de recompensas utilizado nas avaliações educacionais, em que o aluno recebe uma nota pela tarefa realizada, é parte da gamificação; ele só passará para a próxima etapa de ensino se atingir no mínimo determinado valor.

Retomando nossas hipóteses, não podemos desmerecer a característica de entretenimento que algumas mídias digitais possuem. Podemos aproveitá-la na educação, mas não nos desviar totalmente dela. Trata-se de um erro muito comum nos planos de ensino: tentar dar uma aplicabilidade pedagógica para um recurso e acabar tornando-o enfadonho para o aluno. Participamos de um curso em que uma das atividades era a criação de avatares, porém, na tarefa seguinte, o trabalho era com outro recurso e o avatar, que poderia ser aproveitado, ficou perdido. Diante disso, lembramo-nos da Metodologia do Risco (MATTE, 2008). Normalmente, em uma sala de aula, o que vem de fora é totalmente filtrado pelo professor e todas as produções feitas em classe são destinadas para ele. Matte conclui: “a única necessidade é uma nota, ou seja, uma avaliação abstrata que, ao invés de realmente avaliar, apenas decide se o aluno precisará ou não passar pelo processo novamente” (MATTE, 2008, p. 174). O foco da metodologia do risco é autonomia, dedicação, insistência e responsabilidade. Pensamos então em um exemplo de atividade além da escrita de um texto dirigido ao professor, na qual os estudantes pudessem criar suas próprias narrativas com seus personagens, compartilhar entre os colegas e postar em redes sociais; a expectativa, com isso, é a de tornar as ferramentas realmente atraentes e o aprendizado mais lúdico.

Tomando o cuidado com a perspectiva lúdica e pedagógica, sugerimos aproveitar recursos tecnológicos a fim de desenvolver algumas habilidades específicas no cotidiano do aluno. Essas habilidades devem, como dito no início da discussão, abranger tanto a criatividade, a autonomia e a inovação, quanto a competência linguística, como ler, identificar e reproduzir textos injuntivos instrucionais de jogos e reconstruir e refletir sobre as condições de produção e recepção dos textos pertencentes a diferentes gêneros do mundo dos *games* que conformam essas práticas de linguagem.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Preocupamo-nos não com uma “receita de bolo” imaginada, idealizada, que nunca foi feita ou testada. Do mesmo modo, também não queremos uma fórmula pronta para qualquer bolo, sem levar em conta suas especificidades.

Priorizamos, na abordagem, a oportunidade para a reflexão e a liberdade para a escolha de caminhos que se adequem à realidade dos alunos e aprimorem cada vez mais o processo de ensino e aprendizagem.

Esperamos que estas reflexões abram caminhos para práticas pedagógicas e proporcionem outros estudos mais avançados, os quais reflitam sobre diversas possibilidades de uso de jogos digitais para o aprendizado de línguas, repercutindo na produção de materiais e recursos didáticos⁶.

REFERÊNCIAS

- BENVINDO, Luciana Lopes. **O uso de ferramentas tecnológicas em aulas de língua portuguesa: cultura maker, gamificação e multiletramentos.** Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Letras, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Assis, 2019.
- BORGES, Simone de S. *et al.* Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. *In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTERS IN EDUCATION (SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO-SBIE)*, 2013. **Anais...** p. 234.
- BRASIL, Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 2, de 20 de dezembro de 2019. Define as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação). **Diário Oficial da União**, nº 247, 23.12.2019, Seção 1, p. 115, 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Versão final. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://www.basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCCpublicacao.pdf>. Acesso em: 11 fev. 2021.
- GEE, J. P. 13 **Principles of Game-based Learning, Video Games and Learning.** Coursera, 2014.
- GEE, J. P. Learning and games. *In: SALEN, Katie (Ed.). The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (John D. and Catherine T. MacArthur Foundation series on digital media and learning). Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.
- GEE, J. P. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling.** London: Routledge, 2004.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- GEE, J. P. **Why video games are good for your soul: pleasure and learning.** Melbourne: Common Ground, 2005.

6. Observação final: Para debater sobre opções livres, procure o Grupo Texto Livre.

- KAPP, K. M. **The Gamification of learning and instruction**: Game-based methods and strategies for training and education. Hoboken, NJ: Pfeiffer, 2012.
- LEAL, V.; BORGES, M. A. F. Aprendizagem Criativa nas escolas brasileiras. In: XXV WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE 2019), 25., 2019, Brasília. **Anais...** Brasília, 2019. p. 1169-1173.
- LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Perspectiva**, v. 38, n. 2, p. 01-14, 2020.
- LEFFA, V. J.; BOHN, H. I.; DAMASCENO, V. D.; MARZARI, G. Q. Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. **Revista de Estudos da Linguagem**, v. 20, p. 209-230, 2012.
- LIMA-LOPES, R. E. de; CÂMARA, M. T.; OLIVEIRA, M. L. T. Reflexões sobre formação de professores, linguagem e tecnologias. **Comunicação & Educação**, 26(1), 179- 191, 2021.
- LISKA, G. J. R. O estudo do léxico na sala de aula: investigação do ensino dos processos semânticos de formação de palavras sob a perspectiva da Semântica de Contextos e Cenários (SCC). 2018. 265p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.
- MATTE, Ana C. F. **Sementes de Educação Aberta e Cultura Livre**. Série Texto Livre: pensemeando o mundo. Tomo I. São Carlos: Pedro & João Editores, 2018. Xxp.
- RESNICK, M. Lifelong Kindergarten. In: RESNICK, M. **Lifelong Kindergarten** – Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. [S.l.]: Hardcover, 2017. p. 50-52.
- ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. Parábola Ed., 2012.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2008.
- STREET, Brian. What’s “new” in New Literacy Studies? Critical approaches to literacy in theory and practice. **Current issues in Comparative Education**, New York, v. 5, n. 2, p. 77-91, Columbia University, 2003
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. A formação social da mente. **Psicologia**, v. 153, p. 631, 1989.
- ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design**: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, 2011.

SOBRE OS AUTORES

Ana Cristina Fricke Matte é doutora é pós-doutora em Semiótica e Linguística Geral pela USP. Atualmente é professora titular da UFMG. Bolsista de produtividade em pesquisa do CNPq, lidera o grupo de pesquisa Texto Livre: Semiótica e Tecnologia, registrado no diretório de grupos do CNPq. Atua na área de Linguística Aplicada, com ênfase em Semiótica, na área interdisciplinar de Linguagem e Tecnologia, linha de pesquisa do programa de pós-graduação em Estudos Linguísticos (Poslin/FALE/UFMG). É membro da Associação de Software Livre e do grupo de Ciência Aberta do Brasil.

E-mail: acris@textolivres.org.

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3286-7066>.

Geraldo Jose Rodrigues Liska é doutor com residência pós-doutoral em Estudos Linguísticos (Bolsa PNPd/CAPES) pela Universidade Federal de Minas Gerais. Graduado em Letras, em Pedagogia e em Jogos Digitais. Tem experiência nas áreas de Linguística e de Ensino de Língua, com ênfase em Morfologia, Lexicologia, Semântica e Estilística. Interesse em pesquisas sobre formação de professores e sobre palavras e sentidos (com viés cultural e cognitivo), incluindo dicionários, jogos digitais, livros didáticos, propostas curriculares e documentos legislativos e/ou norteadores, elaboração de itens para exames e seleções, histórias em quadrinhos e demais materiais que podem envolver estudos do léxico e tecnologias.

E-mail: geraldiliska@hotmail.com.

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-9027-5926>.

Silvane Aparecida Gomes é doutoranda em Estudos Linguísticos – na linha 3C – Linguagem e Tecnologia no Programa de pós-graduação em Linguagem e Tecnologia – Poslin – UFMG e é Mestre em Estudos de Linguagens (2012.1) pelo Posling, Programa de pós-graduação do CEFET-MG. Onde cursou a especialização em Linguagem e Tecnologia (2007.1). É graduada em Letras com habilitação em Português e Espanhol pelo Centro Universitário de Belo Horizonte – UNI – BH. É corretora dos vestibulares da UNA/UNI-BH e é professora de Linguagens no curso de Pedagogia e Letras no Instituto Educacional e Cultural Ebenézer. Integra o grupo de pesquisa Forproll – UFVJM e o grupo Texto Livre – UFMG. É cocriadora do canal MagisterVerbis – Voz do Palavrador no YouTube e extensão do grupo de pesquisa. Autora de livros didáticos do Ensino Médio e Enem da editora Ari de Sá desde 2016.

E-mail: silvanenet@gmail.com.

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0981-6781>.

Recebido em 06 de janeiro de 2022 e aprovado em 08 de dezembro de 2022.