

Portfólio

**Caroline Rodrigues, Luiza Carminatti e
Rebeca Cunha.**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

CAROLINE FREITAS RODRIGUES

LUIZA IZABEL CARMINATTI

REBECA CUNHA

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR
VI

DENISE APARECIDA MOSER

ESTEIO, 2020/02

Sumário

Introdução.....	3
Nossas reflexões (módulos I,II,III e IV).....	4
Relato dos questionários.....	10
Sequência didática.....	24
Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos.....	27
Considerações finais.....	28
Referências.....	31
Anexos.....	35

Introdução

O seguinte portfólio reúne os módulos realizados no componente Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI do curso de Letras da Universidade Federal dos Pampas. Entre eles estão leituras, autores, reflexões e questionários realizadas com profissionais atuantes na disciplina de Língua Portuguesa em escola pública de Ensino Fundamental e Médio. Os questionários foram realizadas buscando informações de como se dão as aulas de português, conhecendo através dos relatos das professoras as metodologias utilizadas nas aulas e caso adotem a pedagogia de projetos, uso do livro didático, o lúdico e os jogos em suas aulas, como utilizam essa ferramenta bem como os incluem em seu planejamento. Será apresentada também uma sequência didática de língua portuguesa.

Módulo I - Interação em sala de aula

Leituras:

Atividade de linguagem, textos e discursos, Jean Paul Bronckart

De acordo com Bronckart, a linguística é uma ciência, que estuda a enunciação histórica e discursiva, onde o sujeito falante pode ou não exercer influência no que relata dependendo de sua intenção, isto é as relações existentes entre a construção dos mundos e as operações de responsabilização enunciativa.

Três aspectos importantes encontrados no texto de Bronckart:

- * A enunciação histórica consiste em fazer o relato de acontecimento passados, sem implicar os traços do locutor;
- * A enunciação discursiva apresenta uma mobilização do locutor e sua intenção de influenciar de alguma forma o seu destinatário;
- * Comentário e relato como categoria textuais não estão exclusivamente fundados na distribuição dos tempos.

Módulo I

Aula de Português: encontro & interação, Irandé

Antunes

A autora Irandé fala sobre a prática reflexiva do professor, em que este deve estar em constante reestruturação de sua prática. Para ela as normas gramaticais são importantes, mas devem surgir conforme a prática na linguagem oral e escrita, compreendida e vivida pelo aluno, fazendo sentido para o mesmo e não apenas decorando. Antunes ainda fala da avaliação como um instrumento de aprendizagem que auxilia o professor em seu planejamento, a traçar novos objetivos e como verificação de sua prática. A autora também defende o uso das aulas de português como um enriquecedor instrumento de socialização em que pode haver um trabalho de maneira contextualizada com os interesses e realidades dos estudantes, buscando despertar seu interesse pelo aprender, sendo uma aprendizagem realmente significativa para formar indivíduos críticos reflexivos.

Módulo II - Lúdico e Jogos em sala de aula de língua

portuguesa

Leituras:

Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades, Rosângela Ramos Veloso e Antônio Villar

Marques Sá;

Os Jogos, brinquedos e brincadeiras, Vaneza Cauduro, Adriane Neubauer e Vanessa Steigleder

Vídeo **A importância dos jogos**, Lino de Macedo

Os jogos estão presentes na civilização desde os primórdios. São mais antigos do que a própria cultura. Para um professor é um grande desafio trabalhar conteúdos de forma lúdica, tanto com alunos dos anos iniciais quanto com os estudantes dos anos finais. O jogo é um recurso apropriado para atender os conteúdos e despertar o interesse dos alunos, desenvolvendo assim habilidades sociais e cognitivas. Através dos jogos em sala de aula é possível se enriquecer as propostas pedagógicas, com suas regras os jogos possibilitam diversas interações sociais e culturais. Entre os autores ao longo da história, que estudaram a importância dos jogos e do lúdico na educação, existe a unanimidade em que seu uso é um privilégio aos estudantes.

Módulo III - Outra forma de educar: Pedagogia dos Projetos

Leituras:

Mas, o que é Pedagogia de Projetos?, Portal educação

- O que você entende por Pedagogia de Projetos?

*A pedagogia de Projetos é uma metodologia de estudos em que o aluno é protagonista de sua aprendizagem. Através da realidade dos alunos suas necessidades e curiosidades surgem questões a serem estudadas e pesquisadas. O professor deve orientar os estudantes no processo de ensino, podendo sugerir temas para projetos e auxiliando na organização das aprendizagens.

** A pedagogia dos projetos está baseada no trabalho com pesquisas e proporciona maiores vivências práticas e de interesse do aluno, ou seja, o aluno possui maior autonomia nessa modalidade, participando efetivamente de cada etapa de seu ensino/aprendizagem, seguindo as orientações do professor.

***Pedagogia de projeto é uma forma de ensino que considera o aluno como sujeito de sua aprendizagem, diante de uma temática que é escolhida junto ao grupo de alunos conforme seus interesses, contexto e curiosidades, considerando o que já se tem de conhecimento sobre o assunto, e o que se deseja descobrir através do estudo.

Módulo IV - Escrita e leitura como inclusão social

Leituras:

Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social, Sandra Bozza

Escrita e Inclusão Social, Marcia Regina

Vídeos:

A leitura como passaporte para o mundo

A produção de textos na sala de aula

De que maneira e por que os jogos podem incentivar a leitura e a produção textual, promovendo a inclusão?

Quando falamos dos jogos, surgem diversas possibilidades, principalmente dentro do ambiente escolar, no ensino da leitura e escrita, pois se considerarmos que o jogo além de promover uma aprendizagem de conteúdos técnicos também é uma ferramenta de interação social, essas possibilidades são ainda maiores. Sabendo que a leitura e a escrita são importantes ferramentas sociais, quando unidas aos jogos, é natural que ocorra no desenvolvimento do jogo a interação e automaticamente, se bem conduzido pelo professor irá ocorrer a inclusão.

Dentro do jogo podemos adaptar inúmeras situações e conteúdos, até mesmo propor que os alunos criem e confeccionem seus próprios jogos. Dessa forma utilizando a motivação dos participantes para aprender e tornar essa aprendizagem e inclusão mais relevante. Os jogos também possibilitam que o professor desenvolva habilidades de linguagem, desafiando seus alunos a superarem as dificuldades através da troca com os colegas. Nas palavras de Oliveira (2010 p. 25) podemos evidenciar mais uma vez a influência dos jogos como prática escolar, "os jogos realizados em equipe pode contribuir na interação social, melhorando o pensamento reflexivo, crítico, possibilitando a descoberta, devendo ser desenvolvidos de maneira descontraída e prazerosa."

Relato das entrevistas

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) Caroline Rodrigues, Luiza Cavalcanti e Helena Lisboa, matricula _____, 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: _____

Assinatura do(a) Professor(a): _____

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Assinatura do(a) Professor(a): _____

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



Questionário com uma professora de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental

Pesquisa de Campo

A presente pesquisa foi realizada em escola municipal de ensino da cidade de Esteio RS. A escola atende 497 alunos divididos em dois turnos, manhã e tarde. Suas turmas vão da Educação Infantil Pré I até o 9º ano do Ensino Fundamental. No turno inverso os estudantes podem frequentar o PIA programa de incentivo à aprendizagem. A instituição de ensino oferece atendimento especial para alunos encaminhados de acordo com suas necessidades, na Sala de Recursos e no Laboratório de Aprendizagem. O prédio do centro de educação é localizado em um bairro nobre da cidade, possui ótimas instalações, salas amplas e iluminadas, refeitório, ginásio de esportes, biblioteca, pracinha, laboratório de ciências e laboratório de informática. A biblioteca da escola é ampla e com um acervo de livros que visa prioritariamente o atendimento dos estudantes. A professora entrevistada do ensino fundamental atua como professora de Português nas turmas de sexto e sétimo ano da escola.

Questionário

Entrevistadora: Quando a escola foi fundada?

Entrevistada: Em 1960 eu acredito.

Entrevistadora: Qual público atende?

Entrevistada: Alunos da pré escola ao nono ano do fundamental.

Entrevistadora: Você atua em qual área?

Entrevistada: Dou aula de português.

Entrevistadora: Há quanto tempo atua na escola? Entrevistada: Quatro anos.

Entrevistadora: Tem experiência em outras escolas?

Experiência em gestão?

Entrevistada: sim, trabalhei em outra escola do município de Esteio também. Não tenho experiência em gestão.

Entrevistadora: A escola adota a Pedagogia de Projetos?

Entrevistada: Trabalhamos com projetos ao longo do ano, mas não é a única metodologia.

Entrevistadora: Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?

Entrevistada: Durante a preparação para feira de ideias da escola todos os professores fazem projetos, ao longo do ano cada um com sua disciplina.

Entrevistadora: Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?

Entrevistada: Nas reuniões pedagógicas mensais.

Entrevistadora: O planejamento por área acontece quando?

Entrevistada: Temos um dia de planejamento semanal.

Entrevistadora: Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Em que ocasião e frequência?

Entrevistada: Sim, em algumas aulas de gramática.

Entrevistadora: Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos?

Entrevistada: Competições individuais e em grupo, advinhas... tem o objetivo de fixar o conteúdo e proporcionar a interação dos alunos.

Entrevistadora: Os jogos utilizados são adaptados?

Entrevistada: Sim.

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

Entrevistada: Nunca fiz jogos que favoreçam o aprendizado da leitura, só da escrita.

Entrevistadora: Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento?

Entrevistada: Ajudam a refletir sim.

Entrevistadora: Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?

Entrevistada: Não.

Entrevistadora: É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?

Entrevistada: Acho que sim. Sobre a biblioteca da escola :

Entrevistadora: Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Entrevistada: Nunca tive acesso, caso tenham não conheço. Entrevistadora: Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa?

Entrevistada: Acho que não.

Entrevistadora: Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Entrevistada: Não

Análise do questionário

Observou-se que a professora entrevistada não utiliza o livro didático em suas aulas, bem como utiliza poucos jogos pedagógicos, dando ênfase no estudo da gramática em um formato tradicional. A docente trabalha diversos gêneros textuais de forma integrada aos demais conteúdos.

.

Questionário com professora de Língua Portuguesa de Ensino Médio

Pesquisa de Campo

A entrevista aconteceu de forma online, em virtude da situação de pandemia da COVID-19 que a sociedade está vivenciando, no dia 13 de novembro de 2020. A educadora está vinculada às redes privada e pública de ensino. A escola privada à qual a professora entrevistada, Aline Duarte, atua é da Rede La Salle, localizada no município de Esteio/RS, onde atua com turmas do Ensino Fundamental II (9º ano) e do Ensino Médio (3º ano) como professora de Língua Portuguesa, Literatura e Redação. Além disso, ela também atua na Rede Pública Estadual, no Colégio Estadual Guianuba, localizado no município de Sapucaia do Sul/RS, com turmas de Ensino Médio, ministrando as disciplinas de Língua Portuguesa e Literatura. Assim, para esta entrevista, privilegiou-se a atuação da professora na Rede Privada de Ensino. Portanto, as respostas aqui apresentadas referem-se à docência da referida educadora no Colégio La Salle – Esteio, onde atua desde fevereiro do corrente ano.

Questionário

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

R: Sim, tem para ambos os públicos.

2) 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?

R: Sim. O processo é conduzido pela Equipe Pedagógica do Colégio e contempla todos os professores de todos os componentes curriculares, respeitando-se as especificidades de cada nível de ensino (EI, EF I, EF II e EM).

3) 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?

R: Sim. A disciplina de Português perpassa por todas as outras disciplinas, justamente por que a leitura e a escrita estão presentes em todas as áreas. A interdisciplinaridade acontece através de Projetos planejados pelos professores em conjunto com a Equipe Pedagógica.

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

R: Este ano, em virtude da pandemia, acredito que os jogos foram mais contemplados do que habitualmente são nas aulas de Língua Portuguesa, pois tivemos que aprofundar nossos conhecimentos no meio digital, através de cursos de formação promovidos pela Rede La Salle em parceria com a Google for Education, o que possibilitou atividades interativas com a presença de gamificação, por exemplo, dentre outras atividades interativas.

5) Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?

R: O planejamento anual da escola é feito através de reuniões de formação com todos os professores, no início do ano, antes do início das aulas.

6) O planejamento por área acontece quando?

R: O planejamento por área acontecia, antes da pandemia, todas as terças-feiras, das 18h às 22h, no Colégio. Contudo, durante a pandemia, esses encontros aconteceram de forma virtual, através do meet, mensalmente.

7) Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e com que frequência? R: No EF II (9º ano), sim, quinzenalmente. No EM (3º ano), eventualmente, em virtude de eles estarem se preparando para o ENEM e para os concursos vestibulares. 8) Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Os jogos utilizados são adaptados? R: São jogos construídos pelos próprios professores, então, cada professor cria o seu jogo de acordo com os objetivos que deseja atingir ao contemplar determinado conteúdo (linguístico, textual, gramatical), visando à exploração das inteligências linguísticas, espaciais e pessoais, aplicando, desta forma, o uso da linguagem para facilitar a expressão, compreender textos escritos e orais, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem. No meu caso específico, esse ano, trabalhei com as orações coordenadas, por exemplo, então, criei um Quiz (digital), que eles amaram! 9) Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento? R: Sim, favorecem. Sempre que o lúdico for útil para aprofundar e promover conhecimento.

10) Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento? R: Como dito na pergunta anterior, os jogos, no cotidiano da sala de aula, promovem o aprendizado através da brincadeira. Contudo, deve ser encarado como algo sério e de cunho pedagógico, e, para isso, se faz necessário conhecer as diversas práticas lúdicas e as metodologias aplicáveis em sua utilização, ou seja, faz-se necessário, atualização constante por parte do professor.

11) Quando aluno, você, professor, teve a oportunidade de aprender com jogos? R: Infelizmente, não tive. Na minha época de aluna, privilegiava-se o ensino tradicional de Língua Portuguesa, em que a gramática era o centro das aulas e o aprendizado acontecia através da memorização de conceitos e de forma mecânica, sem associar o conteúdo ensinado à realidade na qual o aluno estava inserido, ou seja, desconsiderava as práticas sociais de leitura e de escrita no ensino da língua materna. Uma pena. 12) É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto? R: Sim, mas é mais difícil, pois existem vários empecilhos de ordem técnica, como conexão, áudio, vídeo, câmeras, microfones, etc.

13) Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras. R: Sim. Os que lembro agora são: 1) Portos de Passagem, João Wanderley Geraldi; 2) O Texto da Sala de Aula, João Wanderley Geraldi; 3) Gêneros Orais e Escritos na Escola, Bernard Schneuwly; 4) Preconceito Linguístico, Marcos Bagno; 5) Gramática Pedagógica do Português Brasileiro, Marcos Bagno; 6) Letramento: Um Tema em Três Gêneros, Magda Soares; 7) Gêneros Textuais e Ensino, Ângela Paiva Dionísio; 8) O Texto e a Construção dos Sentidos, Ingedore Villaça Koch; 9) Letramento Literário: Teoria e Prática, Rildo Cosson; 10) Aula de Português: Encontro e Interação, Irandé Antunes. Além de inúmeras gramáticas normativas, dicionários, enfim... Há vários livros técnicos e didáticos que podem ser utilizados pelos professores na biblioteca do Colégio.

14) Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de Língua Portuguesa? R: Sim, por exemplo: 1) Dinâmicas e jogos para aulas de Língua Portuguesa, de Solimar Silva e Sara Costa; 2) Livro de receitas do professor de Português, de Carla Viana Coscarelli; e 3) Jogos nas aulas de Português: linguagem.

15) Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo.

R: Eventualmente. O Colégio La Salle trabalha com os livros didáticos da FTD Sistema de Ensino, privilegiando o estudo da língua através de experiências reais de leitura e escrita e, por vezes, apresenta uma proposta lúdica com jogos. Mas, prioritariamente, a iniciativa do trabalho com jogos em sala de aula é do professor, que, como dito anteriormente, elabora seu jogo de acordo com os objetivos que pretende atingir ao abordar determinado conteúdo presente no livro didático. O jogo seria uma espécie de complementação da proposta apresentada no livro didático.

Análise do questionário

Segundo a entrevista realizada com a docente de Língua portuguesa, pode-se observar que ela preza por um planejamento em que contemple o lúdico através dos jogos criados por ela mesma, conforme o assunto que está abordando. Tal prática é essencial pois facilita no geral o processo de ensino aprendizagem. Entende a disciplina de Língua Portuguesa é um conteúdo que deva perpassar interdisciplinarmente por todos os demais, já que a leitura, escrita e interpretação são essenciais ao educando. O ensino através de jogos e formas diferenciadas vem em função dela não ter tido essa oportunidade como aluna e perceber a diferença que faz a falta desses recursos. Possui conhecimento e prática para com uma variedade de livros técnicos e didáticos, e ressalta ainda sobre a dificuldade de realizar as práticas lúdicas diante da pandemia, mesmo com os recursos tecnológicos que se apresentam disponíveis.

Sequência didática

Tema: Literatura, obra Capitães da Areia de Jorge Amado

Objetivo: Promover a reflexão sobre a obra.

Conteúdos a serem trabalhados: Leitura, interpretação textual, oralidade..

Habilidades da BNCC a serem desenvolvidas: localizar informações explícitas em um texto; distinguir um fato da opinião relativa a esse fato; estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto; inferir o sentido de uma palavra ou expressão

Tempo de execução da sequência didática: 3 aulas

Materiais necessários: Livro de Jorge Amado "Capitães da Areia", fichas de perguntas.

Introdução: No início da aula será apresentada a sinopse da história a ser lida e um resumo sobre o autor.

Desenvolvimento: - Leitura da obra em voz alta pelos alunos e professora; - Debate acerca dos temas abordados na obra, e considerações dos alunos; - Quis literário: A turma será dividida em dois grupos; As perguntas serão sobre o livro;

Exemplos de questões a serem abordadas :

*Considerando o cotidiano dos Capitães da Areia, você os considera heróis ou vilões? Justifique:

*Os Capitães da Areia deveriam, perante a lei, ser considerados crianças ou "pequenos adultos delinquentes"?

*Fale sobre a simbologia do carrossel na vida dos Capitães da Areia:

*Fale sobre a "ética" do Padre José Pedro ao tirar dinheiro da igreja para ajudar os Capitães da Areia:

*Fale sobre os sentimentos opostos do personagem Sem-pernas ao ser recebido e talvez amado em uma família rica e ter que roubá-la: *Qual o papel da religião na narrativa?

*Existia "ética" entre os Capitães da Areia? Justifique:

*Qual o papel da cultura baiana na construção da narrativa?

*Como o homossexualismo é tratado na narrativa?

*Por que a presença de Dora desestabiliza o grupo dos Capitães da Areia?

Cada equipe responde uma pergunta por rodada, caso acerte leva o ponto da rodada, caso não acerte a outra equipe tem a oportunidade de responder. Conclusão: Os alunos assistirão ao filme Capitães da Areia. Avaliação: Avaliação da participação dos alunos no debate e no Quiz.

Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos

Qual a contribuição da Pedagogia de Projetos e do uso de jogos em aula de Português no desenvolvimento da leitura e da escrita?

Através da prática da leitura e escrita na escola o estudante se prepara para formular suas opiniões e argumentos, estando assim preparado para compreender e interagir com o mundo em que vive. Trabalhar com diversos gêneros de escrita e leitura com atividades planejadas, em que ler e escrever se mostrem tarefas prazerosas, oferecendo aos alunos condições de participar criticamente de sua aprendizagem em todas as áreas do conhecimento. A apropriação da leitura e da escrita são um meio de inclusão social, a falta de atividades de letramento nas escolas, por sua vez reforça o caráter de exclusão, que por muito tempo é atribuído aqueles que não têm acesso a uma educação de qualidade. Nesse contexto de leitura e escrita, a Pedagogia de Projetos junto dos jogos pedagógicos proporcionam uma aprendizagem rica que favorece o desenvolvimento cognitivo, a autonomia e a construção de conhecimentos dos alunos. Utilizando metodologias que priorizem os projetos e os jogos o professor se aproxima do estudante podendo adequar seu planejamento de leitura e escrita para atender as reais necessidades, da turma e individuais.

Considerações finais

Minhas considerações...

Diante das leituras propostas, análises dos materiais coletados e das reflexões feitas ao longo da disciplina, é possível afirmar a importância da Pedagogia de Projetos, bem como o trabalho com o lúdico e os jogos no ensino da Língua Portuguesa. Pois estes favorecem as habilidades de comunicação e socialização dos que participam dessas atividades.

Caroline Rodrigues

Minhas considerações...

O lúdico, os jogos e a pedagogia de projetos possibilitam a troca de experiências que estimulam o desenvolvimento cognitivo, proporcionando interação entre docente e alunos. Também permitem uma maior possibilidade de expressão, dentro de atividades que estimulem a leitura e escrita. Com este trabalho, foi possível evidenciar o quanto o planejamento do professor interfere positivamente ou negativamente nesse processo, pois ele além de mediador, irá desafiar e propor novas descobertas aos seus alunos.

Luiza Carminatti

Minhas considerações...

Com a realização deste portfólio, através dos questionários e leituras foi possível verificar que a utilização do livro didático de maneira contextualizada a realidade dos alunos adequando o ensino gramatical ao uso social da língua, explorando as diferentes tipologias textuais e corroborando com o letramento do estudante, o processo de ensino/aprendizagem se torna muita mais significativo e prazeroso para o aluno.

Rebeca Cunha

Referências

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro & interação**. São Paulo. Parábola Editorial, 2003.

BOZZA, Sandra. **Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social**. In: Revista Conhecimento Prático – Literatura Ed.64.

Disponível em:

<<https://conhecimentoliteratura.com.br/aprender-a-ler-e-a-escrever-uma-possibilidade-de-inclusao-social>>. Acesso em 29 nov. 2020.

Parâmetros Curriculares Nacionais: 3º e 4º ciclos do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa.

Brasília/DF: MEC/SEFMOTTA-ROTH, D.;

HENDGES BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade da linguagem, textos e discursos**. Por um interacionismo sociodiscursivo – 2ª edição. Trad. Anna Rachel Machado, Péricles Cunha. São Paulo: EDUC, 2007.

LIMA, E. G. **Para compreender o livro didático como objeto de pesquisa**. Educação se Fronteiras On-Line, Dourados/MS, v.2, n.4, p.143-155, jan/abr. 2012

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

MORAIS, Diana Maria de. **Leitura, escrita e inclusão social**. In: 17º Congresso de Leitura do Brasil, 2009, Campinas, SP. Anais do Congresso de Leitura do Brasil. Campinas, SP: ALB, 2009.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011. p. 81-97.

Nova Escola | Educação - **Lino de Macedo fala sobre a importância dos jogos**. Disponível em: . Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KhV0def45fs>>. Acesso em: 12 nov. 2020.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. 4.ed. Petrópolis, R.J: Vozes 2010.

PERANZONI, Vaneza Cauduro; ZANETTI, Adriane; NEUBAUER, Vanessa Steigleder. Artigo: **Os Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Disponível Moodle: <https://moodle-ead.unipampa.edu.br/mod/folder/view.php?id=37646>. Acesso em: 09/11/2020.

PROFESSORES, Sala dos. **A produção de textos na sala de aula**. Sala dos professores 24 Jan. 2015. 1 vídeo (17m39s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=abpOv00mBW4>. Acesso em: 29 nov. 2020.

REI, Colégio Cristo. **A leitura como passaporte para o mundo**. Colégio Cristo Rei 28 Mar. 2012. 1 vídeo(20m16s) Disponível em: Disponível em: . Acesso em 29 nov. 2020. Acesso em 29 nov. 2020.

VELOSO, Rosangela Ramos; SÁ, Antonio Vilar

Marques. **Reflexões sobre o jogo: conceitos,**

definições e possibilidades. Disponível em Moodle:

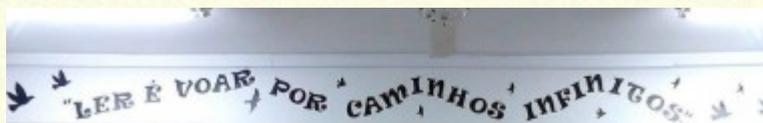
<C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/Reflex%C3%B5es%20sobre%20o%20j

em: 09/11/2020.

Anexos



Biblioteca da escola Edwiges Fogaça.



Biblioteca da escola Edwiges Fogaça.

