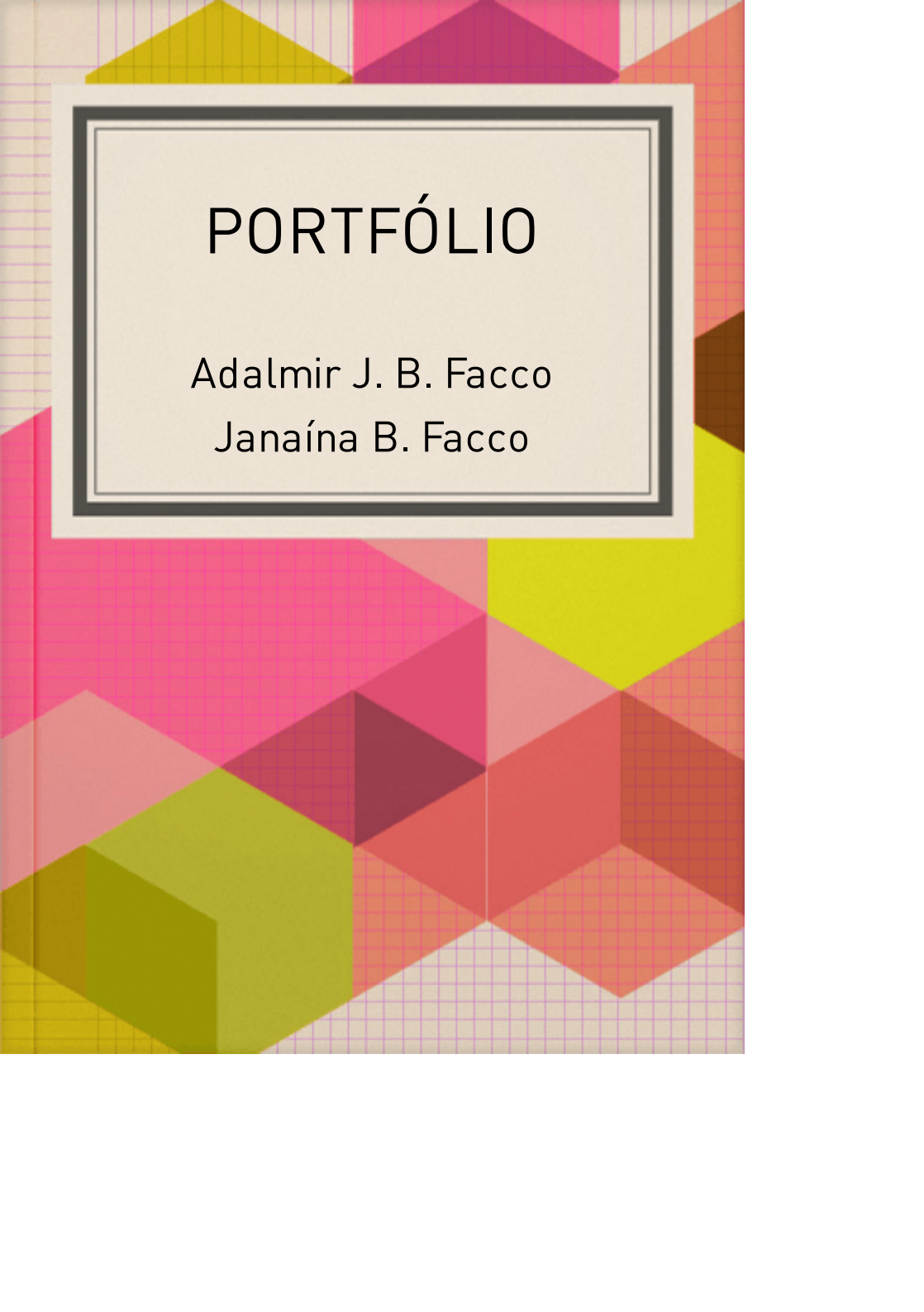




PORTFÓLIO

Adalmir J. B. Facco
Janaína B. Facco

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA/ UAB

**Adalmir Junior Bittencourt Facco
Janaína Bittencourt Facco**

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR VI

**Professora formadora responsável: Denise Aparecida
Moser**

**Polo Faxinal do Soturno, RS.
VI Semestre - 2020**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	03
REFLEXÕES TEÓRICAS.....	05
CARTAS DE APRESENTAÇÃO.....	10
QUESTIONÁRIO.....	12
RELATO/QUESTIONÁRIO.....	18
SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	24
JOGO DO ACROSTADADO.....	27
PEDAGOGIA DE PROJETOS E USO DOS JOGOS.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS.....	29

INTRODUÇÃO

O presente portfólio tem como objetivo explicar os assuntos contemplados ao longo do componente curricular *Prática Pedagógica e Seminário integrador VI*, ministrado pela professora Denise Aparecida Moser, os quais chamam a atenção sobre a importância de se trabalhar os conteúdos de forma contextualizada para que os estudantes ampliem sua competência no uso oral e escrito da língua portuguesa. Para tanto, o portfólio está organizado da seguinte maneira:

- * num primeiro momento, apresentam-se algumas reflexões capazes de fundamentar um ensino de língua portuguesa mais relevante;
- * num segundo momento, apresenta-se o relato/questionário;
- * num terceiro momento, apresenta-se uma sequência didática;

- * num quarto momento, apresentam-se as contribuições da Pedagogia de Projetos e Uso de Jogos;

- * num quinto momento, apresentam-se as considerações finais;

- * e, por fim, apresentam-se as referências.

REFLEXÕES TEÓRICAS

Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo, de Jean-Paul Bronckart.

Com base no referido texto pode-se constatar que o autor nos chama a atenção sobre a arquitetura interna dos textos, destacando três aspectos importantes, a infraestrutura geral, mecanismos de textualização e mecanismos enunciativos. A infraestrutura geral corresponde ao nível mais profundo dos textos, coloca em funcionamento a representação de mundos discursivos, que podem ser conjuntos ou disjuntos, implicados ou autônomos, em relação à ação da linguagem. No mundo conjunto, as coordenadas espaço-temporais ancoram-se nas “coordenadas gerais do mundo da ação da linguagem em curso”, o “mundo ordinário”, e caracterizam a ordem do “expor”. Já no mundo disjunto, as coordenadas espaço-temporais ancoram-se “em uma origem espaço temporal” específica e caracterizam a ordem do “narrar”.

No mundo implicado, o “texto mobiliza ou “implica” os parâmetros da ação da linguagem, com referências dêiticas a esses mesmos parâmetros, que são, assim, integrados ao próprio conteúdo temático”

Além disso, chama a atenção sobre a função dos mecanismos de conexão textual, que marcam “as transições entre os tipos de discurso constitutivos de um texto, entre frases de uma sequência ou de uma forma de planificação” e podem “ainda assinalar articulações mais locais entre frases”. Apresenta a função de coesão nominal, que “introduzem os argumentos e organizam sua retomada na sequência do texto” produzindo um efeito de “estabilidade e de continuidade”. E, por fim, também chama a atenção sobre os mecanismos enunciativos, que “contribuem para o estabelecimento da coerência pragmática do texto”.

Aula de português: encontro e interação, de Irandé Antunes.

Com base na referida resenha pode-se ressaltar que a linguista propõe uma interação entre a oralidade, a escrita, a leitura e a gramática possibilitando desse modo um ensino de língua portuguesa mais eficiente. Nos chama a atenção sobre a importância de trabalhar a oralidade com os estudantes, mostrando a fala formal e informal e os ambientes em que cada um deve ser utilizado.

Aponta que a oralidade e a escrita não possuem diferença, pois ambas podem variar de acordo com a ocasião. O estudante, por sua vez, precisa compreender que não é apenas falar, mas também o ouvir, entender o que o outro está falando, desenvolvendo desse modo uma interação. Com relação a escrita, nos chama a atenção sobre a importância de explicar ao estudante o objetivo da escrita e para quem ele escreve, como ele deve escrever e sobre o que ele deve escrever. Enfim, faz-se necessário trabalhada de forma contextualizada a prática da escrita, levando em consideração o tema, objetivo, gênero e o tempo.

A leitura deve ser trabalhada em sala de aula em sua amplitude geral, estudando a gramática dentro dos vários gêneros textuais que se fazem presente. É necessário trabalhar a interpretação dos textos, levando em consideração os textos que os estudantes se identifiquem, com o intuito de tomar a leitura mais prazerosa incentivando o gosto pela leitura.

Em relação a Gramática, Antunes nos chama a atenção que faz-se necessário ensinar a regra para a produção de textos, de resumos, resenhas, entre outras, para aumentar e aperfeiçoar o empenho comunicativo. Um ensino de gramática mais eficaz, seria obtido com a leitura e produção dos gêneros textuais.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana, de Vaneza Cauduro Peranzoni, Adriane Zanetti e Vanessa Steigleder Neubauer.

Com base no texto, pode-se compreender que o lúdico é uma forma de prazer, divertimento, criatividade, uma atividade livre de regras e subjetivo de cada pessoa. Já, *“o jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto”* (2003).

A importância dos jogos, professor Lino.

Com base na fala do professor, pode-se compreender que por meio dos jogos pode-se garantir situações significativas de aprendizagem que favoreçam o desenvolvimento cognitivo e social do estudante, pois os jogos possibilitam aos estudantes a experiência do jogar (perder, ganhar, respeitar as regras, esperar, interagir, criar estratégias para solucionar problemas.)

Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social, de Sandra Bozza e **Leitura, Escrita e Inclusão Social,** de Márcia R. Abraham.

Corroborando com os textos, para que os jogos possam incentivar a leitura e a produção textual promovendo a inclusão, é necessário que os jogos envolvam os estudantes em situações significativas que favoreçam tanto a produção quanto a compreensão de gêneros discursivos com funções sociais bem definidas. Pois, os jogos possibilitam a interação entre os estudantes. Ao privilegiar essa interação, faz com que os estudantes reconheçam o uso social da língua, estimulando a leitura e produção textual.

CARTAS DE APRESENTAÇÃO

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) Adami Junia Bittencourt Faccó, matrícula 1702090082, 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 23-11-2020 de 27-11-2020.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Adriana Fatima Caradini Faccó

Assinatura do(a) Professor(a): Adriana F. C. Faccó

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Assinatura do(a) Professor(a): Marcel Renato Peres

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 o(a) acadêmico(a) Janaína Bittencourt Faccê, matrícula 1702090083, 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 23-11-2020 até 24-11-2020.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Adriana Fatima Canadini Faccê

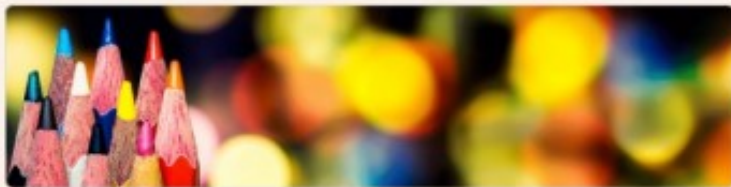
Assinatura do(a) Professor(a): Adriana F. C. Faccê

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Assinatura do(a) Professor(a): Marcel Romão Perazzo

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

QUESTIONÁRIO



Pesquisa sobre Pedagogia de Projetos.

2 respostas

[Publicar análise](#)

1. Há quanto tempo atua na escola?

2 respostas

8 anos

17 anos

2. Tem experiência em outras escolas?

2 respostas

Sim

Não

3. Experiência em gestão?

2 respostas

Não

Não

4. Quantos alunos atende? Quais períodos e séries/anos?

2 respostas

Em torno de 250 alunos. Desde o 6º ano do EF até o 3º ano do EM, nas disciplinas de PORTUGUÊS, ITALIANO e INGLÊS.

54 alunos no total. Turmas de 6, 7 e 9 anos

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

2 respostas

Tem alguns livros técnicos que eram enviados pelo governo federal por meio do FNDE. No entanto, faz alguns anos que não vem mais livros pra biblioteca. Eu consultava alguns deles porque eram de autores renomados da minha área. No entanto, diminuí a frequência de leitura desses livros por não ter tido mais tempo para isso.

Para professores tem poucos livros. O acervo é principalmente para alunos.

6. A escola adota a Pedagogia de Projetos?

2 respostas

Não sei.

Sim

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

2 respostas

Alguns projetos bem pontuais são desenvolvidos, mas são feitos por professores de disciplinas específicas e quase não são divulgados.

Toda a escola participa. Acontece quase sempre após 1 mês de aula, assim podemos saber qual projeto é relevante para a evolução da turma.

8. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?

2 respostas

Normalmente no início do ano letivo. Normalmente é passado aos professores como será o calendário escolar e algumas questões burocráticas apenas. Tudo isso, baseando-se e seguindo o que a mantenedora, no caso, o estado, define e orienta.

O planejamento anual é pensado, geralmente, no início de cada ano letivo. Porém, sempre que há necessidade o que precisa de ajuste sempre é revisado e melhorado.

9. O planejamento por área acontece quando?

2 respostas

Já aconteceu há anos atrás. No então, nesse momento, temos currículo por disciplinas e por notas numéricas por disciplinas o que praticamente impossibilitou o trabalho por área.

Também é feito no início de cada ano e acompanhado mensalmente, sempre com possibilidade de ajustes conforme a realidade necessita.

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

2 respostas

Não

Raramente

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

2 respostas

Não há

Palavras- cruzadas, caça palavras, bingo. Reforçar o conteúdo de forma lúdica.

12. Os jogos utilizados são adaptados?

2 respostas

Não

Sim

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

2 respostas

Provavelmente.

Sim, no momento em tem que entender o funcionamento do jogo.

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

2 respostas

Provavelmente

As duas coisas.

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

2 respostas

Não

Muito pouco.

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

2 respostas

Não

Sim, porém com muito mais dificuldade que da forma presencial.

17. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente?
Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras.

2 respostas

Há, mas no momento eu não lembro porque não frequento a biblioteca há meses.

Não

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

2 respostas

Não

Este ano estamos com livros didáticos novos e estes não foram trabalhados nas aulas remotas, mas pelo que pude perceber não tem muitos jogos.

RELATO/QUESTIONÁRIO

Para buscar mais informações que contemplam esse trabalho, foi elaborado um questionário online, cujo link foi enviado por e-mail para duas professoras de língua portuguesa da Educação Básica. Sendo uma da rede municipal e outra da rede estadual.

Ao questionar sobre há quanto tempo atua na escola, se tem experiência em outras escolas, experiência em gestão, quantos alunos atendem, quais os períodos e séries/anos, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***atua há 17 anos, não tem experiência em outras escolas, nem em gestão, atende 54 alunos, os quais são distribuídos nas turmas do 6º, 7º e 9º anos.*** Já a professora do ensino médio ressaltou que ***atua há 8 anos, tem experiência em outras escolas, não tem experiência em gestão, atende em torno de 250 alunos, desde o 6º ano até o 3º ano de ensino médio, nas disciplinas de Língua Portuguesa, Italiano e Inglês.***

Ao questionar sobre a biblioteca de sua escola tem bom acervo de livros técnicos de suporte aos professores ou apenas para os alunos, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***“para professores tem poucos livros. O acervo é principalmente para alunos.”*** Já a professora do ensino médio ressaltou que ***“tem alguns livros técnicos que eram enviados pelo governo federal por meio do FNDE. No entanto, faz alguns anos que não vem mais para biblioteca. Eu consultava alguns deles porque eram autores renomados da minha área. No entanto, diminuí a frequência de leitura desses livros por não ter tido mais tempo para isso.”***

Ao questionar se a escola adita a Pedagogia de Projetos a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***“sim”***. Já a professora do ensino médio ressaltou que ***“não sei.”***

Ao questionar sobre como acontece, como é conduzido o processo, se toda escola participa ou fica a cargo dos professores, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***“toda a escola participa. Acontece quase sempre após 1 mês de aula, assim podemos saber qual projeto é relevante para a evolução da turma.”*** Já a professora do ensino médio ressaltou que ***“alguns projetos bem pontuais são desenvolvidos, mas são feitos por professores de disciplinas específicas e quase não são divulgados.”***

Ao questionar sobre como e quando é pensado o planejamento anual da escola, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***“é pensado, geralmente, no início de cada ano letivo. Porém, sempre que há necessidade, o que precisa de ajuste, sempre é revisado e melhorado.”*** Já a professora do ensino médio ressaltou que ***“normalmente no início do ano letivo. Normalmente é passado aos professores como será o calendário escolar e algumas questões burocráticas apenas. Tudo isso, baseando-se e seguindo o que a mantenedora, no caso, o estado, define e orienta.”***

São utilizados palavras-cruzadas, caça-palavras e bingo com o objetivo de reforçar o conteúdo de forma lúdica. Segundo a professora, os jogos favorecem o aprendizado da leitura e da escrita **“no momento em que entender o funcionamento do jogo.”** Além disso, os jogos podem ajudar os alunos a refletir acerca da língua e seu funcionamento, além de ser um entretenimento. Já a professora do ensino médio ressaltou que os jogos **“não”** são contemplados, mas alegou que os jogos, provavelmente, podem favorecer o aprendizado da leitura e da escrita, bem como, ajudar os alunos a refletir acerca da língua e seu funcionamento, além de ser um entretenimento.

Ao questionar, quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que **“muito pouco”**. Já a professora do ensino médio ressaltou que **“não.”**

Ao questionar se é possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***"sim, porém com muito mais dificuldade que da forma presencial."*** Já a professora do ensino médio ressaltou que ***"não."***

Ao questionar se há livros técnicos e didáticos especificamente voltados aos trabalhos docente que incentivam os jogos, a professora dos anos finais do ensino fundamental ressaltou que ***"não, este ano estamos com livros didáticos novos e estes não foram trabalhados nas aulas remotas, mas pelo que pude perceber não tem muitos jogos."*** Já a professora do ensino médio ressaltou que ***"há livros técnicos e didáticos voltados ao trabalho docente, porém não incentivam os jogos."***

Primeiramente, realizar uma pesquisa em pelo período de pandemia da COVID-19 foi muito desafiador, pois as aulas passaram a ser remotas, impossibilitando o contato com as escolas. Num primeiro instante pensávamos que não iríamos dar conta do que havia sido solicitado, mas, graças as Tecnologias Digitais abriu um caminho para a realização da pesquisa. Como já conhecíamos as professoras entramos em contato com elas, e, posteriormente, enviamos por e-mail o formulário online. Ao analisar as respostas das professoras podemos notar que o uso de jogos nas aulas de língua portuguesa raramente são contemplados nos anos finais do ensino fundamental. Os livros didáticos adotados pelas escolas não incentivam o uso de jogos. Em relação a Pedagogia de Projeto, pode-se observar que anos finais do ensino fundamental os professores aderiam a esse nova metodologia. Já no ensino médio há uma separação dos conteúdos por componente curricular.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Língua Portuguesa – 6º ano

Tema: leitura e produção de textos

Duração: 04 aulas/50 min.

Objetivos de aprendizagem

1. Observar e identificar na construção do texto suas unidades menores: parágrafos e frases;
2. Reconhecer e analisar elementos linguísticos responsáveis pelo estabelecimento da coesão textual;
3. Identificar a interdependência semântica entre os elementos constituintes de um texto, responsáveis pelo estabelecimento da coerência.

Conhecimentos prévios do estudante: ter noções básicas de coesão e coerência textual; reconhecer e empregar artigos, pronomes e conjunções em textos.

1º Momento: Leitura do trecho do texto “*Banhos de mar*”, de Clarice Lispector.

Meu pai acreditava que todos os anos se devia fazer uma cura de banhos de mar. E nunca fui tão feliz quanto naquelas temporadas de banhos em Olinda, Recife.

Meu pai também acreditava que o banho de mar salutar era o tomado antes do sol nascer. Como explicar o que eu sentia de presente inaudito em sair de casa de madrugada e pegar o bonde vazio que nos levaria para Olinda ainda na escuridão?

De noite eu ia dormir, mas o coração se mantinha acordado, em expectativa. E de puro alvoroço, eu acordava às quatro e pouco da madrugada e despertava o resto da família. Vestíamos depressa e saíamos em jejum. Porque meu pai acreditava que assim devia ser: em jejum.

Saíamos para uma rua toda escura, recebendo a brisa da pré-madrugada. E esperávamos o bonde. Até que lá de longe ouvíamos o seu barulho se aproximando. Eu me sentava bem na ponta do banco: e minha felicidade começava. Atravessar a cidade escura me dava algo que jamais tive de novo. No bonde mesmo o tempo começava a clarear e uma luz trêmula de sol escondido nos banhava e banhava o mundo.

Eu olhava tudo: as poucas pessoas na rua, a passagem pelo campo com os bichos-de-pé: “Olhe um porco de verdade!” gritei uma vez, e a frase de deslumbramento ficou sendo uma das brincadeiras de minha família, que de vez em quando me dizia rindo: “Olhe um porco de verdade”.

[...]



Arquivo pessoal. 1961. Vitor Lobo
Para Colecção Imagem Imagem Imagem

(*Pequenas descobertas do mundo*, Rio de Janeiro: Rocco, 2003, p. 29.)

2º Momento: Exercícios de interpretação do texto “*Banhos de mar*”, de Clarice Lispector.

3º Momento: Jogo do Acrostadado: Formar frases a partir de uma palavra-chave.

4º Momento: Produção textual: Procure em sua casa uma fotografia em que você, bem criança, esteja em algum lugar com outras pessoas, familiares, colegas de escola ou amigos. Observe-a com atenção e embarque no túnel do tempo: inspirando-se nela, relate o que você e as pessoas retratadas faziam naquele momento, de que evento participavam, o que falavam, do que riam, o que acontecia, etc. Para tornar seu relato mais real, peça informações a seus pais sobre o que acontecia no momento em que a fotografia foi tirada.

JOGO DO ACROSTADADO

Objetivos

1. O aluno aprenderá a elaborar frases, a desenvolver melhor seu vocabulário e também ter coerência nas produções textuais.
2. Aprende a trabalhar em grupo e desenvolve a afetividade, onde um aluno desenvolve a confiança de apostar na inteligência do outro, onde todos são inteligentes, basta só confiar. E assim desenvolve também a cognição.

Regras

- As frases têm que ter sentido, e as palavras tem que existir no vocabulário do português.
- A turma tem que ser dividida em quatro ou cinco grupos.
- Cada grupo receberá uma cartolina com uma palavra igual para todos os grupos e no centro da mesa de cada grupo terá seis alfabetos completos.

□ Após o início do jogo, os grupos terão que posicionar as letras verticalmente na folha de cartolina branca e formar frases. Serão feitas cinco rodadas do jogo e o grupo que terminar primeiro, todas as rodadas será o vencedor.

Materiais

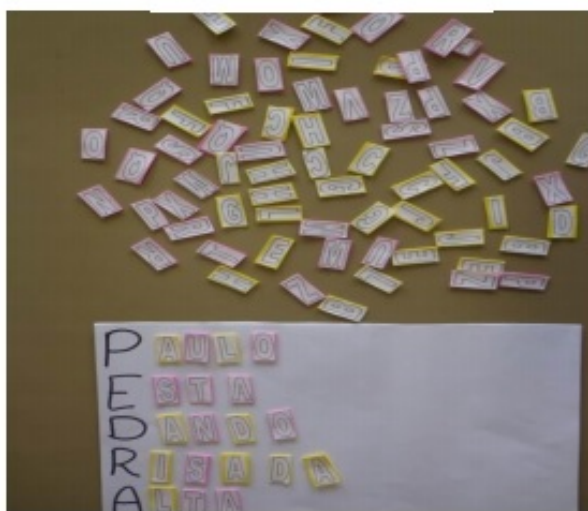
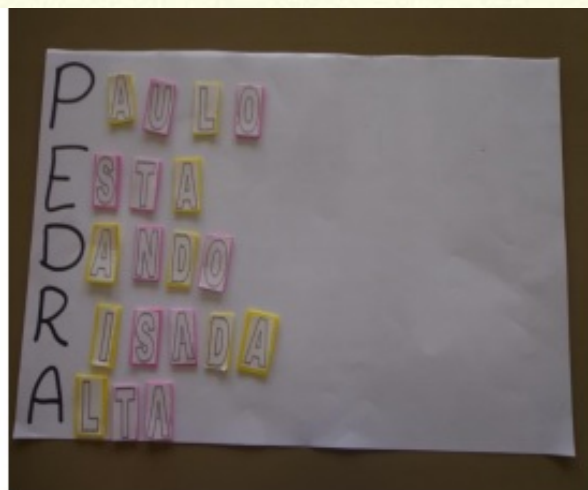
Folha de EVA em formato de retângulo com as letras do alfabeto impressa e colada no EVA, folha de cartolina branca com letras escritas com caneta piloto.

Estratégias

Consiste na elaboração de frases, partindo de uma palavra já escrita e que no final tenha coerência, sendo só usando cinco alfabetos completos.

Grau de dificuldade

Este jogo é destinado a crianças do 6º ano. O grau de dificuldade é de nível médio.



PEDAGOGIA DE PROJETOS E USO DE JOGOS

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

Sabemos que a Pedagogia de Projetos constitui uma das metodologias de ensino mais dinâmica e eficiente, sobretudo pela sua força motivadora e aprendizagens em situação real, de atividade globalizada e trabalho em cooperação. Sendo assim, pode-se dizer que ela contribui para a construção de conhecimentos realizada pelo próprio estudante, o desenvolvimento da autonomia e a formação de sujeitos mais críticos. Além disso, o uso de jogos possibilitam aos estudantes a experiência do jogar (perder, ganhar, respeitar as regras, esperar, interagir, criar estratégias para solucionar problemas). E, para que os jogos possam incentivar o desenvolvimento da leitura e da escrita, é necessário que os jogos envolvem os estudantes em situações significativas que favoreçam tanto a produção quanto a compreensão de gêneros discursivos com funções sociais bem definidas. Pois, os jogos possibilitam a interação entre os estudantes. Ao privilegiar essa interação, faz com que os estudantes reconheçam o uso social da língua, estimulando a leitura e produção textual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo explicar os assuntos contemplados ao longo do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário integrador

VI. Além disso, possibilitou a realização de uma pesquisa. Diante disso, posso ressaltar que através deste trabalho tive a oportunidade de refletir sobre a prática pedagógica, ampliando as possibilidades de trabalhar com metodologias inovadoras. Pois, tornar-se professor implica uma reflexão sobre nós mesmos, sobre os caminhos que percorremos ao longo da nossa formação, é busca pelo novo. É preciso oferecer um ensino que gere aprendizagens significativas que façam sentido tanto em nível pessoal como social para o estudante.

Enfim, é durante o curso que começam a ser construídos os saberes e habilidades que formam o profissional.

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.

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.

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.

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.