



Portfólio

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

PORTFÓLIO ELABORADO

POR

CARLA IONARA BARROS SALDANHA RIBEIRO

CLARISSE FREITAS

ENILDA SOUZA DO ROSÁRIO

MARLI LANES

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO

INTEGRADOR VI

DENISE APARECIDA MOSER

POLO-CACEQUI

VI SEMESTRE-2020

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	03
MINHAS REFLEXÕES.....	05
RELATO DO QUESTIONÁRIO.....	12
IMAGENS.....	16
SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	20
PEDAGOGIA DO PROJETO E USO DOS JOGOS.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	32

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo fazer uma explanação referente ao conteúdo estudado no decorrer do semestre de prática pedagógica seminário integrador do curso de letras polo- Cacequi. O mesmo tem como tema a necessidade e a importância do uso do lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem do universo infantil. Utilizamos como ferramenta de pesquisa um questionário para que professores de ensino médio e fundamental pudessem nos esclarecer como está sendo desenvolvido esse processo nas escolas. Quando associamos o lúdico ao processo escolar, várias possibilidades se configuram, pois a criança tem a possibilidade de brincar ao mesmo tempo em que aprende.

Esse portfólio visa facilitar nossa compreensão em relação aos métodos adotados pelos discentes para execução dos jogos aliados as plataformas de ensino hoje existentes

TEXTOS COMPLEMENTARES

O LÚDICO E JOGOS DE APRENDIZAGEM

Um dos maiores desafios do professor é transformar a aprendizagem em uma tarefa prazerosa, e os jogos e brincadeiras em sala de aula são perfeitos para isso, quando utilizados como instrumento pedagógico, tornando prazerosas as atividades e estimulando a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, contribuindo tanto no dia a dia dos alunos, como na assimilação dos conteúdos curriculares.

O lúdico no desenvolvimento da criança é extremamente essencial para sua formação como sujeito por ele mesmo. Através das situações corriqueiras de uma partida de jogo, por exemplo, à criança consegue ter experiências incríveis como escolha, pensamento reflexivo, tomada de decisões, além de despertar nela uma perspectiva de troca de experiências e relações sociais.

A dinâmica que o jogo e as brincadeiras em si propiciam, trazem para criança uma alegria que por si só, já se faz presente no instinto infantil, porém aliadas a um bom planejamento pedagógico, transformam o prazer de brincar em desenvolvimento pessoal. Os Jogos vem sendo grandes aliados dos professores quando o assunto é renovação nos processos de aprendizagem, além do que oferece á criança uma forma de interação voltada a troca de experiências, interação, atitudes e comportamento. As brincadeiras permitem a criança representar questões e situações que muitas vezes não o fazem por questões de repressão familiar ou social, sendo assim o lúdico é capaz de promover na criança um horizonte de possibilidades.

"Através dos jogos as crianças se comunicam com o mundo expressando-se, descarregando suas energia, interagindo com o meio onde vivem e com sua cultura.

É brincando que a criança exercita suas potencialidades, provoca o funcionamento do pensamento e adquire conhecimento social e emocional.

" Através da brincadeira a criança aprende a socializar (quando feita em grupo), aprende a colaborar, a repartir, a ganhar e a perder, mas deve-se dar liberdade para a criança brincar no seu tempo, é preciso estimular e não exigir.

Atualmente, com as inovações das práticas pedagógicas e diferenciação na aprendizagem dos alunos, podemos tem uma base versátil e abrangente nos jogos lúdicos , ampliando essa base com temáticas e dinâmicas de socialização, tornando viável essa aprendizagem dos estudantes, e sendo um suporte para o nosso trabalho docente, para a formação de cidadãos que constituem e almejam uma sociedade mais igualitária. Observei a relevante importância desses jogos lúdicos é que está presente desde a base educacional até os níveis superiores, proporcionando um ensino mais ameno e diminui o estresse da sala de aula, assim, se obtêm uma melhor conexão ao que esta sendo proposto pela atividade. Lógico que deve-se planejar esse jogo, com projetos e objetivos palpáveis para que se mantenha o foco e o equilíbrio na obtenção de conhecimentos.

O lúdico traz consigo um papel importante de apaziguar os ânimos e não forçar uma falsa aprendizagem. Portanto, transforma o mental e se expressa através da manipulação dos objetos pertencentes ao jogo, ensinando o sujeito a estratégia para vencer, como também assimilar a derrota, como um aprendizado que não lhe cause traumas emocionais no futuro.

Textos produzidos entre 09 e 10 de Novembro de 2020

Escrita e Leitura como Inclusão Social

A interação existente entre os jogos se faz de maneira quase automática, visto que alguns jogos exigem um certo ordenamento didático, e para se ter um melhor resultado é necessário que se faça entendimento de suas orientações. Desta maneira as crianças se motivam a ler; sendo necessário, sem dúvida, um planejamento prévio na classificação desses jogos. O desenvolvimento de uma atividade lúdica deve contemplar principalmente a interação e o trabalho em equipe, desta forma a inclusão se faz presente, onde todos tem em comum um único objetivo: desenvolver-se enquanto divertem-se.

A inserção dos jogos lúdicos na alfabetização e o ensino aprendizagem para a construção das produções textuais como alicerce firme pronto para ser usado na formação dos alunos através do desenvolvimento do seu raciocínio lógico e cognitivo ajudando na sua inserção ao meio social e interação respeitosa com os colegas. Com estímulo a criatividade levando os estudantes ao despertar de suas habilidades e potencialidades tornando-os indivíduos participantes e produtivos dentro da sociedade com seu senso crítico sendo um sujeito pensante. Uma escola inclusiva deve prover a aprendizagem de todos os alunos de maneira que todos entendam, o processo de alfabetização através da leitura e escrita que são fundamental na vida social de todos.

Com isso a prática de jogos é importante e auxilia muito para a leitura e a produção textual, tornando as aulas dinâmicas, interessantes e descontraídas, contribuindo para o desenvolvimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. Trabalha com jogos no contexto escolar escolar é uma importante prática educativa e seu uso não pode ser o jogo pelo jogo, requer planejamento, intencionalidade e interação, podendo ser útil tanto para aproximar os alunos dos conteúdos curriculares quanto promover seu desenvolvimento integral.

O uso de jogos ajuda o professor a promover uma aula mais dinâmica e interessante, instigando assim, o aluno a se envolver mais no processo de aprendizagem e assim também promovendo a inclusão, pois todos se veem com o mesmo objetivo: aprender e se divertir juntos.

Textos coletados entre os dias 23 e 27 de Novembro de 2020

RELATO DO QUESTIONÁRIO

A entrevista foi realizada através de duas etapas, sempre visando o bem estar dos professores e a situação atípica em que nos encontramos devido ao Coronavírus. Optamos pela realização da entrevista via questionário, com agendamentos prévios. As escolas escolhidas, são escolas da rede pública de ensino, sendo a de ensino fundamental na cidade de São Vicente do Sul e de ensino médio na cidade de Cacequi-RS. A escola estadual de São Vicente do sul é uma escola pública, está situada no centro da cidade, diagonal a praça central, foi fundada no dia 19 de novembro de 1958, a escola atende um total de 464 alunos, sendo no turno da manhã ensino fundamental e médio com 188 alunos, no turno da tarde séries iniciais e ensino fundamental com 202, no turno noite ensino médio, fundamental e EJA com 74 alunos. A escola de Cacequi, também estadual está situada a rua João Barbosa, 130, Vila Cândido contando em média com 400 alunos divididos entre os turnos manhã e tarde.

Relato sobre a entrevista:

No dia dezoito de Novembro de 2020 fui até à residência da professora Bibiana Benvegnú Gomes e na conversa que tivemos, ela deu sua opinião que os jogos lúdicos no ensino/aprendizagem da língua portuguesa são um bom suporte alternativo em matéria de dinâmicas em sala de aula, ela usa bastante joguinhos de caça-palavras e joguinhos on-line. Mas, ainda é pouco abrangente esse uso, porém, ela pretende ampliar suas atividades em prol de estimular o lúdico como referência de estímulo para o aprendizado de uma maneira eficaz e prazerosa. Na opinião da professora Bibiana é necessário expandir a utilização de jogos para que essa metodologia sirva como uma base contínua para a aquisição da linguagem. Assim, finalizou dizendo que gostou de responder as questões, e achou interessante que o lúdico está sendo desenvolvido como uma alternativa viável para o ensino do Português.

Relato sobre a entrevista:

Através da elaboração dessa entrevista, aprimoramos nosso conhecimento, com os conteúdos abordados através do contato com a professora entrevistada, que mesmo nesse período que estamos vivendo de restrições por causa da pandemia, ela nós recebeu muito bem e com toda atenção para que nosso trabalho siasse da melhor forma possível o que foi de suma importância para nós futuros docentes.

Percebemos que podemos aprender brincando, através dos jogos e brincadeiras em sala de aula, com esse tipo de atividade é mais fácil a inclusão podendo ser útil tanto para aproximar os alunos dos conteúdos curriculares quanto promover seu desenvolvimento integral.

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada no componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, que o(a) acadêmico(a) Maíra de Fatima Dibet Lopes, matrícula 1702090231, do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professores de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, nesta escola, no período de _____

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Márcia Anversa Coradini Foletto

Assinatura do(a) Professor(a): Maíra de Fatima Dibet Lopes

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Márcia Anversa Coradini Foletto

Assinatura do(a) Professor(a): Maíra de Fatima Dibet Lopes

Observação: se for possível, que a declaração tenha carimbo da escola.



Universidade Federal do Pampa

Entrevista com professor de português anos finais do ensino fundamental.

1- Qual público a escola atende?

A escola Estadual de ensino médio oferece ensino fundamental, Médio e Educação de jovens e adultos.

2- Nome do professor (a) entrevistado e em qual área atua?

Marcia Anversa Coradini Solito, Língua Portuguesa

3- Há quanto tempo atua na escola?

15 anos na escola, mas tenho 23 anos de atuação.

4- A escola adota a Pedagogia de Projeto? Como acontece?

Sim, participamos do Programa "A uniao faz a vida". É projeto parte do interesse dos alunos.

5- Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?

Fica a cargo do interesse de cada professor.

6- Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?

No início do ano letivo, na reunião pedagógica. etc.

7- Nas aulas de português os jogos pedagógicos são utilizados?

Sim.

8- Que tipos de jogos são utilizados e com quais frequências?

Jogo dos substantivos, stop,
Jogo das palavras, jogos online
Temos vários tipos de jogos.

9- Os jogos em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento?

Os jogos favorecem muito o aprendizado
do aluno. Em todo o momento, principal-
mente quando o aluno tem mais difícil-
dade em aprender.

10- Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servirem apenas para entretenimento?

Os jogos não são só para entretenimento,
eles ajudam o aluno a refletir, mas isso
vai depender do planejamento de cada
professor.

11- Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?

Não muito pouco, o único jogo que lembro
era o stop.

12- É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?

Sim, é possível.

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada no componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, que o(a) acadêmico(a)

Emília Souza de Araújo, matrícula 1700030274, do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professores de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, nesta escola, no período de

18 de novembro / 2020.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: _____

Assinatura do(a) Professor(a): _____

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio: Escola Estadual Nossa Senhora das Vitórias.
Adriana Benegoni Gomes

Assinatura do(a) Professor(a): _____

Observação: se for possível, que a declaração tenha carimbo da escola.

Roteiro para a entrevista e/ou questionário

Prezado(a) acadêmico(a),

A descrição é importante para contextualizar o trabalho que será exposto no Portfólio. Tudo que for visto e permitido fotografar, seja enriquecedor ao seu trabalho. Procure verificar, dentro das possibilidades, os seguintes itens na entrevista com os professores de língua portuguesa dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio:

1. Local onde aconteceu a pesquisa:

Descrever rapidamente a escola (se é privada ou pública, onde está situada, se centro ou rural, quando foi fundada);

Já trabalhou ou estagiou no local? Quantos alunos a escola atende? Quais períodos e séries/anos?;

A biblioteca tem bom acervo de livros técnicos de suporte aos professores ou apenas para os alunos?

2. Sujeitos da pesquisa:

São professores de que disciplina, além de língua portuguesa? Há quanto tempo atuam na escola? Eles têm experiência em outras escolas?

3. Entrevista com os professores de língua portuguesa dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio:

A escola adota a Pedagogia de Projetos?

Em caso positivo, de que maneira é conduzido o processo? Fica a cargo de cada professor ou faz parte do planejamento anual da escola?

A disciplina de Português, por seus objetivos, perpassa por todas as outras disciplinas, uma vez que a leitura e a escrita estão presentes em todas as áreas? Há um trabalho interdisciplinar entre a disciplina de Português e as outras disciplinas ao longo do ano?

Especificamente, na aula de Português, os jogos são contemplados?

Sugestão de perguntas para a entrevista (o grupo tem liberdade para pesquisar mais ou diferente do que está aqui).

- Quando a escola foi fundada?
1º de Março de 1958, Vila Estadual Vitória
- Qual público atende?
Adolescentes, adultos. Bairro: Vila Cândido
- O professor participante (entrevistado) atua em qual área?
Português, inglês e Literatura. Vila Cândido Itacem - RS

4. Há quanto tempo atua na escola?
Há 7 anos
5. Tem experiência em outras escolas?
6. Experiência em gestão?
Sim
7. A escola adita a Pedagogia de Projetos?
Tenho pouca experiência, mas não tenho experiência...
8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?
Depende do projeto alguns toda a escola outros só nas áreas afins.
9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?
No começo do ano
10. O planejamento por área acontece quando?
Durante as reuniões de área (semanal)
11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência?
Sim, às vezes.
12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos?
Jogos que envolvem regras de acentuação, ortografia...
13. Os jogos utilizados são adaptados?
Sim a realidade da turma.
14. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento?
Sim, durante o desenvolvimento dos jogos eles estão aprendendo.
15. Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou serem apenas para entretenimento?
Para ambos.
16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?
Sim
17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?
Sim, usamos projetos e jogos online também.

Sugestão de questões sobre a biblioteca da escola com os professores entrevistados

1. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras. —
2. Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa? —
3. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo. —

Lembrete:

Todos os dados coletados nas escolas são sigilosos, portanto, não devem ser citados nomes verdadeiros dos sujeitos, pessoas que colaboraram, nem da escola. Escreva Escola Municipal, Estadual de Ensino Fundamental II, por exemplo.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

TEMA DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Escrita criativa

OBJETIVO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA: Estimular a escrita e a leitura, exercitar a escrita com criatividade e coerência

CONTEÚDOS A SEREM TRABALHADOS: Conceito de criatividade, busca pelas novas possibilidades de escrita

HABILIDADES DA BNCC A SEREM DESENVOLVIDAS:

EF69LP49- Mostrar-se interessado e envolvido pela leitura de livros de literatura e por outras produções culturais; EF69LP50- Elaborar texto teatral, a partir de adaptação; EF69LP51- Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção; EF69LP52- Representar cenas ou textos dramáticos; EF69LP53- Ler em voz alta textos literários diversos.

TEMPO DE EXECUÇÃO DAS ATIVIDADES DA

SEQUÊNCIA: 5 a 6 aulas

MATERIAL NECESSÁRIO PARA A EXECUÇÃO DAS

ATIVIDADES DA SEQUÊNCIA: Leituras clássicas, leituras de fantasia, leituras em geral, papel e caneta, roupas e/ou acessórios para apresentar a história escolhida.

DETALHAMENTO DE CADA AULA DA SEQUÊNCIA:

1º Aula: Organização da turma: A turma poderá ser dividida em duplas, ou o aluno poderá fazer

individualmente. Introdução: No início da aula será apresentado o tema a ser trabalhado, e serão definidos os primeiros textos a serem reescritos.

Desenvolvimento: Serão debatidos quais textos ou histórias os alunos ou as duplas mais gostam, sejam elas sobre quaisquer assunto. Os alunos deverão apontar como eles acham que essas histórias

deveriam ser e como eles fariam para deixá-las

melhores ou como as pessoas se interessariam mais por tais histórias. Conclusão: será passado ao aluno a tarefa de reescrever a sua história favorita, adaptando com criatividade sem perder a essência da história.

2º Aula: Introdução: Os alunos deverão entregar as histórias reescritas para o professor avaliar, as melhores serão apresentadas no final do projeto.

Desenvolvimento: Os alunos debaterão então gêneros linguísticos diferentes, e farão uma reflexão sobre quais deles, eles não costumam ler.

Conclusão: Os alunos deverão inventar uma história com um gênero linguístico do qual eles não estão habituados a ler e escrever, poemas, contos, etc...

3º Aula: Introdução: Deverá ser entregue as escritas da aula anterior, que ficarão a disposição dos colegas para leitura.

Desenvolvimento: Hoje serão debatidos os finais clássicos de histórias conhecidas, os alunos deverão trocar ideias sobre os finais e que maneira eles deveriam ser.

Conclusão: Os alunos deverão escolher uma história clássica e reescrever o final de uma maneira bem criativa e diferente da existente.

4º Aula: Introdução: escolher textos narrativos.

Desenvolvimento: Hoje serão selecionados textos narrativos para os alunos reescreverem.

Conclusão: após a reescrita o aluno deverá desenvolver um texto narrando uma situação bem inusitada.

5º Aula: Introdução: A atividade da aula anterior deve ser entregue e ficar a disposição dos colegas.

Desenvolvimento: Agora vamos colocar a mão na massa e escrever uma história totalmente nova e criativa.

Conclusão: Os alunos deverão colocar em prática todos os exercícios feitos durante o projeto para escrever uma história dinâmica e que deverá ser apresentada para os colegas e para a escola.

6º Aula: Introdução: As histórias deverão ser apresentadas resumidamente para professores e colegas

Desenvolvimento: Será debatido se cada grupo apresentará sua própria história ou se serão trocadas para apresentação, também serão escolhidas as melhores histórias dos exercícios das 3 primeiras aulas para serem apresentadas ao público.

Conclusão: Por meio de sorteio será estabelecido a ordem de apresentação e quantas aulas serão necessárias para isso.

FINALIZAÇÃO DA SEQUÊNCIA: Para avaliar o aluno, os textos deverão ser lidos a cada finalização, após escolhidos os textos e definido quais formas de apresentá-los (teatro ou leitura dinâmica), serão convidados, professores e alunos da escola, para assistir a apresentação em um evento organizado pelo professor e diretoria da escola.

Marli de Fátima Dubal Lanes Um dos maiores desafios do professor é transformar a aprendizagem em uma tarefa prazerosa, e os jogos e brincadeiras em sala de aula são perfeitos para isso, quando utilizados como instrumento pedagógico, tornando prazerosas as atividades e estimulando a construção de novos conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, contribuindo tanto no dia a dia dos alunos, como na assimilação dos conteúdos curriculares.

Enilda Souza do Rosário-Lógico que deve-se planejar esse jogo, com projetos e objetivos palpáveis para que se mantenha o foco e o equilíbrio na obtenção de conhecimentos. O lúdico traz consigo um papel importante de apaziguar os ânimos e não forçar uma falsa aprendizagem. Portanto, transforma o mental e se expressa através da manipulação dos objetos pertencentes ao jogo, ensinando o sujeito a estratégia para vencer, como também assimilar a derrota, como um aprendizado que não lhe cause traumas emocionais no futuro.

Carla I. B. Saldanha Ribeiro- Vídeo: Professor Lino O lúdico no desenvolvimento da criança é extremamente essencial para sua formação como sujeito por ele mesmo. Através das situações corriqueiras de uma partida de jogo, por exemplo, a criança consegue ter experiências incríveis como escolha, pensamento reflexivo, tomada de decisões, além de despertar nela uma perspectiva de troca de experiências e relações sociais.

A dinâmica que o jogo e as brincadeiras em si propiciam, trazem para criança uma alegria que por si só, já se faz presente no instinto infantil, porém aliadas a um bom planejamento pedagógico, transformam o prazer de brincar em desenvolvimento pessoal. Texto: Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana Os Jogos vem sendo grandes aliados dos professores quando o assunto é renovação nos processos de aprendizagem, além do que oferece a criança uma forma de interação voltada a troca de experiências, interação, atitudes e comportamento. As brincadeiras permitem a criança representar questões e situações que muitas vezes não o fazem por questões de repressão familiar ou social, sendo assim o lúdico é capaz de promover na criança um horizonte de possibilidades.

Clarisse Freitas- Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras "Através dos jogos as crianças se comunicam com o mundo expressando-se, descarregando suas energia, interagindo com o meio onde vivem e com sua cultura. É brincando que a criança exercita suas potencialidades, provoca o funcionamento do pensamento e adquire conhecimento social e emocional." Através da brincadeira a criança aprende a socializar (quando feita em grupo), aprende a colaborar, a repartir, a ganhar e a perder, mas deve-se dar liberdade para a criança brincar no seu tempo, é preciso estimular e não exigir.

Observamos em todos os comentários das colegas que o lúdico é algo, acessível e de fácil manejo para as dinâmicas de ensino da língua portuguesa, pois, possibilita a assimilação por parte dos alunos da temática de cada brinquedo, se aprende brincando de forma alegre e divertida, através de estímulos ao raciocínio lógico e cognitivos, além das habilidades manuais de cada aluno, o incentivo as regras e de respeito ao oponente, sabendo ganhar e sabendo perder, pois, tudo envolve aquisição de conhecimento e disciplina mental e física, apaziguar os ânimos e ensinar os limites e autocontrole de cada sujeito, e estando presente desde a base até o Ensino Superior esse alicerce como um antiestresse e proporciona um aprendizado real, sem forçar, sem agredir o psicológico dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

CONSIDERAÇÕES FINAIS Observei o empenho das colegas na confecção desse portfólio, todas com afinco e dedicação e concordamos que o uso dos jogos lúdicos no ensino da língua portuguesa é imprescindível. Em nossa era digital e tecnológica, introduzir jogos acessíveis online ou em material convencional, influi ao estudante táticas e estratégias para aprender a jogar o jogo e assimilar suas regras. Através da introdução e desenvolvimento científico de mais opções de jogos para a alfabetização dos alunos em nosso idioma materno (L1) com isso, expandir o experimento e analisar os resultados através de amostras de pesquisa com profissionais sérios e especializados. Assim, o desenvolvimento psicológico, emocional e motor serão beneficiados. Gratidão!!!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, I. Análise de Textos: Fundamentos e Práticas. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

Resenha de: BARBOSA, M. S. Confluência, Rio de Janeiro, n. 50, p. 215-217, 2016. BRONKART, J. P.

Atividade de linguagem, textos e discursos: Por um interacionismo sociodiscursivo. 2 ed. São Paulo: Educ, 2007. p. 150- 164. COSTA, A. V. O lúdico na sala de aula de Língua Portuguesa no Fundamental II. 2008.

Dissertação (Mestrado em Linguagem e Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008, 270f

MORAIS, D. M. Leitura, Escrita e Inclusão Social; In: 17º Congresso de Leitura do Brasil, 2009, Campinas/SP. 17º COLE - Congresso de Leitura do Brasil, 2009

MORAIS, D. M. Leitura, Escrita e Inclusão Social. In: 17º Congresso de Leitura do Brasil, 2009, Campinas/SP. 17º COLE - Congresso de Leitura do Brasil, 2009 PERANZONI, V. C; ZANETTI, A; NEUBAUER, V. S. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana. EFDeportes, Buenos aires, ano 18, n. 182, s/p., 2013.

PEDAGOGIA DOS PROJETOS. Apresentado por Nilbo Nogueira. [S/l.: s/n.], 2018. 1 vídeo (19min20s.).

Publicado pelo canal Nilbo Nogueira – Oficial.

Disponível em:

<https://www.facebook.com/bibliotecapucrs/photos/a.159456357561755/1706>.

Acesso em: 09 dez. 2020

Enilda Souza do Rosário

Matricula: 1702090274

PERANZONI, V. C; ZANETTI, A; NEUBAUER, V. S. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana.

EFDeportes, Buenos aires, ano 18, n. 182, s/p., 2013.

PEDAGOGIA DOS PROJETOS. Apresentado por Nilbo Nogueira. [S/l.: s/n.], 2018. 1 vídeo (19min20s.).

Publicado pelo canal Nilbo Nogueira – Oficial.

Disponível em:

<https://www.facebook.com/bibliotecapucrs/photos/a.159456357561755/1706>

Acesso em: 09 de Dezembro de 2020.

Enilda Souza do Rosário

Número de matrícula 1702090274