

ELABORAÇÃO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS NO PARADIGMA DO PÓS-MÉTODO E O PAPEL DOS *SOFTWARES* LIVRES*

Beatriz Gontijo Campos (CEFET-MG)

Roberta Silva Santos (CEFET-MG)

Resumo: falar sobre “tecnologia na educação” é normalmente um tema polêmico e que permite diversas reflexões. Apesar de ser um assunto debatido há tempos, sabemos o quanto ele está em evidência devido ao contexto mundial em que estamos vivendo, considerando a pandemia causada pela COVID-19. Para quem nunca havia ouvido falar em *Moodle*, *apps*, plataformas de reunião remotas e *softwares*, certamente este vocabulário já não é tão estranho assim, e já está inserido, de alguma forma, no cotidiano de grande parte da comunidade. Neste trabalho, faremos uma revisão bibliográfica para tratar das implicações dos *softwares* livres no processo de ensinagem, a partir dos princípios do pós-método (KUMARAVADIVELU, 2001). Segundo Taurion (2004, p. 17) *apud* Souza (2016), o programador do *software* livre “outorga a todos direitos de usar, copiar, alterar e redistribuir o programa”, e, nesta perspectiva, compreendemos que diante do ensino remoto ou híbrido, os *softwares* livres podem se tornar estratégias ativas na preparação de materiais nas aulas de línguas estrangeiras. Os materiais em línguas estrangeiras requerem uma atenção especial, pois nem sempre estão de acordo com o perfil e a realidade da turma (TOMLINSON, 2016), necessitando do professor um trabalho mais cauteloso na hora da preparação das aulas. Assim, como resultado deste estudo, foi possível construir uma proposta de sequência didática elaborada a partir de *softwares* livres e das concepções do pós-método.

Palavras-chave: software livre; pedagogia pós-método; cultura livre; autonomia; sequência didática.

1 Introdução

Este trabalho tem como objetivo apresentar discussões teóricas da metodologia pós-método (KUMARAVADIVELU, 2001; SOUZA, 2014; TOMLINSON, 2016, entre outros) e consequentemente encorajar os leitores a serem curadores e produtores de materiais didáticos utilizando *softwares* livres. Para tanto, a base para o desenvolvimento da pesquisa foi a realização da disciplina intitulada “Curadoria de materiais didáticos virtuais livres no ensino híbrido”, que compõe a matriz curricular de um programa de pós-graduação de uma instituição de ensino pública federal. Após uma carga horária de 60 horas, entre aulas síncronas e assíncronas, foi possível produzir uma sequência didática para aulas de inglês, a qual será utilizada como base para sugestões na discussão de resultados deste trabalho.

A sequência didática abordada foi elaborada por Beatriz Gontijo Campos, Daniele Furtado, Lislie Carolina Diana, Luciene Lima, Michelle Puccetti de Campos e Roberta Silva Santos, citadas como Campos *et al.* (2021), estando licenciada sob uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional, que permite distribuição e derivação ilimitadas mediante atribuição.

Ressaltamos a importância deste estudo uma vez que o uso de livros didáticos nas aulas de idiomas sempre foi uma proposta controversa no ensino de línguas. Ao mesmo tempo em que, normalmente, se tem um material bem estruturado, com imagens, áudios, textos,



exercícios, alguns com CDs e aplicativos, o que facilita a vida dos professores, percebemos que há uma falta de identidade local. Por vezes, as propostas das atividades apresentadas e os textos estudados não condizem com o perfil da turma e dos alunos, o que provoca uma falta de estímulo no processo de ensinagem¹.

De acordo com as colocações de Kumaravadivelu (2001), esse afastamento da realidade desestimula o pensamento crítico e a construção da autonomia do estudante enquanto cidadão.

2 Questões da Pesquisa

Considerando a intempestividade provocada pela pandemia de COVID-19 no ensino, a falta de formação específica para os professores utilizarem de tecnologias digitais em sua prática, bem como a necessidade de desenvolvimento de materiais digitais que estimulem a proatividade dos estudantes e os tornem autônomos no processo de ensinagem, este estudo questiona:

- O que é *software* livre e como utilizá-lo em sala de aula em uma perspectiva pós-método?
- Como colaborar com o professor na criação e adoção de materiais didáticos livres e na elaboração de sequências didáticas que sigam os princípios do pós-método?

3 Revisão Bibliográfica

3.1 A Pedagogia Pós-Método

O termo “Pedagogia Pós-Método” é inaugurado no artigo “*Towards a postmethod pedagogy*”², de B. Kumaravadivelu (2001). A pedagogia pós-método traz considerações sociais e políticas, no sentido da manifestação social de relações de poder. Dessa forma, a pedagogia pós-método está intrinsecamente ligada a essas manifestações e a maneiras de subverter o *status quo* social e educacional dos aprendizes, professores e formadores de professores envolvidos.

São três os princípios que Kumaravadivelu (2001) coloca como principais na pedagogia pós-método:

- Particularidade: princípio que diz que um ensino significativo deve levar em conta as particularidades do local, da turma, do professor. Isto é, nesse princípio, Kumaravadivelu (2001) aponta que, para que ocorra uma ensinagem profunda, devem ser levados em conta aspectos locais, políticos e sociais, específicos daquele grupo de alunos e professor(es).
- Praticidade: princípio que busca relacionar teoria e prática pedagógica. Para Kumaravadivelu (2001), o professor não deve ser apenas um “implementador” de teorias de pesquisadores, mas fazer parte desse corpo de pesquisadores, construindo teorias a partir de sua prática e trabalhando em conjunto com os chamados formadores profissionais e teóricos.
- Possibilidade: Kumaravadivelu (2001) utiliza-se dos estudos de Paulo Freire para afirmar que toda pedagogia está envolta em relações de poder e domínio - o ensino de línguas, por sua vez, seria uma ferramenta colonialista e imperialista, e que, para a implementação de uma pedagogia pós-método, seria necessário questionar o *status quo* e levar a possibilidade de

1 O termo ensinagem tem sido usado na área da educação com intuito de relacionar os termos ensino-aprendizagem, bem como para correlacionar essa práxis pedagógica (NICOLAIDES; TILIO, 2013).

2 “Em direção a uma Pedagogia Pós-Método”, em tradução livre.



mudança para os alunos, através da construção de sua autonomia e de possibilidades de mudanças concretas em seu meio.

3.2 O que é *software* livre?

O *software* livre é aquele de código aberto, com liberdade para uso, cópia, modificação e redistribuição (SILVEIRA, 2004; FREE Software FOUNDATION, s.d.). O *software* livre é mais que gratuito, contando com quatro liberdades fundamentais, sendo elas: a liberdade de executar o programa para qualquer propósito; a liberdade de estudar e adaptar o programa; a liberdade de redistribuir cópias; e a liberdade de aperfeiçoar o programa. O autor do programa, portanto, lucra com a venda de desenvolvimento, capacitação e suporte, não com o licenciamento.

Souza (2016) refere-se a dois modelos disponíveis no mercado da tecnologia da informação, o *software* livre e o proprietário, e pelo próprio nome podemos ter uma ideia da execução de cada um. De maneira resumida, ao interpretar a funcionalidade dos dois tipos de *software* e a aplicação deles em relação à produção de materiais digitais virtuais, percebemos que o *software* livre se torna o mais indicado para um processo de ensino colaborativo, já que permite a liberdade para que o autor faça as suas adaptações, e “permite uma maior circulação do conhecimento e estimula o trabalho colaborativo. A circulação do conhecimento se dá, exatamente, pelo fato de o código-fonte do *software* livre ser aberto, podendo ser estudado por quem quer que seja.” (SOUZA, 2016, p. 32).

Em contrapartida, o *software* proprietário não permite a colaboração entre pares, já que possui código-fonte restrito e o usuário pode apenas utilizar o padrão executório sem poder inserir contribuições, modificar, melhorar e adaptar.

3.3 Cultura livre e a pedagogia pós-método

Souza (2016) discorre sobre a potencialidade cultural de uma sociedade como meio de produção de material para o ensino. Para o autor, a essa criação dá-se o nome de conteúdo de cultura livre, cujo produto é resultado da realidade cultural de uma comunidade, agregada de valores e conhecimentos coletivos para serem utilizados de maneira livre no processo de ensinagem. O material didático livre se trata de “um processo em que os autores tiveram a liberdade de consumir outros produtos culturais sem a necessidade de chancela de grupos ou corporações que figurem como detentores desses produtos” (LESSIG, 2004 *apud* SOUZA, 2016, p. 29). A cultura livre seria, portanto, aquela que se vale dos princípios que regem o *software* livre para tratar também de bens e produtos culturais, estimulando uma produção cultural que permita a criação e derivação de outras obras, além da livre circulação. Essa proposta se integra aos pressupostos da pedagogia pós-método, permitindo a derivação e a criação inspirada em outros produtos culturais, ou seja, a cultura livre possibilita uma adequação do material (didático ou não) ao contexto local de cada sala de aula.

Nesta perspectiva, a partir da conceituação de cultura e *software* livres e da discussão acerca da pedagogia pós-método, Souza (2016) traz reflexões importantes sobre o papel da livre circulação de cultura na implementação de um processo de ensino e aprendizagem que preze pela centralidade do aluno e pela aprendizagem significativa, muito mais que por um aprendizado engessado de línguas, com base em concepções estruturalistas e que concebem que aprender estruturas gramaticais e vocabulário dá conta de ensinar todo um sistema de



pensamento e cultura estrangeira.

A cultura livre e a pedagogia pós-método, portanto, colocam aluno e professor como produtores de conteúdo, como seres críticos que compreendem seu papel no mundo, subvertendo a lógica de “língua estrangeira” - e portanto “cultura estrangeira” - que deve ser apreendida e assimilada, retirando o caráter colonialista da ensinagem de línguas e trazendo a importância do conhecimento localmente construído. O material didático livre, portanto, oferece ao professor – e ao aluno, por conseguinte – possibilidades maiores de apropriação e personalização, fatores-chave de uma pedagogia verdadeiramente pós-método e significativa.

3.4 Sequências didáticas no ensino de idiomas

Sequências didáticas são um modo de o professor organizar atividades de ensino em função de núcleos temáticos e procedimentais, segundo Araújo (2013). O uso de sequências didáticas, portanto, permite um trabalho pedagogicamente bem orientado e sistematizado, potencializando o desenvolvimento de ações de produção de linguagem em diferentes situações de interação.

Além disso, pensando em uma perspectiva pós-método, o uso de sequências didáticas permite com que o professor sistematize a colaboração, a trilha para a autonomia, e trabalhe numa inversão das tradições de ensino, trazendo para o centro do fazer pedagógico as ações dos alunos, que passam a ter a oportunidade de produzir linguagem a partir de práticas situadas localmente.

Zabala (1998), por sua vez, considera as sequências didáticas como uma maneira de encadear e articular as diferentes atividades ao longo de uma unidade didática. O uso de sequências, portanto, busca planejar e organizar os procedimentos durante a aula integrando a proposta teórica, a dinâmica e o perfil da turma e permitindo o posicionamento docente em relação à maneira com que ele percebe o desenvolvimento da aprendizagem do seu aluno.

4 A sequência didática livre

Conforme descrito na introdução, o objetivo deste trabalho é apresentar uma sequência didática para aula de língua inglesa construída por meio de recursos de *softwares* livres integrados aos princípios da pedagogia pós -método de Kumaravadivelu (2001). A partir das discussões propostas, buscamos por meio da sequência didática que a ordem das tarefas a serem concluídas apontem para um caminho autônomo do aprendiz, que é levado a construir seu próprio caminho de pensamento crítico, relacionando os acontecimentos retratados à sua realidade e fazendo dessas, portanto, atividades significativas. Buscamos, também, a incitação para que os alunos produzam suas próprias manifestações e as socializem, inspirando a criatividade, a colaboração entre pares, a criticidade e o respeito às diferentes formas de manifestação artística, cultural e linguística.

Outro ponto essencial na sequência proposta é a possibilidade de os professores adaptarem as atividades apresentadas para fazerem-nas mais localmente relevantes, algo que estimula também a autonomia do professor. Uma proposta desafiadora, mas que instiga as competências dos docentes a partir das suas experiências cotidianas.

Além disso, trata-se de uma sequência que pode ser utilizada tanto para aulas presenciais quanto para aulas online, caracterizando uma proposta “híbrida”, já que rompe com a ideia da pedagogia transmissiva, em que se insiste em transmitir saberes considerados



imutáveis e essenciais (BUNZEN, 2020). No atual cenário, a transmissibilidade de conteúdo não surte efeito para os estudantes, não adianta ter uma parcela de alunos presente e outra parcela à distância assistindo a uma aula em que o professor é o centro das atenções. Precisamos de atividades que façam uso dos diversos potenciais das tecnologias digitais e, ainda, coloquem alunos e professores como co-protagonistas do processo de ensinagem.

Todo este trabalho só foi possível ser construído por meio de uma proposta de formação continuada. Ribeiro (2021) enfatiza a importância da formação constante - para a autora, esta deveria ser uma premissa da profissão docente. Ter a oportunidade de se capacitar com qualidade, com condições decentes, com a valorização imediata, traz efeitos evidentes, para o profissional e para todo o grupo envolvido neste processo.

Na turma dessa disciplina, poucos alunos sabiam o que era *software* livre e proprietário, nem como isso poderia ser aplicado de forma prática na sala de aula. Também, o estudo da pedagogia pós-método foi de grande relevância para engendrar profissionais que ainda não se sentiam confiantes em suas propostas pedagógicas. No entanto, a tecnologia na educação já é realidade, ainda que possamos considerar que seja recente diante do contexto que estamos vivendo.

Foi diante desses e outros questionamentos e inseguranças que nos vimos, acompanhadas da tarefa de criar uma sequência didática a partir dos princípios da pedagogia pós-método utilizando somente *softwares* e materiais culturais livres. Aproveitamos para frisar que a sequência didática aqui abordada foi elaborada por uma equipe já mencionada na introdução, estando licenciada sob uma Licença Creative Commons. Trazemos agora, então, a mencionada sequência didática e algumas considerações sobre os princípios que regeram sua elaboração.

A sequência “*Getting to know new people*” é focada em conversas informais para conhecer novas pessoas, tendo como público alvo estudantes nível A2 da Rede ANDIFES de Idiomas sem Fronteiras - Inglês, programa este mantido pela Associação Nacional de Dirigentes de Instituições Federais de Ensino Superior (ANDIFES) e foi pensada para ser aplicada em duas aulas de 60 minutos. Aqui, lembramos que é prerrogativa do professor modificar e adaptar a sequência de acordo com suas necessidades e de seus alunos, buscando montar um plano de ensino que reflita sua realidade local. A utilização de *softwares* e materiais livres visa permitir com que essa adaptação seja feita de maneira mais simples e sem infringir direitos autorais.

Os objetivos da sequência são a compreensão de mecanismos de integração cultural e socialização; compreensão e produção oral para se apresentar e conhecer colegas. O meio pode ser presencial, *online* ou híbrido, os conteúdos desenvolvidos durante a aula são: linguagem verbal e não verbal; utilização de textos orais em língua inglesa; comunicação oral e escrita; leitura e os materiais utilizados são: celulares, *softwares* livres LibreOffice, Audacity, Etherpad. Podem ser necessários materiais suplementares em caso de aulas presenciais.

Passamos, agora, aos passos da sequência didática, doravante denominada SD.

Quadro 1 - Primeiros passos da SD.

Warm up - lugares que você vai para conhecer pessoas

Alunos devem buscar uma foto ou ilustração do(s) lugar(es) onde vão para conhecer novas pessoas e compartilhar em duplas/pequenos grupos. As fotos/figuras devem vir de acervo pessoal ou de repositórios livres - explicar aos estudantes como utilizar a busca de imagens com direitos de uso livre.

Neste momento, cada estudante traz para a sala de aula seu contexto, alguns podem apresentar bares, restaurantes, outros encontros de jovens da igreja, encontros de casais, outros ainda podem apresentar ferramentas digitais, como chats, fóruns, etc. Neste instante, os alunos se organizam em pequenos grupos e devem escolher um dos locais para discutirem. Posteriormente, na parte prática da língua, eles usam esse local como base para se localizarem. Essa atividade vai ao encontro do que Tomlinson (2016) propõe quando o autor discorre da importância de conhecer o contexto/perfil dos estudantes e verificar a realidade em que eles estão inseridos.

Step 1 - Prática da DIPAC - Dinâmica Interacional Pedagógica Adaptativa Complexa

Após identificarem os lugares onde se pode ir para socializar, os estudantes se agrupam, conforme a semelhança dos lugares. Neste momento, cada um vai apresentar a sua foto para o grupo, discutir sobre o local e o tema do diálogo daquela imagem.

Step 2 - Lidando com as particularidades

Depois de discutirem neste primeiro grupo, os alunos se reorganizam e passam pelos outros grupos, com intuito de conhecerem os diferentes lugares e os diferentes contextos. Neste momento, os estudantes ficarão familiarizados com novos vocabulários.

Fonte: Campos *et al.* (2021).

Nestes primeiros passos, busca-se fazer com que os estudantes tragam para o ambiente de aprendizagem seu contexto social, desenvolvendo sua autonomia ao lidar com diferentes realidades e ao tomar decisões dentro de seu processo de ensinagem; é possível perceber, também, que há ênfase na maximização de oportunidades de aprendizagem, enfatizando a ensinagem como processo de criação.

Quadro 2. Desenvolvimento de habilidades linguísticas na SD.

Step 3 - Skills development

Os estudantes, em pequenos grupos (três ou quatro integrantes), preparam um pequeno diálogo informal que se adequa a um dos lugares citados como apropriados para conhecer novas pessoas. Neste momento, o professor é tutor e orienta a preparação do diálogo fazendo as devidas correções. Em seguida, os alunos gravam o que foi preparado utilizando software livre (sugestão: Audacity).

Fonte: Campos *et al.* (2021)

Neste momento da SD, busca-se desenvolver as habilidades orais da língua, mas também sub-habilidades de planejamento, autocorreção e consciência linguística. Apesar da sugestão apresentada na SD, é importante que o professor se atente ao nível linguístico de sua turma: muitas vezes, o “nivelamento” feito não reflete, necessariamente, a realidade linguística. Pode ser necessário maior apoio por parte do professor, o uso de modelos, ou, ainda, outras estratégias mais acertadas para lidar com a realidade daquela sala de aula em específico.

Essa possibilidade de criar e recriar em cima de uma sequência sugerida só é possibilitada pelo uso de licenças abertas e livres, assim como pelo trabalho instigado pela



pedagogia pós-método de se fazer adaptações para a sala de aula, e não na sala de aula para que esta se encaixe em diretrizes de métodos e materiais.

Quadro 3. Trabalho gramatical na SD.

Step 4 - Grammar Brainstorm - Interrogative Pronouns
Os alunos escutam os áudios produzidos pela turma, e a partir dessa escuta fazem anotações sobre as perguntas feitas e da estrutura usada para tal. O professor monitora e, a partir da produção dos alunos, instiga-os a descobrirem quais são os pronomes interrogativos e a estrutura correta. Professor, então, sistematiza esse conhecimento.
Step 5 - Prática de linguagem
Em duplas, os alunos praticam a linguagem aprendida, se apresentando e fazendo perguntas introdutórias uns para os outros. Os alunos devem tentar manter uma conversa, usando de “follow-up questions” para manter uma conversa, e não somente aquelas trabalhadas no passo anterior.

Fonte: Campos *et al.* (2021)

No trabalho com gramática, buscamos uma abordagem que trouxesse a língua como elemento em constante evolução, afastando a concepção estruturalista de língua e os insumos linguísticos permeados de (neo)colonialismo, os quais valorizam “falantes nativos” e determinados sotaques, desprezando a produção dos alunos.

Chamamos a atenção, também, para o fato de o tópico gramatical aqui apresentado ser apenas um detalhe: o que nos interessa, neste trabalho, é mostrar que é possível trazer uma prática pautada na pedagogia pós-método e apoiada por *softwares* livres para a sala de aula, valorizando a produção discente e sua (s) realidade (s) locais, sem, no entanto, deixar de oferecer um ambiente em que os alunos possam praticar e produzir na língua-alvo.

Quadro 4. Avaliação e *feedback* na SD.

Step 6 - Final project and assessment
Solicitar aos estudantes que cada um escreva um pequeno perfil (<i>biodata</i>) de forma anônima em uma nota adesiva e cole em um mural que será disponibilizado na sala de aula (aula presencial). Caso a aula seja à distância, os alunos podem utilizar o <i>software</i> livre Etherpad para escreverem. Em seguida, cada estudante identifica por meio dos descritos uma pessoa que gostaria de conhecer e “dar <i>match</i> ” - esclarecer que essa é uma atividade para conhecer pessoas, não necessariamente formar casais. Solicitar voluntários para dar o <i>feedback</i> da aula. Frisar que, quem desejar fazê-lo anonimamente, pode deixar sua devolutiva na “caixa do <i>feedback</i> ” ao final da aula (presencial) ou no Etherpad dedicado (virtual).

Fonte: Campos *et al.* (2021)

Por fim, trazemos a sugestão de avaliação e *feedback* para encerrar a sequência didática, buscando parametrizar a aprendizagem e a satisfação dos discentes diante das atividades propostas e possibilitando que o docente ajuste sua práxis e adeque a tomada de decisões no futuro, de acordo com o retorno recebido.

5 Considerações finais



A disciplina da qual este trabalho é fruto busca romper os paradigmas tradicionalistas da formação docente, ou seja, foi possível integrar a teoria com prática e produzir colaborativamente. Os *softwares* livres possibilitam a liberdade de criar em colaboração em um momento que pede por um processo transdisciplinar na educação. A pedagogia pós-método vai além das limitações do conceito de método - ela busca alternativas seguindo um sistema de parâmetro tridimensional (particularidade, praticidade e possibilidades) que instiga a autonomia libertadora e a inteligência coletiva.

Reiteramos que a sequência didática elaborada é, sem dúvidas, o produto da inteligência coletiva, que, segundo Lévy (2007) está diretamente relacionado com as novas possibilidades de interação oferecidas pelo ciberespaço. Em outras palavras, tal conhecimento foi produzido por vários autores, de diferentes áreas de conhecimento, e serve a vários outros, os quais poderão modificá-los de acordo com as suas competências e realidades, compartilhando-o e gerando novas versões. Ele se refere às novas tecnologias digitais, que facilitam o trabalho cooperativo e, conseqüentemente, a manifestação da inteligência coletiva.

Esperamos que este trabalho provoque reflexões que levem a uma mudança na práxis pedagógica, trazendo mais autonomia para professores e alunos, assim como trouxemos a sugestão de sequência didática e discussões para alimentar sua modificação a partir dos três princípios da pedagogia pós-método para que seja adequada às necessidades de diferentes salas de aula.

Referências

ARAÚJO, D. L. de. O que é (e como se faz) sequência didática?. **Entrepalavras**, ano 3, v. 3, n. 1, p. 322-334, jan.-jul. 2013.

BUNZEN, C. O ensino de língua materna em tempos de pandemia. *In*: RIBEIRO, A. E.; VECCHIO, P. M. M. (Orgs.) **Tecnologias digitais e escola: reflexões no projeto aula aberta durante a pandemia**. São Paulo: Parábola, 2020.

CAMPOS *et al.* **Getting to know new people**. 2021. Disponível em: <shorturl.at/loHV6>. Acesso em: 10 set. 2021.

FREE Software FOUNDATION. s.d. Disponível em: <https://www.fsf.org/>. Acesso em: 09 set. 2021.

KUMARAVADIVELU, B. Toward a Postmethod Pedagogy. **TESOL Quarterly**, Teachers of English to Speakers of Other Languages, Inc. (TESOL), v. 35, n. 4, p. 537–560, 2001.

LESSIG, L. **Free Culture: The Nature and Future of Creativity**. Penguin Group US, 2004.

LEVY, P. **Inteligência coletiva (A)**. Edições Loyola, 2007.

NICOLAIDES, C. S.; TILIO, R.C. **Políticas de ensino e aprendizagem de línguas adicionais no contexto brasileiro: o caminho trilhado pela ALAB**. *In*: NICOLAIDES, C.;



SILVA, K. A.; TÍLIO, R.; ROCHA, C.H. (Orgs.) *Política e Políticas Linguísticas*. Campinas: Pontes Editores, 2013. p.285-306.

RIBEIRO, A. E. Divulgação e Letramento Científico: para além dos muros da academia. Entrevista concedida a Paulo Geovane e Silva. **Revista Ponte**, v. 1, n. 4, mai. 2021.

SILVEIRA, S. **Software livre**: a luta pela liberdade do conhecimento. Editora Fundação Perseu Abramo, 2004. (Brasil urgente).

SOUZA, R. F. **Implicações do uso de material didático virtual livre em contexto formal de ensino- aprendizagem de italiano como LE/L2**: a perspectiva dos problemas de ensino. São Paulo: FFLCH-USP, 2016.

TAURION, C. **Software livre**: potencialidades e modelos de negócio. Brasport, 2004.

TOMLINSON, B. (Ed.). **SIA Research and Materials Development for Language Learning** (1st ed.). New York: Routledge. 2016.

ZABALA, A. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

