Portfólio

Universidade Federal do Pampa-Unipampa

Bruna Tamiris Pacheco Caillava
Cássia Suzana Alves Nunes
Maksuele Borges Romeiro
Mitiéle Corrêa Martins

Prática Pedagógica e Seminário VI

Denise Aparecida Moser
Polo UAB-Quaraí

VI semestre
Quaraí, 2020

SUMÁRIO

Introdução.....3
Textos Complementares.....4
Relato do questionário.....13
Sequência Didática.....27
Pedagogia de Projetos e Uso dos Jogos.....30
Considerações Finais.....31
Referências.....32

INTRODUÇÃO

O presente Portfólio tem por objetivo expor todo conteúdo trabalhado ao longo do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, o qual demonstra que faz toda diferença quando a escola se envolve no processo ensino aprendizagem. Ser acessível e criativo para fazer uma aula atrativa, requer que o professor se empenhe nessa jornada. Para que se possa ter êxito é necessário que o lúdico acrescente, seja por meios de jogos, competições.
O portfólio é composto por: Textos Complementares, Relato do Questionário, Sequência Didática, Pedagogia de Projetos e Uso dos Jogos, Considerações Finais e Referências.

TEXTOS COMPLEMETARES

AULA DE PORTUGUÊS: ENCONTRO E INTERAÇÃO

Os dois textos disponibilizados são interessantes para o professor que busca conhecimento e aperfeiçoamento. Na resenha sobre a obra de Irandé Antunes encontramos um ponto importante que é a discussão sobre o ensino tradicional e ultrapassado que muitas vezes e na maioria delas é empregado em sala de aula visando o conteúdo e não para desenvolver o potencial e capacidades dos alunos. Irandé quer chamar a atenção para que os professores atuais e os que irão ser possam trabalhar de uma maneira que se aproveite a escrita, leitura, oralidade e gramática não só como um conteúdo automático e sim que possa ser aproveitado para o aprendizado e aperfeiçoamento através de novas didáticas e metodologias em sala de aula.

O processo de ensino-aprendizagem deve ser significativo e de aproveitamento para o estudante, é um desafio ao professor fazer uma aula que seja autônoma e que não siga as regras de um ensino robótico. É se permitir ensinar e aprender com os discentes, é não ser o ser superior e sabe tudo e sim desenvolver-se juntamente com a turma. É novidade para alguns professores essa proposta.

O trabalho deve ter vários gêneros textuais que tenham um contexto, um trabalho que mostre como funciona a língua. A teoria e a prática devem andar de mãos dadas. Um despertar de um novo tempo para o ensino e para os professores e alunos, propostas novas, métodos atuais, uma gramática contextualizada para mudar a visão e aprendizado do aluno.

ATIVIDADE DE LINGUAGEM, TEXTOS E DISCURSOS: POR UM INTERACIONISMO SOCIODISCURSIVO

No texto de Bronckart é falado sobre os mundos discursivos. Temos o mundo discursivo virtual e o mundo discursivo ordinário. O mundo virtual criado pela atividade de linguagem e o mundo ordinário representado pelos agentes humanos. Depois fala-se em mais quatro mundos discursivos e seus tipos psicológicos que são o mundo do expor implicado e autônomo e o mundo do narrar implicado e autônomo. Evidencia também o tipo psicológico e o tipo linguístico, sendo o tipo psicológico uma entidade abstrata e o tipo linguístico um discurso com suas propriedades morfossintáticas e semânticas particulares. Um ponto importante é saber escolher o gênero para uma comunicação e como saber se foi bem sucedido.

O objetivo do ISD é Segundo Bronckart (1999/2012) descrever... os mundos ou planos de enunciação assim como as operações psicológicas em que se baseiam e... as configurações de unidades linguísticas "que traduzem" esses mundos, no quadro de uma determinada língua natural (BRONCKART, 1999/2012, p. 151). Agora se me perguntar se entendi Bonckart eu lhe diria que tentei, mas há perguntas que gostaria que a professora pudesse esclarecer como: a) Nos mundos discursivos ordinários é onde se encaixam os quatro mundos, sendo os dois do narrar e os dois do expor? b) O que é ação de linguagem? c) O que é o Eu-Original real e o Eu-Original ficcional? Em qual discurso podem aparecer? d) Poderia simplificar o conceito dos mundos virtuais e ordinários e como podemos reconhece-los?

OS JOGOS, OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS:

São recursos necessários na prática educacional cotidiana Os jogos em relação as crianças, são muito importantes pois eles ajudam na comunicação, fazendo com que elas interajam com o mundo. Sendo assim a criança exercita suas potencialidades, provocando o funcionamento dos pensamentos e adquirindo conhecimento social e emocional. Os jogos os brinquedos e as brincadeiras desenvolvem coordenação motora, raciocínio, as relações sociais, o envolvimento bem como fortalecem laços coletivos. As crianças ao jogar ou brincar atribuem as brincadeiras a sentidos ligados à realidade. As brincadeiras e os jogos envolvem e mobilizam o ser humano e o faz realizar atividades com maior espontaneidade, imaginação, criatividade, percepção, emoção, tornando-as significativas. Vários autores apontam diferenças entre o jogo, o brinquedo e a brincadeira, tendo cada um deles uma definição específica. Para Miranda (2001 apud PERANZONI; ZANETTI; NEUBAUER, 2013)

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo... [...]. Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles. De acordo com Pereira (2001 apud PERANZONI; ZANETTI; NEUBAUER, 2013): Para existir o brincar precisa haver quem brinca um objeto, um tempo, um espaço e um conjunto de mecanismos que regulam uma determinada ação [...]. Brincando, busca-se alguma coisa em si mesma e na relação com o outro dando-se um sentido e uma intencionalidade aquilo que se faz. Através da ação lúdica a criança tem diversos benefícios. Além de ser o meio mais fácil de se expressar, faz com que desenvolva naturalmente suas habilidades motora, cognitiva e afetiva.

A brincadeira faz parte da natureza das crianças e é o jeito mais simples de compreenderem o mundo e a si mesmas. Através da brincadeira a criança desenvolve os sentidos, aprende a falar e expor suas ideias e também a compartilhá-las, liberar a criatividade, soltar a imaginação, expressar sentimentos e conhecer o mundo.

Jogos e brincadeiras estão presentas no decorrer da vida das pessoas. o lúdico se faz presente e é um ingrediente imprescindível no relacionamento entre as pessoas possibilitando que a criatividade seja instigada. Enquanto brinca a criança aprende a conviver com a sociedade, aprende a respeitar regras, a interagir, ser a ser organizada. Portanto cada criança tem o seu próprio ritmo para aprender e socializar. A partir dos três anos a criança necessita de um grupo, a cada etapa essa necessidade aumenta até desabrochar no convívio social do adulto. A descoberta e integração no grupo social chamam-se socialização. Esse processo vai se desenvolvendo gradativamente, a criança vai percebendo aos poucos que existem regras a serem cumpridas e que existem outros ao seu redor.

Nas brincadeiras as crianças aprendem compartilhar ideias, objetos e brinquedos, a superar o seu egoísmo e solucionar os conflitos que surgem. Cabe ao educador fomentar e diversificar as brincadeiras, como: pinturas de rosto, fantasia, máscaras e sucatas, brinquedos de faz-de-conta, etc. Também pode-se resgatar jogos de regra e jogos tradicionais como queimada, amarelinha, cabra-cega, futebol, pique-pega. Enfim, qualquer brincadeira ou jogo é interessante desde que seja do agrado da criança. As crianças cada vez mais estão sendo respeitadas no seu modo peculiar de ser e as instituições precisam apostar na ação lúdica, para melhor satisfazer as necessidades de seus alunos, uma vez que está comprovado que a ludicidade faz com que as pessoas valorizem sua criatividade e a sensibilidade e sejam mais afetivas. Comentário sobre o vídeo: O professor Lima de Macedo comenta no vídeo que, o jogo é uma atividade mental que ajuda as crianças a fazerem suas próprias escolhas, auxilia também a pensar, dialogar, ter experiência coletiva e troca.

PEDAGOGIA DE PROJETOS

Acredito que Pedagogia de Projetos seja algo relacionado a elaboração de atividades relacionadas ao conteúdo que irá ser estudado pelos discentes.

ESCRITA E LEITURA COMO INCLUSÃO SOCIAL

A leitura é indispensável em qualquer situação, mas muitas pessoas não desenvolveram esse hábito, talvez porque não tiveram no período escolar metodologias eficazes para que isso ocorresse, portanto, é de suma importância que os professores busquem atividades lúdicas, através de jogos que trabalhem a leitura e escrita de uma forma divertida, incentivando o aluno a ler, escrever, e acima de tudo dando autonomia para que a criança possa elaborar textos sobre assuntos que lhes interessem, suas vivências...Dessa maneira ocorrerá a inclusão social. Mesmo aqueles alunos com mais dificuldade poderão ter um desenvolvimento cognitivo, exercitando a leitura de forma lúdica e tornando-se cidadãos pensantes e críticos.

CAPES

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Jaguarão, 6 de novembro de 2020.

O curso de Letras: Português, modalidade a distância, da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil, polo Quaraí, encaminha o(a) acadêmico(a) Bruna T. Pacheco, Cássia Alves, Mitiele Bruna, Marsuete matrícula _____, para uma entrevista online com um(a) professor(a) que ministre aulas de Português nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. A entrevista faz parte de uma atividade do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, ministrado, no corrente semestre, pela professora Denise Aparecida Moser. Solicitamos a colaboração e nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente,

Denise Aparecida Moser

Denise Aparecida Moser – SIAPE 1578489

Professora de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

e-mail: denisemoser@unipampa.edu.br

Denise Moser
Siape 1578489
Docente

Matrículas:
Bruna 170209089
Cássia 170209034
Mitiele 170209072
Marsuete 170209032

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) _____, matrícula _____, 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: Andreia Soares

Assinatura do(a) Professor(a): Andreia Soares

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

_____

Assinatura do(a) Professor(a): _____

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

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada no componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, que os(as) acadêmicos(as) Bruna Pacheco, Maria Nunes, Makaude Romero, Mirtide Corrêa matrículas 1702090439, 1702090234, 1702090232, 1702090372 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:

Letícia Schenk Gonçalves

Assinatura do(a) Professor(a): Letícia Schenk

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

RELATO DO QUESTIONÁRIO

1. Quando a escola foi fundada?
2. Qual público atende?
3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área?
4. Há quanto tempo atua na escola?
5. Tem experiência em outras escolas?
6. Experiência em gestão?
7. A escola adita a Pedagogia de Projetos?
8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?
9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?
10. O planejamento por área acontece quando?

11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência?

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos?

13. Os jogos utilizados são adaptados?

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

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

16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?

17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?

Questionário foi realizado com uma professora de ensino fundamental de uma escola municipal que funciona nos turnos da manhã e tarde.
Em uma turma do nono ano do fundamental II. A escola é pequena, contando com seis salas de aula, cozinha, refeitório, sala da direção, sala da supervisão, banheiro e outras salas, possui também uma quadra não coberta para aulas e prática de atividades físicas dos alunos e comunidade.
A escola existe na comunidade a 42 anos, atualmente funciona nos turnos da manhã e tarde, pela manhã alunos do fundamental II e a tarde do fundamental I, em um total de 169 alunos do bairro e de mais 4 diferentes bairros que costumam ir para a escola de ônibus o qual é disponibilizado nos dois turnos gratuitamente pelo município. A escola conta com 23 colaboradores entre funcionários e professores.
A turma em questão é comporta por 10 alunos, na faixa etária dos 13-14 anos, sendo 7 meninos e 3 meninas. Os alunos gostam de conversar e alguns não tem responsabilidade para realizar os temas de casa, assim como tem aqueles com desinteresse em aprender.

Qual público atende?
A escola atende alunos dos anos iniciais e finais do ensino fundamental.

O professor participante (entrevistado) atua em qual área?
Língua Portuguesa.

Há quanto tempo atua na escola?
Estou lotada nesta escola desde fevereiro de 2020.

Tem experiência em outras escolas?
Sim.

Experiência em gestão?
Não.

A escola adota a Pedagogia de Projetos?
Não tivemos tempo suficiente para falarmos sobre projetos na escola em decorrência da pandemia.

Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?
O planejamento é pensado de acordo com a realidade dos alunos, levando em conta seus conhecimentos prévios e, a partir daí, mediar para que ocorra a troca de saberes.

O planejamento por área acontece quando?
Temos um dia da semana que é o dia de planejamento. Nesse dia fazemos o planejamento semanal. Porém, como o planejamento é flexível, caso seja necessário modificar ou acrescentar algo, assim é feito.

Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência?
Como estamos vivendo um momento atípico, não desenvolvi nenhuma atividade envolvendo jogos porque nem todos os alunos têm acesso à internet.

Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento?
Sim, os jogos são facilitadores da linguagem oral e escrita em todas as etapas de ensino. Eles permitem que o aluno seja protagonista, interprete o jogo, aprenda de forma prazerosa e proporcionam uma aprendizagem significativa.

Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento?
Através da mediação do professor, os jogos podem levar os alunos a refletirem sobre a língua e seu funcionamento e, também desenvolvem o lado social, emocional e cognitivo dos alunos.

Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?
Não, infelizmente.

É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?
Presencialmente já é complicado porque os alunos não querem questionar, debater, participar, opinar, buscar informações. A maioria não tem pensamento crítico, por isso penso que no ensino remoto não seria possível a Pedagogia de Projetos.

Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras.
No município trabalhamos com a apostila do Sistema de Ensino Aprende Brasil.

Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de lingua portuguesa?
Estive pouquíssimo tempo na escola e não sei dizer se na biblioteca havia livros sobre esse tema.

Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo.
Estive pouquíssimo tempo na escola e não sei dizer se na biblioteca da escola há livros sobre esse tema.

O questionário foi realizado com uma professora do Ensino Médio de uma escola pública estadual, que funciona em dois turnos (manhã e noite).

1- A escola foi fundada dia 30/03/77.

2- Atende um público de 450 alunos.

3.Atuo na área das Linguagens, com Língua Portuguesa

4.Há 6 anos

5.Sim, trabalho, ainda, em uma escola municipal, em um cursinho preparatório e sou tutora de licenciaturas em uma universidade

6.Nao

7.Sim, trabalhamos com projeto, principalmente, relativos a datas comemorativas e valores

8.Geralmente, a escola propõe o tema do projeto e os professores das áreas se reunem a fim de produzir atividades referentes aos anos que trabalham, para adaptar o projeto ao nível dos educandos

9.O projeto anual é pensando e produzido nas primeiras reuniões do ano letivo

10.O planejamento por área é feito através de reuniões com os professores

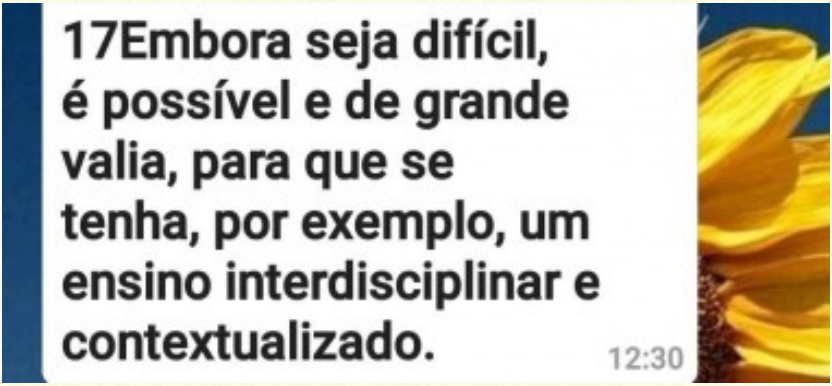
11.Geralmente, em minhas aulas, utilizo jogos didáticos a fim de revisar os conhecimentos adquiridos, pelos menos, duas ou três vezes por mês.

13.Os jogos são adaptados conforme o conteúdo gramatical que será contemplado

14.sim, favorecem, pois os alunos utilizam o raciocínio e a criatividade, fatores que auxiliam a escrita e a leitura

15.Sim, quando adaptados aos conteúdo adequado, por exemplo, auxiliam na reflexão sobre os usos da língua.

16.lembro apenas de jogos nas aulas de Matemática, a fim de revisar a tabuada



Tendo em vista, esse cenário em que estamos vivenciando, de pandemia, foi bem dificultoso conseguirmos com que os professores respondessem os questionários, os mesmos estão na reta final do ano letivo, com muitas atividades e provas em andamento, através do ensino remoto.

O que nos chamou a atenção foi a metodologia, nas quais, os professores se reúnem para adaptar os projetos ao nível dos educandos, para então acontecer a interdisciplinaridade.

Nota-se através das respostas das professoras que a pedagogia de projetos, os jogos e atividades lúdicas são utilizadas, uma das docentes relata que passa dificuldade, pois muitos alunos não gostam de participar, debater, enfim, mas elas acreditam que essa metodologia é eficaz.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Estrutura de um Poema

Público Alvo: 9º ano

Objetivos:
*Falar sobre a imagem apresentada;
* Recitar poema;
* Melhorar a oralidade e escrita;
* Escrever rimas;
* Compreender a estrutura de um poema;
* Analisar o poema;

ETAPA 1
Apresentação da situação:
Momento de motivação- Será mostrada a imagem da estátua de Vinícius de Moraes no data show, serão feitas perguntas para os alunos como: Vocês conhecem essa imagem? Por que vocês acham que fizeram uma estátua de Vinícius de Moraes? Alguém conhece algum poema desse autor?

ETAPA 2

Aula 1

Apresentação do texto gerador na lousa (Soneto de Fidelidade) e serão entregues cópias xerocadas para cada aluno;

Leitura silenciosa dos alunos do poema apresentado;

Leitura em voz alta da professora;

A professora irá explicar sobre a estrutura do poema (verso, estrofe e rima);

Os alunos irão identificar a estrutura de um poema respondendo perguntas sobre os elementos que compõem o gênero.

Aula 2

Os alunos irão fazer rimas com a última palavra de cada verso do poema.

Será realizado o jogo das rimas, a turma será dividida em grupos, a professora irá entregar cartas com as rimas do poema que está sendo trabalhado, os alunos terão que colocar na ordem que elas aparecem nos estrofes do poema, sem olhar no texto.

Finalmente irão ler suas rimas em voz alta para os colegas.

Aula 3

Os alunos irão compor poemas com tema livre de acordo com a sua criatividade. Logo após irão recitar os poemas.

ETAPA 3

A turma será dividida em grupos que irão elaborar um portfólio relatando como foi a realização das atividades propostas no decorrer das aulas, sendo finalizado com a publicação dos poemas de cada grupo.

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?

Com a Pedagogia de Projetos as aulas tornam-se mais lúdicas e prazerosas, através dos jogos os alunos terão mais facilidade de desenvolver suas potencialidades em relação à leitura e escrita.
É um método mais organizado e produtivo de desenvolver pesquisas e atividades que façam com que os alunos participem e possam se tornar cidadãos com senso crítico e reflexivo, com a orientação do docente, mas sempre relacionados ao interesse e vivência dos discentes.
O aluno, segundo a pedagogia de projetos, deve aprender através da experiência. Cada aluno tem sua individualidade, portanto uma característica importante é a flexibilidade e levar em conta essas diferenças que irão contribuir para o resultado, mas que não podem sofrer comparações. É evidente que os objetivos devem ser claros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer do componente Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI tive a oportunidade de adquirir muitos conhecimentos através dos fóruns que trouxeram assuntos pertinentes a educação como: a pedagogia de projetos e jogos lúdicos. Apesar das dificuldades enfrentadas foi muito valiosa a elaboração do portfólio, onde em grupo discutimos assuntos relevantes, que contribuirão futuramente para o nosso trabalho como docentes.

REFERÊNCIAS

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.

A PRODUÇÃO de texto na sala de aula. Apresentado por Júlio Furtado. [S/l.: s/n.], 2015. 1 vídeo (17min39s.). Publicado pelo canal Sala dos Professores. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=abpOv00mBW4&ab_channel=SaladosProfessores Acesso em: 04 dez. 2020.

BOZZA, S. Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social. Revista Conhecimento Prático – Literatura. Texto adaptado para web. 27 de janeiro de 2017. Disponível em: https://conhecimentoliteratura.com.br/aprender-a-ler-e-a-escrever-uma-possibilidade-de-inclusao-social/ Acesso em: nov. 2019.

BRONKART, J. P. Atividade de linguagem, textos e discursos: Por um interacionismo sociodiscursivo. 2 ed. São Paulo: Educ, 2007. p. 150- 164.

COMO fazer um portfólio escolar. Apresentado por Ivan Guedes. . [S/l.: s/n.], 2019. 1 vídeo (15min17s.). Publicado pelo canal Prof. Dr. Ivan Guedes. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xd2NgBhhL78&ab_channel=Prof.Dr.IvanGuedes Acesso em: 04 dez. 2020.

HAAR, M. J. S; SILVA, S. M. M. Portfólio. Trabalho elaborado para a disciplina Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI. Universidade Federal do Pampa. Cacequi, 2019.

MARTINS, A. V. Portfólio. Trabalho elaborado para a disciplina Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI. Universidade Federal do Pampa. Cacequi, 2019.

MAS, o que é Pedagogia de Projetos?. Portal Educação, São Paulo, s/d. Pedagogia. Disponível em: https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/mas-o-que-e-pedagogia-de-projetos/25952# Acesso em: 04 dez. 2020.

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.

RAPIDEX #07 – Sequências didáticas. Apresentado por Vinícius Reccanello. [S/l.: s/n.], 2019. 1 vídeo (14min48s.). Publicado pelo canal Tanalousa Carreiras Educacionais. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Lw8VLD68094&ab_channel=TanalousaCarreirasEducacionais Acesso em: 04 dez. 2020.

SEQUÊNCIA didática: guia para a elaboração e execução. E-docente, s/l., 01 de out. de 2019. Disponível em: https://edocente.com.br/sequencia-didatica-para-educacao-basica/ Acesso: 04 dez. 2020.