

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Proleitura – Faculdade de Letras UFMG
Especialização em Língua Portuguesa: Teorias e Práticas de
Ensino de Leitura e Produção de Texto**

JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

**GAMIFICAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DOS MULTILETRAMENTOS NA
FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

BELO HORIZONTE
2022

JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

**GAMIFICAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DOS MULTILETRAMENTOS NA
FORMAÇÃO DE PROFESSORES**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de especialização
em Língua Portuguesa: Teorias Práticas de
Ensino de Leitura e Produção de Texto
como um dos pré-requisitos para a
obtenção do título de Especialista.

Orientador: Profº. Drº. Francis Arthuso
Paiva

BELO HORIZONTE
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUA PORTUGUESA: Teoria e Práticas de Ensino de
Leitura e Produção de Textos

ATA DA DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DA ALUNA JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

Realizou-se, no dia 05 de julho de 2022, às 14:00 horas, de forma remota, a defesa do Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado GAMIFICAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DOS MULTILETRAMENTOS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES, apresentado por JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA, número de registro 2020741835, como requisito parcial para a obtenção do certificado de Especialista em Língua Portuguesa: Teorias e Práticas de Ensino de Leitura e Produção de Textos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, perante a seguinte Comissão Examinadora: Prof. Francis Arthuso Paiva - Orientador, Profa. Allana Mátar de Figueiredo (UFMG), Profa. Magalí Elisabete Sparano (Universidade do Cruzeiro do Sul).

A Comissão considerou o Trabalho:

Aprovado

Reprovado

Finalizados os trabalhos, lavrei a presente ata que, lida e aprovada, vai assinada por mim e pelos membros da Comissão.

Belo Horizonte, 05 de julho de 2022.

Prof. Francis Arthuso Paiva (Doutor)

Profa. Allana Mátar de Figueiredo (Mestre)

Profa. Magalí Elisabete Sparano (Doutora)



Documento assinado eletronicamente por **Francis Arthuso Paiva, Professor**
Ensino

Básico Técnico Tecnológico, em 05/07/2022, às 20:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de](#)

[2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Allana Mátar de Figueiredo, Professora do Ensino Básico Técnico Tecnológico**, em 07/07/2022, às 17:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Magali E Sparano, Usuário Externo**, em 20/07/2022, às 12:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1558158** e o código CRC **6E7357C2**.

https://sei.ufmg.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=1671353&infra_sistema... 1/2
20/07/2022 14:37 SEI/UFMG - 1558158 - Ata

Referência: Processo nº 23072.226705/2022-21 SEI nº 1558158

https://sei.ufmg.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=1671353&infra_sistema... 2/2

Ao meu esposo e filhos amados que reconhecem que cada minuto de ausência em casa é um desejo para que a Educação deste país melhore.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que me deu saúde diante deste período de pandemia que vivenciamos e preserva a todo instante minha vida para que eu continue a lutar pela Educação deste país.

Ao meu marido e filhos que acreditam nos meus sonhos, me apoiaram durante toda esta trajetória e que reconhecem a importância da melhoria da Educação para que possamos ter um mundo mais justo.

À Universidade Cruzeiro de Sul, em nome da Professora Doutora Magalí Elisabeth Sparano, que tem feito uma grande parceria com a escola pública, EMEF Milton Pereira Costa, em que sou professora. Dentre essas parcerias, a Residência Pedagógica e o PIBID.

Aos meus Residentes de Letras da Universidade Cruzeiro do Sul, que contribuíram com seus planos de aulas orientados por mim, durante os anos de 2020 e 2021.

Aos professores, ao meu orientador e colegas que estiveram comigo ao longo do caminho rumo ao conhecimento, que mesmo a distância formularam questionamentos que nos levaram a refletir sobre nossa prática e buscar a melhoria dela, contribuindo assim, para o meu crescimento e desenvolvimento pessoal e intelectual.

“Revolucionário é todo aquele que quer mudar o mundo e tem a coragem de começar por si mesmo.”

(Sérgio Vaz)

RESUMO

Em meio ao cenário pandêmico, vivido pelo mundo em decorrência da COVID-19, professores encararam um mundo digital do dia para a noite. Buscaram tutoriais de ajuda sobre as novas tecnologias, e até mesmo, entraram no mundo digital dos alunos por meio dos jogos. A gamificação é uma das metodologias ativas presente no Ensino Híbrido e Remoto, e é uma forma de engajar os alunos. Futuros professores e estudantes do curso de Letras de uma Universidade particular da região Leste de São Paulo, participantes do projeto Residência Pedagógica, e que nunca entraram em uma sala de aula presencial, tiveram a oportunidade de serem orientados por sua preceptora a desenvolverem trilhas gamificadas, enfatizando a importância do desenvolvimento da capacidade crítica de leitores para que interpretem e produzam textos constituídos por cores, sons, imagens, movimentos. Essas práticas de multiletramentos proporcionaram aos residentes uma formação específica em sua área de trabalho, com o objetivo de enriquecer seu conhecimento e tornar suas aulas mais atrativas, dinâmicas e significativas.

Palavras-chave: Gamificação. Multiletramentos. Residência Pedagógica. Metodologias Ativas.

ABSTRACT

Amid the pandemic scenario experienced by the world as a result of COVID-19, teachers faced a digital world overnight. They sought help tutorials on new technologies, and even entered the students' digital world through games. Gamification is one of the active methodologies present in Hybrid and Remote Learning, and is a way to engage students. Future teachers and students of the Literature course at a private University in the Eastern region of São Paulo, participants in the Pedagogical Residency project, and who had never entered a face-to-face classroom, had the opportunity to be guided by their preceptor to develop gamified trails, emphasizing the importance of developing the critical capacity of readers so that they can interpret and produce texts made up of colors, sounds, images, movements. These multiliteracy practices provided residents with specific training in their area of work, with the aim of enriching their knowledge and making their classes more attractive, dynamic and meaningful.

Keywords: Gamification. Multiliteracies. Pedagogical Residency. Active Methodologies.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
Capítulo 1 – Contextualização	15
Capítulo 2 – Apresentação e constituição do objeto de pesquisa: Relato de ensino aprendizagem: gamificação para o desenvolvimento dos multiletramentos	16
2. 1 – Metodologias Ativas	19
2. 1. 1. - Gamificação	21
2. 1. 2 - Podcast	22
2. 2 - Gamificação para o desenvolvimento fonético e fonológico dos estudantes	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	30
ANEXOS	34

INTRODUÇÃO

O cenário pandêmico que o mundo vive em decorrência do coronavírus (COVID 19) trouxe à tona dificuldades aos professores de escolas públicas e particulares com a sua prática. Secretarias de Educação tiveram de se adaptar para oferecer aulas pela internet, pela TV, por aplicativos, por mensagens e por redes sociais. Escolas e professores tentaram manter contato com os alunos. Estudantes e familiares reclamaram da falta de acesso à internet, de local adequado para os estudos e da falta de contato com os educadores.

Pensando nesse cenário, e como se deu a formação de futuros profissionais da Educação? Sabemos que, atualmente, eles passam pela desconfiança sobre seu profissionalismo, uma vez que há muita confusão quanto a sua função na sociedade, chegando a alguns exageros que estamos vendo, neste período, como o próprio questionamento sobre a necessidade de um professor em uma sociedade informatizada.

Porém, está sendo possível perceber que nenhum computador consegue substituir a presença de um professor, pois este sentiu na pele as dificuldades de encarar um mundo digital do dia para a noite e ter que trabalhar com diferentes mídias, como garantia de maior engajamento dos estudantes e participação destes, em um mundo que parecia ser totalmente desses jovens, mas não era.

Havia muita diferença entre o aluno que utilizava o celular na maior parte do tempo para se comunicar, para jogar ou para acessar às redes sociais, daquele aluno que já sabia produzir algum conteúdo para a internet. Os alunos têm muita facilidade em acessar e reproduzir conteúdos que já venham prontos, sem a necessidade da construção e do protagonismo dos estudantes. Além disso, muitas crianças e adolescentes tiveram dificuldades em se concentrarem por muito tempo diante das telas, com o intuito de aprender, diferente do que estão acostumados, quando o conteúdo apresentado são jogos e vídeos curtos interativos.

Dessa maneira, da noite para o dia, alguns professores foram encorajados a trocar o giz pelo teclado do computador, o livro pela tela do celular e a pasta de

atividades que ficava dentro do armário pelo Drive, porém sabemos que não são todos os professores que tiveram sentiram a necessidade de se reinventar, trabalhar com os mais diferentes aplicativos, buscarem tutoriais de ajuda sobre as novas tecnologias, e até mesmo, entrar no mundo digital dos alunos, como no mundo dos jogos.

E os futuros professores, como vivenciaram esse momento?

Criado em 2007 e coordenado pela Diretoria de Educação Básica Presencial da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), o Pibid atua no estímulo à docência entre estudantes de graduação e na valorização do magistério. Atualmente também há um outro projeto cuja finalidade é preocupação na preparação dos futuros docentes, a Residência Pedagógica¹, que oferece aos estudantes universitários de licenciatura a possibilidade de realizarem um estágio remunerado, financiado pela Capes - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - , proporcionando ao residente uma formação específica em sua área de trabalho, com o objetivo de enriquecer seu conhecimento e tornar suas aulas de regência mais atrativas, dinâmicas e significativas.

A Residência Pedagógica como projeto constituído pela CAPES criado em 2011 e implantado em 2012 tem na sua proposta que os professores residentes frequentem um centro de excelência da educação básica no qual eles realizam atividades teórico metodológicas.

Esta pesquisa apresenta a vivência de alunos discentes do curso de Letras da Universidade Cruzeiro do Sul² (UNICSUL), cujos participantes fizeram parte do

¹ O Programa de Residência Pedagógica é uma das ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso. <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacaobasica/programa-residencia-pedagogica#:~:text=O%20Programa%20de%20Resid%C3%Aancia%20Pedag%C3%B3gica.aperfei%C3%A7oamento%20da%20forma%C3%A7%C3%A3o%20inicial%20de>

² Universidade Cruzeiro do Sul – UNICSUL - https://www.cruzeirosul.edu.br/processo-seletivo/graduacao-presencial/?utm_source=googlesearch&utm_medium=cpc&utm_campaign=conversao&utm_content=presenciais_cruzeiro_-_2022-2_conversao_conversao_search_kw-marca_responsivo_-_institucional_&utm_term=universidade%20cruzeiro%20do%20sul&gclid=CjwKCAjwnZaVBhA6EiwAVYyv9Oz_QLC0Km_8JxOLaV4kb-KZiz7dJWBDeKSfPu82hSo8iClo_0YkmdBoCtDAQAvD_BwE

Programa Residência Pedagógica, no período de outubro de 2020 a fevereiro de 2022, na EMEF Milton Pereira Costa, na cidade de São Paulo.

A gamificação, que é uma das metodologias ativas presentes no Ensino Remoto³ e Híbrido⁴, e que tem apresentado como forma de engajar verdadeiramente os alunos, fez-se presente durante a formação desses futuros professores que nunca entraram em uma sala de aula presencial para darem aula, e têm conseguido estimular seus estudantes a produzir diferentes textos nas aulas de Língua Portuguesa.

Pensando em tudo isso, essa pesquisa apresentará estratégias de ensino pautadas na gamificação para a promoção dos multiletramentos, que Segundo Roxane Rojo (2012), estão associados à multiplicidade cultural e à multiplicidade semiótica de construção dos textos. Apresentaremos resultados de aulas em que os residentes tiveram mais envolvimento, por terem considerado a estratégia de aula mais adequada ao conteúdo desenvolvido; resultados de um workshop apresentado a todos os estudantes de Letras da Universidade, com o objetivo de apresentar o trabalho realizado na Residência Pedagógica e um trabalho de recuperação de aprendizagens, demonstrando as possibilidades de avaliação.

Essas atividades foram desenvolvidas para os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental durante a ação do projeto de Residência Pedagógica, pelos alunos de Letras. Realizadas em três módulos, com 136 horas cada, durante os meses de outubro de 2020 a março de 2022, por meio de ensino remoto, em decorrência da Pandemia.

Assim, o docente, de acordo com a Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000), atuaria no sentido de desconstruir práticas e pensamentos monoculturais e excludentes para, então, reconstruí-los a partir de uma abordagem crítica e reflexiva sobre a temática, considerando os aspectos sociais e culturais

³ O ensino remoto, modelo que ficou conhecido na pandemia, ao se juntar ao ensino presencial, dão origem ao ensino híbrido, no qual muitos estudantes permanecem até hoje. A previsão é de que, em 2022, as escolas continuem utilizando o sistema remoto.

⁴ Ensino Híbrido é uma metodologia que combina a aprendizagem presencial e remota, permitindo que o aluno estude sozinho on-line ou em sala de aula interagindo com os colegas e com o professor.

envolvidos historicamente nesse processo de estigmatização de alguns grupos.

A pedagogia dos multiletramentos, enquanto abordagem teórica, dialoga com perspectivas da Linguística e da Semiótica e considera a diversidade de linguagens e toda a pluralidade presente nas culturas, que interfere na formação e visão de mundo. Nesse sentido, não são só as representações verbais comunicam, mas também as imagéticas, gestuais além de outras.

Os autores Mary Kalantzis e Bill Cope são referências nesse campo e há inúmeros pesquisadores, inclusive no Brasil, que discutem o tema, relacionando-o ao, por exemplo, ensino de língua estrangeira e práticas em meios digitais.

Professores em tempos de pandemia declararam pouco domínio quanto a recursos tecnológicos, para tentar justificar suas poucas ações com eles. Porém, muitos professores recém-formados ou que estavam para se formar, e que possuíam um envolvimento maior com as tecnologias digitais de informação e comunicação, também foram instruídos a tentarem realizar uma quebra de paradigmas para o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa nas escolas a partir de março de 2020.

Presenciamos aqueles que muito se envolveram com as possibilidades que os recursos digitais oferecem – estudantes e estagiários – e quem, na maioria das vezes, vai na contramão dessas possibilidades – escolas / gestões pedagógicas / docentes. Mesmo diante desse cenário, defendemos que docentes e estagiários de Língua Portuguesa que já possuem mais habilidades com TDIC⁵, muitas vezes, costumam trabalhar com textos interativos, colaborativos, híbridos em linguagens, mídias e culturas.

É bastante significativo o ensino de língua materna apoiado por práticas pedagógicas mais coadunáveis com a realidade do século XXI. Da mesma forma, é imprescindível que instituições de ensino superior e gestões pedagógicas ofereçam subsídios teórico metodológicos para que docentes, em formação inicial e continuada, inflexionem-se para a incorporação de tecnologias digitais no planejamento didático,

⁵ Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades. Ao longo das últimas décadas, as tecnologias digitais da informação e comunicação, também conhecidas por TDICs, têm alterado nossas formas de trabalhar, de se comunicar, de se relacionar e de aprender.

com o intuito de promover novas formas de ensinar e aprender.

Nesse contexto pandêmico, com o uso mais intenso das novas tecnologias, dando conta dos complexos usos de linguagem, há a demanda de um ensino de línguas que parte de um posicionamento mais crítico frente à realidade.

Desse modo, o desenvolvimento de atividades sob a perspectiva dos multiletramentos em sala de aula implicam que os(as) alunos(as) se envolvam efetivamente nas discussões, de forma crítica. Porém, como desenvolver esse projeto na formação de futuros professores? Como estimulá-los à elaboração de atividades mais engajadoras utilizando a Gamificação?

Sabemos que o estágio é indispensável para o estudante em sua formação nos cursos de licenciatura, pois é um processo obrigatório e necessário. Para os que desejam se preparar para uma carreira promissora e enfrentar os desafios da vida docente é preciso se aventurar no processo de aprendizagem sendo possível conhecer de perto os espaços educativos, entrar em contato direto com a realidade sociocultural da população local e instituição de ensino.

O estágio tradicional é configurado de modo que os discentes fazem a relação teoria x prática, contudo, no modelo de estágio supervisionado somos mediados por um preceptor qualificado que visa colaborar com ensinamentos e aplicações que facilitem o cotidiano na escola, assim abrindo possibilidades de conhecer a realidade da profissão. Oportunidade esta que reflete a compreensão do que se estuda e como se ensina, definindo metodologias assertivas para se trabalhar com um único propósito, tornar o aprendizado mais eficiente em tempos que é necessário adaptar-se continuamente.

Entretanto, este aprendizado foi ainda mais relevante dada as circunstâncias em que os residentes foram postos – estágio remoto devido a pandemia do Covid-19 –, ou seja, na efetiva prática podemos vivenciar métodos diferentes de ensino e como manter o aluno interessado e engajado ao conteúdo de sua grade comum curricular.

Por isso, como estudante percebemos como esta oportunidade foi única e realizá-la com comprometimento é mais que abraçar uma causa maior, assim como

Paulo Freire acreditamos que “não existe docência sem discência”.

O relato apresentado nesta pesquisa durante o percurso da formação, são os resultados práticos que mostram como o ensino no Brasil não pode de modo algum estagnar ou ser engessado.

1 - Contextualização

As condições de trabalho do professor se alteraram profundamente nas últimas décadas. O Estado vem agindo no sentido de desestimular a participação do professorado nas tomadas de decisão, justamente sobre as políticas voltadas para a educação no Brasil.

Presenciamos uma sociedade que, ao formar seu estudante no terceiro ano do Ensino Médio não o estimula a ingressar no mundo da Educação. Percebe-se a dificuldade de pais, professores e dos próprios colegas de classe em incentivar esse jovem a seguir a carreira na Educação. Falta o fortalecimento da construção do conhecimento, na medida em que nossa sociedade não leva a sério a necessidade de formação e nível de cognoscitivo do professorado – caberia aos docentes valorizar as prerrogativas de sua própria formação didático-pedagógica; alto índice de doenças físicas ou incapacidades psicológicas do professorado geradas pela insatisfação do fazer profissional, entre tantos outros problemas.

Mas uma questão nos faz pensar seriamente: por que o meio escolar que não evolui com a mesma rapidez das mentalidades e dos costumes do meio social?

Dessa forma, o ensino de Língua Portuguesa tem sido prejudicado na maioria das escolas, que ainda insiste com metodologias atrasadas em relação às mudanças que acontecem. Trabalhar com o texto hoje em sala de aula requer redesenhar esse universo multiletrado em que aluno já está inserido. O ensino exige de nós, professores(as), e dos futuros professores(as), (re)pensar estratégias que garantam a aprendizagem de uma língua de modo plural.

Por isso, com o uso mais efetivo das novas tecnologias, metodologias com

base em atividades, desafios, problemas e jogos; em que o ensino de línguas que parte de um posicionamento mais crítico frente à realidade, aos conteúdos dados pelos materiais de ensino, às informações trazidas à sala de aula por alunos(as) e professores(as), isto é, de uma prática pedagógica de ordem mais colaborativa e reflexiva, traga à tona o conceito de multiletramentos.

A pauta principal deste relato surgiu devido ao momento adverso imposto pela atual pandemia, assim fez com que de modo geral todos os envolvidos ao projeto desempenhassem adaptações para a regência. Este TCC exhibe de modo geral a evolução do aluno ao transformar-se em professor através de atividades realizadas em ambiente de sala de aula, e ressalta a importância do Programa para vida docente ao abordar a importância do uso da tecnologia como facilitador no ensino remoto e o importante papel do professor que deixa de ser apenas o transmissor da informação e torna-se mediador do conteúdo, auxiliando na compreensão dos alunos designando-os a serem protagonistas de seu aprendizado.

O Programa de Residência Pedagógica (PRP) tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso. Essa imersão deve contemplar, entre outras atividades, regência de sala de aula e intervenção pedagógica, acompanhadas por um professor da escola com experiência na área de ensino do licenciando e orientada por um docente da sua Instituição Formadora. Nesse caso, a professora preceptora sou eu quem faço este relato, Jociane Marques da Silva Moreira, professora de Língua Portuguesa da EMEF Milton Pereira Costa.

Entre um dos maiores benefícios, por exemplo, está a oportunidade de vivenciar o ambiente escolar ainda na faculdade. Isso ajuda a evitar que estudantes cheguem ao mercado de trabalho sem experiência e vivência na área, o que também acarreta frustração e arrependimentos advindos de falsas expectativas.

O relato que aqui descreveremos, irá reunir práticas – e teorias – de algumas metodologias ativas utilizadas nas aulas de Língua Portuguesa, tendo como foco principal os multiletramentos e a gamificação.

2. Relato de ensino-aprendizagem: gamificação para o desenvolvimento dos multiletramentos

No Brasil, as discussões sobre letramento e alfabetização começaram no século passado com autoras, entre outros, como Ângela Kleiman, Roxane Rojo e Magda Soares. Mas com o uso intensificado da escrita e da leitura, advindo com as novas tecnologias da informação e da comunicação, os estudos do letramento ganharam maior enfoque e divulgação (SILVA, 2011). Assim, o professor deve estar bem-preparado para atuar diante de novos desafios no exercício de sua profissão.

Há a necessidade de pensar a formação de professores(as) frente ao ensino da língua materna que busca a multiplicidade de linguagens nos textos – os multiletramentos – pois o despreparo desses profissionais em lidar com as tecnologias e o seu silenciamento diante de situações reais de preconceito ou discriminação dentro de sala de aula legitimariam desigualdades há tempos propagadas em muitos espaços sociais, inferiorizando e estigmatizando algumas raças, classes, gêneros, etnias, etc., como constatado por vários(as) pesquisadores(as) na atualidade (FERREIRA, 2012; MOITA LOPES, 2010; LOURO, 2008; AUAD, 2006).

Despertar comunidades acadêmicas para uma real necessidade de engajar docentes de Língua Portuguesa a terem um novo olhar através da Gamificação para o ensino, de forma que elementos que pertençam aos jogos possam contribuir com o desenvolvimento e a aprendizagem dos jovens estudantes.

O Programa de Residência Pedagógica viabilizou que estudantes dos cursos de licenciatura tivessem uma experiência prática, que fossem de encontro com a metodologia abordada na graduação, fazendo com que o educando consiga implementar seu conhecimento técnico em sua práxis pedagógica.

Durante os três módulos de programa, período entre os anos de 2020 a 2022, na Escola Municipal de Ensino Fundamental – EMEF Milton Pereira Costa, localizada na Zona Leste de São Paulo, os residentes, sob minha supervisão, entraram em contato com diversas metodologias ativas ao prepararem aulas para os 6º, 7º, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental Ciclo II. Salienta-se que toda atuação foi feita de maneira remota, pensando em todas as recomendações para o combate à pandemia da COVID-19.

O discente em sua formação precisa realizar um estágio obrigatório para que consiga trazer à prática a vivência da sala de aula. Essa experiência é fundamental para o desenvolvimento da prática docente.

Participar da RP possibilita identificar desafios, troca de experiências entre o grupo, potencializar e conhecer novas abordagens e desdobramentos que tem como objetivo enriquecer o repertório dos professores em formação.

Preparar aulas no sistema de ensino remoto assíncrono emergencial para alunos do ensino fundamental II teve como princípio maior estimular e despertar o comportamento leitor. Foi de extrema importância a preocupação da equipe organizadora preparar os residentes e apresentar a eles ferramentas de recursos tecnológicos, assim capacitando-os e desenvolvendo sua práxis. Segundo as orientações disponíveis na Base Nacional Comum Curricular, se destaca a competência geral 5:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018)

Neste sentido, incorporar estas tecnologias digitais vai além de utilizá-las somente como suporte e promover aprendizagens, é despertar de fato o interesse dos alunos como meio, ou seja, construir e explorar o conhecimento através e sobre o uso de tais TDICs.

Discutiu-se sobre a importância de revelar professores como agentes curadores, inserindo, portanto, os alunos no âmbito digital de forma a dialogar e criticar gêneros textuais distintos propostos no ambiente da Sala de Leitura.

Levando em conta a experiência pessoal de cada estudante durante o projeto de Residência Pedagógica, descrevemos algumas atividades produzidas que se destacaram nesse período, como aquelas que poderão ser utilizadas pelos professores de Língua Portuguesa mesmo após o período pós pandemia.

2.1 - Metodologias Ativas

Dentro do programa, foi realizada uma oficina on-line em que o tema era “Metodologias Ativas”⁶. Cada grupo de residentes abordou um tipo de metodologia ativa, entre eles, a gamificação na educação.

O workshop foi conduzido por mim, professora preceptora do projeto Residência Pedagógica, que fez uma introdução sobre como as metodologias ativas entraram em sua vida profissional e como ela as levou para a residência pedagógica. As apresentações dos residentes foram feitas através de uma trilha gamificada, inspirada em um mapa pirata, e cada tópico que os grupos dos residentes iriam falar era um local diferente neste mapa.



Fonte: <https://view.genial.ly/614bd247ea315c0da8f29353/interactive-image-trilhas-de-aprendizagem>

Abordando de maneira integral, as aulas desenvolvidas nos três módulos do programa dentro do núcleo escolar da EMEF Milton Pereira Costa, foram voltadas para as metodologias ativas, em que os residentes exploraram diversos recursos

⁶ Metodologia ativa de ensino é a abordagem na qual o aluno é colocado no centro do processo de ensino-aprendizagem, atuando como protagonista, e não mero espectador.

interativos, por exemplo, os sites Canva⁷ e Genially⁸ para a confecção de slides e jogos, a produção de podcasts com o aplicativo Anchor, a elaboração de salas virtuais com o Kumospace⁹ e a realização de trilhas de aprendizagem no Padlet¹⁰. Também trabalhamos com as metodologias sem o uso da tecnologia, em que os estudantes produziram atividades maker, ou seja, mão na massa.



Fonte: <https://view.genial.ly/60870eee7f365e0cd7bfadb0/interactive-content-quiz-silabas>

Complementando, o processo de estudo antes da produção das atividades foi baseado em documentos fidedignos e íntegros, fazendo com que a nossa prática estivesse calcada em fundamentos teóricos, sendo os principais: Currículo da Cidade (Prefeitura de São Paulo); Trilhas de Aprendizagem: 8º e 9º anos (Secretaria Municipal de Educação de São Paulo); Matriz de Referência para Avaliação do Rendimento

⁷ Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações.

⁸ Genially é um recurso que permite criar mais que imagens estáticas, possibilita criar conteúdo interativos, podendo ser compartilhados em redes sociais. A plataforma é gratuita e oferece recursos como: infográficos, banners, apresentações de vídeo, animações interativas, guias, projetos de gamificação, entre outros.

⁹ O KumoSpace é uma ferramenta para workshops online. O seu rosto de webcam que se move no escritório virtual.

¹⁰ O Padlet é uma ferramenta que permite criar quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos ou de projetos pessoais.

Escolar (Cidade de São Paulo Educação) e Ensino Híbrido: quais são os modelos possíveis (Nova Escola).

Outro fator que influenciou nossa práxis foram as palestras gerais que contemplamos aos sábados, em que inúmeros professores compartilharam conosco suas vivências, experiências e conhecimentos que tinham acerca da docência e suas ramificações voltadas ao âmbito social, pensando que as escolas formam indivíduos éticos, sociais, críticos e reflexivos quanto ao mundo em que vivemos. Sendo assim, as trocas que foram feitas nesses encontros converteram-se em ensinamentos que conseguimos aplicar nos ramos pessoal e profissional, aperfeiçoando-nos como pessoas.

2.1.1 Gamificação

A gamificação foi a primeira metodologia ativa abordada na oficina, em que foram apresentadas a parte teórica da gamificação, os seus benefícios, como aplicar em sala de aula e como criar um game. Os residentes apresentaram também algumas ferramentas em que poderiam ser trabalhadas a gamificação e como utilizá-las nos desenvolvimentos das atividades com os alunos por meio do Ensino Híbrido e Remoto.

Este pontapé inicial foi essencial para que o grupo de residentes entendesse que esse método de ensino na educação é muito importante para tornar o aprendizado mais dinâmico, interativo e construtivo, e que ele realmente faz a diferença no ambiente escolar, pois torna o ensino mais atrativo, aumentando a motivação dos alunos, além de melhorar as habilidades de comunicação e promover o desenvolvimento de competências socioemocionais.

Após aprender, entender e explicar sobre as metodologias ativas, o próximo passo foi aplicar essas teorias na prática.

Como preceptora, meu papel sempre foi de propor novos desafios, por isso, os estudantes de Letras eram sempre submetidos a sair de nossa zona de conforto, a nunca ficarem estagnados, e isso era um diferencial que fazia com que a residência

pedagógica se tornasse cada vez mais interessante, pois era um estímulo muito grande e desafiante, além de possibilitar que os próprios residentes descobrissem um “novo mundo” após cada trabalho concluído, sabendo que sempre era possível ir além.

2.1.2 - Podcast¹¹

Um dos trabalhos que os estudantes de Letras mais se engajaram e que sem dúvida, foi desafiante, trata-se da gravação de uma contação de história, um conto de assombração, em formato de podcast. O processo para a preparação desta aula não foi rápido, mas segundo o que os próprios participantes do projeto relataram o verificarem o produto final, foi uma atividade prazerosa de se desenvolver.

O podcast é uma ferramenta que resgata a oralidade, inspira criatividade e desenvolve habilidades cognitivas, além de acrescentar muito ao fazer pedagógico. Na sala de aula, o áudio é uma oportunidade de exercitar a fantasia, imaginação, criatividade, sem a necessidade de se expor visualmente. Para muitos alunos, isso faz toda a diferença e dá ao professor uma ferramenta para cativar os alunos e incentivá-los a dar os primeiros passos em ações de pertencimento.

A aula foi elaborada no aplicativo “Anchor”¹², uma plataforma gratuita de criação de podcast, na qual foi feita a leitura do conto “O barulho na sala” para os alunos dos 6º anos. A leitura conta com uma trilha sonora de suspense para ambientar os alunos na história e introduzi-los neste universo. O podcast foi composto por cinco fases: apresentação, introdução, clímax, desfecho e despedida.

Por fim, a última atividade que os residentes apreciaram fazer e que iremos relatar, foi uma atividade *maker*¹³, que consiste no aluno colocar a mão na massa, o

¹¹ Podcast é como rádio, porém o conteúdo é sob demanda e pode ser ouvido no momento em que o ouvinte quiser. O formato tem uma alta potência de comunicação, que pode levar informação, educação, entretenimento e mais, ou seja: não existe limite para a criatividade.

¹² O Anchor é um aplicativo gratuito para fazer podcasts no celular Android e iPhone (iOS). A plataforma permite editar e gravar arquivos de áudio, com funções como cortar partes ou adicionar trilha sonora.

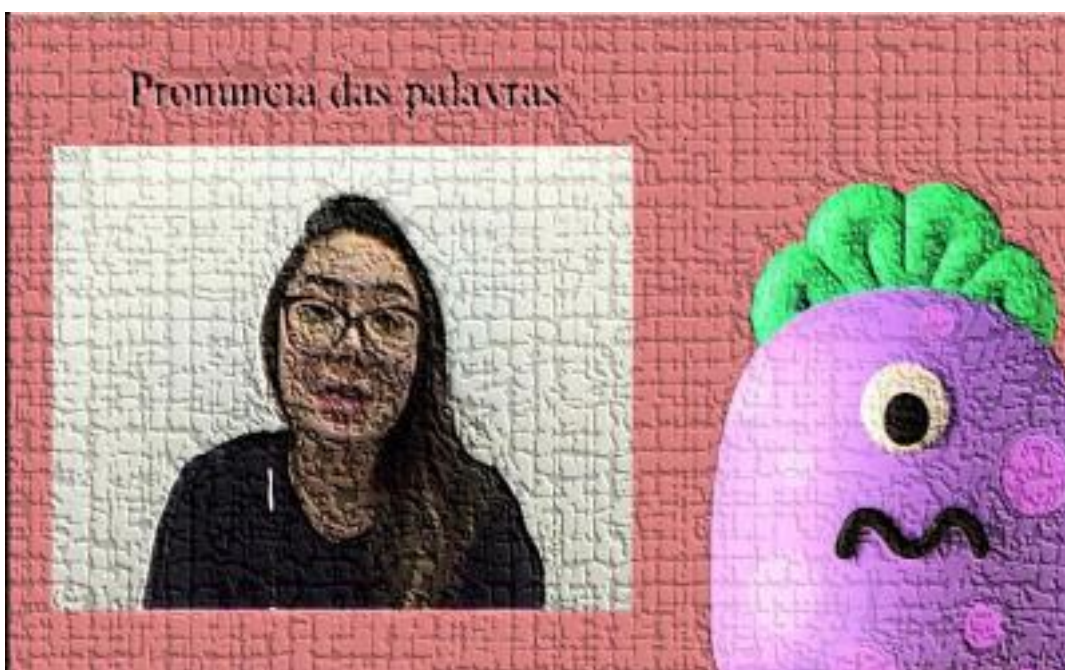
¹³ O movimento maker, ou “faça você mesmo”, desconstrói os padrões de atividades estanques e permite que os alunos desenvolvam seu conhecimento teórico através da prática. Com as atividades maker, os alunos aprendem a partir da construção de seus projetos, tornando o aprendizado um processo prazeroso.

famoso “faça você mesmo” – Do It Yourself (DIY). É mais uma metodologia ativa que contribui na formação dos estudantes, pois desperta o senso de liderança, proatividade e também levanta a bandeira dos “três Rs” da sustentabilidade: reduzir, reutilizar e reciclar.

A atividade, feita em dupla, envolvia a criação de um fantoche de papel, de uma personagem do Folclore Brasileiro, na qual foi feita por mim através de um vídeo dando as instruções, e a contação de história desta personagem, através de um vídeo, feita pelo outro integrante da dupla.

2.2 – Gamificação para o desenvolvimento fonético e fonológico dos estudantes

Como exemplificação de atividade game, a partir das experiências supracitadas, o presente relato foca em uma aula elaborada para os 6º anos, denominada “Sílabas Tônicas”, em que a dupla de residentes desenvolveu uma videoaula, cujo tema era acentuação das palavras, e ao final, uma atividade em formato de quiz foi aplicada. Sendo assim, trataremos adiante sobre os benefícios de se utilizar a fonética e fonologia somadas à gamificação em sua prática docente, intencionando alunos mais reflexivos sobre a própria linguagem.



Fonte: Videoaula produzida pelos residentes

<https://docs.google.com/presentation/d/1hKPbCp60Q4nGjzpvXJyufxhbbUmAwhEi55SD5bCdy7w/edit?usp=sharing>

Agora que a visão geral foi posta, podemos nos aprofundar na aula em foco, “Sílabas Tônicas”, que foi desenvolvida remotamente em meados do ano de 2021, no segundo módulo do programa. A atividade é composta por slides narrados que trazem a concepção de sílabas tônicas e átonas, quais são os acentos gráficos do português e o que caracteriza uma pronúncia aberta e fechada. Ao final, os estudantes podem assistir uma videoaula que complementa o último tópico abordado, em que uma das residentes mostra, na prática, como ficaria a articulação da boca ao pronunciar as palavras retiradas dos exemplos presentes na própria apresentação.

Por fim, para que os discentes assimilem e entendam o conteúdo visto, foi passada uma atividade de múltipla escolha em formato de quiz, em que a dinâmica consiste acertar o dardo no alvo, e para isso, o aluno precisa acertar a questão. Como não se tratava de uma tarefa avaliativa, o educando estava livre para fazer e refazer inúmeras vezes.

O intuito das residentes para essa aula era fazer com que os estudantes dos 6º anos compreendessem as diferenças sonoras de uma pronúncia aberta e fechada em palavras usadas costumeiramente, tema já trabalhado inicialmente pela preceptora, sendo que a própria professora já havia identificado uma dificuldade nos alunos acerca do tópico em questão.

Por esse motivo, a aula foi aplicada como uma revisão, não sendo extensa e nem possuindo um conteúdo apurado. A prioridade era focar nos pontos principais que os estudantes estavam com dificuldades. E para que não ficasse cansativo e repetitivo, a dupla priorizou elaborar uma apresentação colorida, dinâmica e objetiva, características que satisfizessem as necessidades da série em foco.

Desse modo, frisando o impasse citado anteriormente, foi pensado sobre como a fonética e a fonologia somadas às metodologias ativas, especificamente a gamificação, poderiam contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos alunos com relação à linguagem. Dessa forma, os autores Madureira e Silva (2017) destacam

que

Do ponto de vista da interação verbal, podemos perceber que a performance oral do aluno perpassa por essa condição fonológica: a da construção significativa dos elementos sonoros, em um nível funcional da língua. Abarcar esse nível em sala de aula, juntamente com o auxílio do conhecimento fonético, implica considerar aspectos orais antes mesmo da abordagem escrita, como forma de garantir sucesso na própria entrada no processo de leitura (p. 79).

Portanto, podemos dizer que a fonética e a fonologia trabalhadas, principalmente, no Ensino Fundamental Ciclos I e II, poderiam auxiliar os discentes tanto em seu desenvolvimento na oralidade quanto na leitura, podendo até ser um alicerce facilitador do processo.

Outra questão importante a ser discutida pensando nos componentes curriculares trabalhados no ano em questão, seria que muitas pessoas acabam tendo uma ideia equivocada de que a linguagem escrita é a representação gráfica da linguagem oral, sendo que as duas desempenham papéis e possuem características diferentes no sistema linguístico. Complementando melhor essa ideia, Madureira e Silva (2017) pontuam o seguinte

Esses propósitos sinalizam para a necessidade de se favorecer uma capacidade de aprendizagem significativa e reflexiva a respeito dos sons da língua, de se identificar quais tipos de sons interessam aos estudos da fala humana, de se compreender as diferentes estratégias articulatórias de construção e de identificação dos fonemas e, finalmente, de permitir uma melhor associação entre som e letra (p. 84).

Vale ressaltar que a intenção deste relato não é fazer com que crianças se tornem especialistas na área fonético-fonológica, mas que elas compreendam e comecem a desenvolver, desde novos, o pensamento crítico-reflexivo acerca da linguagem, pois como falantes nativos do português brasileiro nós aplicamos muitas regras e conceitos por meio do pensamento análogo, que de acordo com o dicionário Michaelis on-line significa em sua sexta concepção

Princípio pelo qual a linguagem tende a uniformizar-se, reduzindo as formas irregulares e menos frequentes ao parâmetro de outras regulares e frequentes, como, por exemplo, na analogia morfológica das formas populares como “sube” e “truxe” (analogia com fui, pude, pus).

Ou seja, nós, falantes nativos, identificamos um padrão na língua, por exemplo, “eu como”, “eu falo”, fazendo com que a forma “eu sabo”, do verbo saber, seja a

correta, porém, quando estamos na escola, aprendemos que existem alguns verbos no português que são irregulares, isso significa que esses verbos apresentam uma transformação em seu radical (núcleo da palavra) no momento em que são conjugados.

E para podermos aplicar essa regra, precisamos entender, realmente, como ela funciona e em quais momentos utilizá-la, em outras palavras, precisamos refletir sobre a própria linguagem.

E para que fiquem claras as contribuições da área linguística em evidência, irei pontuar as características da Fonética e da Fonologia, em que muitos atribuem as duas como sendo a mesma coisa, porém, a Fonética tem como objetivo estudar os sons da fala, enquanto a Fonologia ocupa-se das unidades mínimas distintivas (fonema); a Fonética descreve os fones isoladamente, já a Fonologia analisa os fonemas pela diferença na significação; e por fim, a Fonética se baseia no ponto de vista físico articulatória, e a Fonologia se baseia no ponto de vista funcional. Assim, conseguimos compreender que ambas se complementam, não sendo possível trabalhá-las separadamente.

Agora que a área linguística foi devidamente pontuada, falaremos sobre o segmento metodológico da atividade, em que a dupla se empenhou em abordar o conteúdo de uma forma mais dinâmica e descontraída, como já foi dito anteriormente, despertando o interesse e o envolvimento dos estudantes.

Para isso, os residentes utilizaram recursos visuais e fizemos uma seleção de cores que atraíssem o público-alvo, portanto, todos os slides continham uma cor e uma ilustração específica. E para tirar a sensação monótona de aula expositiva, nós colocamos uma animação para cada imagem, então ao passar para a próxima página da apresentação, a figura surgia de uma maneira diferente.

Ainda sobre a exposição do conteúdo, para que ficasse diferente dos slides narrados convencionais, a dupla inseriu uma videoaula ao final, para que os alunos tivessem uma interação virtual parecida com a que eles tinham presencialmente, assemelhando-se a parte prática da aula, em que havia o auxílio do(a) professor(a). Depois disso, os alunos faziam a atividade em formato de quiz para fixar o conteúdo

visto.

Sobre o exercício, que foi desenvolvido no site Genially, a dupla teve a ideia de elaborar um jogo em que uma ação fosse executada a partir da resposta do estudante. Dessa forma, o layout escolhido foi de um jogo de dardos, em que para acertar o alvo o discente deveria escolher a alternativa correta.

Em suma, o planejamento dos slides e da atividade proposta foi pensado em fazer com que o estudante aprendesse um conteúdo complexo de uma forma divertida, tentando minimizar a barreira de dificuldade que a classe estava apresentando acerca do assunto estudado. Além da tentativa de estimular o aluno diante de um cenário desanimador, pensando que as aulas presenciais foram suspensas durante a pandemia do coronavírus, dificultando a aprendizagem de crianças e adolescentes.

Tendo em vista esse cenário, os professores tiveram que reinventar a sua prática docente, agregando a tecnologia em suas aulas, elemento renegado pela educação durante muito tempo, em que alegava-se dispersar a atenção dos alunos. Mas, atualmente, tornou-se uma peça fundamental para a mudança que caminha a educação, contestando e contrapondo os métodos tradicionais. Por consequência, as metodologias ativas que sempre estiveram presentes, mas nunca em destaque, evidenciaram-se neste momento pandêmico, em que a única interação entre docente e discente acontecia por meio de uma tela.

Desse modo, entre todas as vertentes dentro das metodologias ativas, evidenciaremos a gamificação, que consiste na elaboração de materiais (aulas, atividades, apresentações, dinâmicas etc.) voltados para a interação humana, embasados nos princípios dos jogos.

Agora, dentro do contexto escolar, essa metodologia pode promover diversos benefícios aos jovens, como: proporcionar a competição saudável; trabalhar a resolução de problemas; estimular a coletividade e a colaboração entre os participantes; desenvolver e aprimorar funções cognitivas, entre outras. Para exemplificar melhor, citaremos Gama, Silva e Cruz (2014)

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (p. 83).

Destaca-se que o objetivo não é fazer com que os estudantes apenas brinquem, mas que o docente consiga incorporar em suas aulas, ao seu conteúdo, os princípios da gamificação, para que a escola perca aquele modelo engessado e comece a ter aulas que realmente estimulam, cativam e agregam os estudantes, fazendo com que eles ganhem destaque, notoriedade e autonomia em seu próprio processo de ensino-aprendizagem.

Concluindo, ao vincular uma introdução à fonética e a fonologia com a gamificação, percebemos que os alunos participaram e interagiram durante a aula, fazendo com que a dificuldade inicialmente percebida fosse sanada. Assim, podemos constatar que os estudantes aprendem de fato quando são expostos a conteúdos que lhes cativam e que façam parte do seu mundo, vislumbrando o próprio reconhecimento no conteúdo estudado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, por meio de todos os relatos, observamos que a maior dificuldade apresentada pela preceptora nesse período, e que ao mesmo tempo tornou-se desafiante, tem relação com as atividades de regência. Os residentes apresentaram muitas dificuldades em abrirem as câmeras e se exporem virtualmente. Porém, diante das atividades propostas, que necessitam de interação, tanto do professor, quanto do estudante, essa barreira foi diminuindo.

O trabalho com a fonética e a fonologia não foi a atividade que mais atraiu e interessou o grupo de residente, porém por apresentarmos durante as aulas propostas de Recuperação Contínua, compreendemos que a área fonético-fonológica poderia aprimorar o estudo acerca da linguagem quando bem aplicada, como no exemplo em que destacamos, utilizando metodologias ativas, a fim de ser um facilitador e impulsionador na aquisição e aprendizado de línguas, principalmente no Ensino

Fundamental Ciclos I e II, período em que as crianças estão começando a desenvolver a fala, a escrita e a leitura.

Análogo a isso, também é importante ressaltar o quanto esta atividade de fonética e fonologia foi importante para futura prática dos profissionais de Educação dentro das escolas. Percebeu-se que a sala de aula é um ambiente favorável para estimular o pensamento crítico do educando, bem como pontua Madureira e Silva (2017, p. 92) "(...) por meio da promoção de um constante debate que alie a teoria à prática.", pensamento que vai de encontro com um dos ensinamentos mais importantes transmitidos no Programa de Residência Pedagógica.

Além disso, a prática dos encontros de estudos sobre as Metodologias Ativas fora extremamente significativa. Com isso, é relevante salientar que todos os encontros gerais e específicos que organizamos com os residentes contribuíram para a nossa formação docente, bem como o apoio da docente orientadora e da professora preceptora em todos os momentos. A experiência deste programa fez com que o preceito freiriano ficasse cada vez mais claro e elucidativo, segundo o qual "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção." (FREIRE, 2011, p. 47).

As aprendizagens adquiridas com a experiência da Residência Pedagógica foram imensuráveis, visto que esse momento é único na formação docente, sendo o momento no qual os residentes saem da posição de alunos e tornam-se professores efetivamente. Uma vez que existiu um movimento de soma, junto a todos os envolvidos, desde gestão escolar, professora preceptora e professora orientadora.

A residência ofereceu suporte necessário para que a constituição docente no aluno fosse implementada da melhor maneira, criando não apenas um senso de responsabilidade social, mas também um grande carinho pela profissão. Onde entrou um calouro residente, saiu um professor preparado para derrotar as barreiras em sala de aula, lutando pela sua liberdade e autonomia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

BY, G. **Slides Gamificação (by Slidesgo)**. Disponível em: https://docs.google.com/presentation/d/18WMHZbBDSZI7dT_YQevWus6YoRyaYT3Wd_Vxi6jjaeyk/edit#slide=id.p Acesso em: 25 fev. 2022.

Chegou a hora de inserir o podcast na sua aula. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18378/chegou-a-hora-de-inserir-o-podcast-na-sua-aula> Acesso em: 1 mar. 2022.

COPE, B. KALANTZIS, M. (Eds.) **Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures**. Routledge: London, 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 36 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. p. 22

FERREIRA, Aparecida J. (Org.). **Identidades sociais de raça, etnia, gênero e sexualidade: práticas pedagógicas em sala de aula de línguas e formação de professores/as**. Campinas: Pontes, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUNDAMENTAL, E.; DA CIDADE, C. P. P. P. LÍNGUA PORTUGUESA. [s.l: s.n.]. Disponível em: <http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/50628.pdf>

GAMA, L.; SILVA, M.; CRUZ, M. **Gamificação: diálogos com a educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. P. 75.

Histórias Assustadoras: O barulho na sala by Podcast do Prof. Ramires. Disponível em: <https://anchor.fm/ramires0/episodes/Histrias-Assustadoras-O-barulho-na-sala-e14d8eh> Acesso em: 27 fev. 2022.

MADUREIRA, A.; SILVA, F. **Fonética e Fonologia na docência**: contribuições para o processo de ensino e de aprendizagem da linguagem. *Educação em Foco*, ano 20, n. 31 - maio/ago. 2017 - p. 73-94.

MATRIZ_AV_LP-REV5-1-1.PDF. Matriz_Av_LP-REV5-1-1.pdf. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1-sFkNI9RCmnh1XQImLDFZTFaq1_gebUN/view
Acesso em: 20 fev. 2022.

RAMIZ. **Fantoche da Cuca - Folclore YouTube**, 30 ago. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jKZSWdZXh1U>. Acesso em: 28 fev. 2022.

ROJO, R.; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012. SILVA, Simone B. da. **Da técnica à crítica: contribuições dos novos letramentos para a formação de professores de língua inglesa**. São Paulo. 2011. 243f. Tese. Programa de Pós-graduação em Estudos linguísticos e literários em inglês. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

Sobre o dicionário | Michaelis On-Line. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 9 fev. 2022.

8ANO_TRILHAS2_WEB.PDF. 8ano_Trilhas2_web.pdf. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1dsWWv7EP5ClbeqzQ66dNShSvCIArh7dj/view>
Acesso em: 20 fev. 2022.

9ANO_TRILHAS2_WEB.PDF. 9ano_Trilhas2_web.pdf. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1dsWWv7EP5ClbeqzQ66dNShSvCIArh7dj/view>
Acesso em: 20 fev. 2022.

Universidade Federal de Juiz de Fora-UFJF. **WordWall – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras**. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciensinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras/>. Acesso em 04 de mai. de 2021.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. **Canva** 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Canva>. Acesso em: 05 de mai. de 2021.

_____. **Paint**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint. Acesso em 18 mai. 2021.

_____. **Microsoft PowerPoint** 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint#. Acesso em: 05 de mai. de 2021.

_____. **OpenShot** 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/OpenShot>.

REFERÊNCIAS - SUGESTÕES

CALLOU, D.; LEITE, Y. **Iniciação à fonética e à fonologia**. 11. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

CELÍLIO, C. **Ensino híbrido: quais são os modelos possíveis?** São Paulo: Nova Escola, 2020.

DE, P. **Pandemia de covid-19 fez ensino e papel do professor mudarem**. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-10/pandemia-de-covid-19-fez-ensino-e-papel-do-professor-mudarem>. Acesso em: 26 fev. 2022.

Gamificação na Educação. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=fbPC_RIMHj&sig=sC82wDFBUslcTLZ7mi1XlrxeHJM#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false. Acesso em: 27 fev. 2022.

JESUS, Aline. **Crie seu próprio emoji para incrementar conversas com o Bitmoji**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/bitmoji-messenger.html>. Acesso em 04 de mai. de 2021.

MARQUES, J. **Residência Pedagógica 05 06 2021 YouTube**, 5 jun. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ddPq0C_vLn0. Acesso em: 25 fev. 2022.

MARTINS, Nayara Santana; CLÁUDIO, Elexsandra Maria Martins. **O uso do WhatsApp na educação: As visões dos licenciados da Universidade Federal do Acre**. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/simposiufac/article/view/906>. Acesso em 12 de abr. de 2021.

NOEMI, D. **12 benefícios de introduzir a gamificação na aprendizagem**. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/steam/gamificacao-na-aprendizagem/#:~:text=A%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20cria%20um%20ambiente,seguir%20para%20os%20pr%C3%B3ximos%20n%C3%ADveis.>. Acesso em: 27 fev. 2022.

O que é residência pedagógica e qual é sua importância? Disponível em: <https://blog.uniderp.com.br/residencia-pedagogica/>. Acesso em: 26 fev. 2022.

PEDRO, Wagner. **O que é um arquivo PDF [e como abrir um]?**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/398470/o-que-e-um-arquivo-pdf-e-como-abrir-um/>. Acesso em 05 de mai. de 2021.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre (Org.). Expansão e Reconfiguração das práticas de leitura e escrita por meio do Whatsapp. In: SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=h9y5DAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=pt-BR&pg=PP1#v=nepage&q&f=false>. Acesso em 04 de mai. de 2021.

SENEFONTE, Fábio Henrique Rosa; TALAVERA, Marjorie Ninoska Gómez. O WhatsApp como ferramenta no ensino aprendizagem de língua inglesa. In: **Entretextos, Londrina, v. 18, n. 1sup, p. 241 - 264 Dossiê Temático/ 2018**. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/entretextos/article/download/33971/23839>. Acesso em 20 de out. de 2020.

SOARES, Magda. Desenvolvimento e aprendizagem na apropriação do sistema de escrita alfabética. In: **Alfabetar: toda criança pode aprender a ler e escrever**. 1. ed. 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2020. Cap. 2, p. 51-59.

SOARES, Simária de Jesus et al. **O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação no processo de ensino aprendizagem**. Disponível em: http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD_145.pdf. Acesso em 08 de jan. de 2021.

TEMÓTEO, Antônia Sueli S. A constituição de letramentos, durante a pandemia: desafios para professores e alunos. In: **Multiletramentos na pandemia atividade na, para a e além da escola**. Disponível em: <http://www.guaritadigital.com.br/casaleiria/acervo/educacao/multiletramentosnapandemia/index.html>. Acesso em 26 de abr. de 2021.

TRUZZI, Gisele. **Direitos autorais e internet: como usar conteúdo de terceiros sem problemas**. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2020-ago-24/gisele_truzzi-direitos-autorais-internet. Acesso em 18 de mai. 2021.

Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, 2017. Disponível em: [SciELO Books | Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons](#). Cap. 2, p. 113-128. Acesso em 03 de mai. de 2021.

Programa de Residência Pedagógica. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt/br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica> . Acesso em: 26 fev. 2022.

ANEXOS

ANEXO 1:



NOME DA ESCOLA	EMEF. MILTON PEREIRA COSTA
RESIDENTES	L.K.G.
PRECEPTORA	PROF ^a JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

TÍTULO DA AULA: Podcast Contos de Assombração

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: (EF06LP01) Identificar, em contos e crônicas literários lidos, estratégias e recursos linguístico-discursivos, analisando os efeitos de sentidos para o tratamento dado ao tema.
 (EFCAUTLP0117) Realizar antecipações a respeito do conteúdo do texto, utilizando o repertório pessoal de conhecimento sobre o tema/assunto, gênero, autor, época de produção, conteúdo e tipo de linguagem empregada no título, portador e veículo de publicação, verificando ao longo da leitura se as antecipações realizadas se confirmaram ou não.

MATERIAIS	Acesso à internet; fone de ouvido e aparelho eletrônico (celular, tablet ou computador).
DESCRIÇÃO DA AULA:	<p>A aula será em formato de podcast, elaborada no aplicativo Anchor, em que a residente Luana Kadota fará a leitura do conto “A Árvore Caída” para os alunos dos 6º anos. A leitura será ambientada com uma música de suspense para introduzir os estudantes nesse universo. Para que não haja dificuldade de acompanhar o texto, haverá momentos de pausa para conversar com os ouvintes, questionando-os e fazendo-os refletir sobre a história apresentada, dando ênfase no início e no clímax do conto de assombração.</p> <p>O podcast será apresentado por meio de uma imagem com áudio elaborada no Canva, despertando a curiosidade dos alunos.</p> <p>Link do podcast: https://www.canva.com/design/DAEkGp4UgcE/c7bQvKCydlrsVSoo6</p>

	PRoTg/view?utm_content=DAEkGp4UgcE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink
--	---

AVALIAÇÃO	Para esta aula não haverá avaliação.
BIBLIOGRAFIA	<p>ADMIN. A árvore caída - Histórias que minha avó contava. Disponível em: <https://www.historiasqueminhaavocontava.com/2020/05/04/a-arvore-caida/>. Acesso em: 12 jul. 2021.</p> <p>CANVA. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 12 jul. 2021.</p> <p>CASTRO, R. Como gravar um Podcast usando o AnchorYouTube, 13 maio 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5dSujAP39bQ>. Acesso em: 12 jul. 2021.</p> <p>ESENCIA GÓTICA. Música de Terror Sin Copyright Creepypasta DeclineYouTube, 21 out. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2TR6hsIG9lg&list=PLK5OiKY78zZFaAFinEm8XHk_K6QmUUg7s&index=5>. Acesso em: 12 jul. 2021.</p>

ANEXO 2:



NOME DA ESCOLA	EMEF. MILTON PEREIRA COSTA
RESIDENTES	L.K.G. e S.M.A.
PRECEPTORA	PROF ^a JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

TÍTULO DA AULA: Sílabas Tônicas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: EF06LP43 - Relacionar a presença dos diferentes acentos gráficos à tonicidade da palavra e à pronúncia - aberta ou fechada. CGA

MATERIAIS	Acesso à internet; fone de ouvido e aparelho eletrônico (celular, tablet ou computador).
DESCRIÇÃO DA AULA:	<p>A aula será em formato de vídeo aula, feita no site Canva, onde o tema tratado será “Acentuação”. Inicialmente, colocamos a definição de sílaba tônica e sílaba átona, logo após, mostramos alguns exemplos de palavras que não possuem acentuação gráfica, destacando suas sílabas tônicas. Dando continuidade, falamos sobre os acentos gráficos, como: acento agudo, grave, circunflexo e til. Por fim, tratamos sobre a pronúncia aberta e fechada presente nas palavras. Em todos os exemplos, tentamos utilizar palavras do cotidiano dos alunos, para a compreensão do conteúdo abordado ser mais fácil. Para concluir a aula, os estudantes ao clicarem no link serão encaminhados para a atividade, que foi feita no Genially em formato de Quizz, assim, os conhecimentos adquiridos serão postos em prática de maneira interativa. Todos os slides são narrados pelas residentes.</p> <p>Link da aula: https://drive.google.com/file/d/1lRzKcxSqqHE_wEV8hIOA5-uT8J_iruT/view?usp=sharing</p>

AValiação	<p>Não há avaliação, apenas um Quizz de dardos interativos, produzido no site Genially, onde os alunos poderão testar seus conhecimentos recém adquiridos respondendo perguntas sobre acentuação gráfica, sílabas tônicas, sílabas átonas e pronúncias abertas e fechadas. O objetivo é fazer os alunos terem mais conhecimento prático do assunto, portanto será possível retornar a questão, caso seja respondido incorretamente.</p> <p>Os dardos correspondem às respostas, ele só acerta o alvo caso o aluno responda corretamente. A atividade consiste em cinco questões de múltipla escolha.</p> <p>Link da atividade: https://view.genial.ly/60870eee7f365e0cd7bfadb0/interactive-content-quiz-silabas</p>
------------------	--

BIBLIOGRAFIA	<p>CANVA. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 26 abr. 2021.</p> <p>FLÁVIA NEVES. Sílabas tônicas: oxítona, paroxítona e proparoxítona. Norma Culta. Disponível em: <https://www.normaculta.com.br/silaba-tonica-oxitona-paroxitona-e-proparoxitona/>. Acesso em: 26 Apr. 2021.</p> <p>MARIA. A sílaba tônica das palavras. Escola Kids. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/a-silaba-tonica-das-palavras.htm>. Acesso em: 26 Apr. 2021.</p> <p>Acentuação - Gramática. Gramática. Disponível em: <https://www.gramatica.net.br/acentuacao/>. Acesso em: 26 Apr. 2021.</p> <p>MAISA, S. Quiz - sílabas by Sara Maisa on Genially. Disponível em: <https://view.genial.ly/60870eee7f365e0cd7bfadb0/interactiv-e-content-quiz-silabas>. Acesso em: 26 abr. 2021.</p>
---------------------	--

ANEXO 3:



NOME DA ESCOLA	EMEF. MILTON PEREIRA COSTA
RESIDENTES	S.S.A.; L.K.
PRECEPTORA	PROF ^a JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

TÍTULO DA AULA:

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: LPCINTA01 - Identificar informações explícitas em textos escritos e/ou multimodais. LPCINTA03 - Identificar a ideia central do texto.

MATERIAIS	Acesso à internet, aparelho eletrônico (celular, tablet ou computador). Lápis de pintar, giz de cera ou canetinha, cola, tesoura, papel sulfite ou jornal.
DESCRIÇÃO DA AULA:	A aula se inicia com a disponibilização de uma imagem interativa que possui dois links para a realização dos vídeos gravados. O primeiro Link conta com a narração da lenda do Boitatá de forma interativa com a residente Sara, contanto com elementos audiovisuais. No segundo link se encontra o vídeo narrado pelo residente Lucas onde constará a explicação de como será feita a atividade maker. O objetivo da aula é fazer com que os alunos absorvam informações sobre a lenda folclórica e possam aguçar a imaginação com o desenho do Boitatá. Link da atividade: https://view.genial.ly/612d68d6522db10d7658a104/interactive-image-lenda-boitata

AVALIAÇÃO	Não haverá atividade avaliativa, mas os alunos poderão realizar uma atividade mão na massa que consiste em ilustrar o boitatá da maneira a qual interpretaram a história.
BIBLIOGRAFIA	EDUCA MAIS BRASIL. Educa Mais Brasil - Bolsas de Estudo de até 70% para Faculdades – Graduação e Pós-graduação. Educa Mais Brasil. Disponível em: < https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/boitata >. Acesso em: 30 Aug. 2021. TURMA DO FOLCLORE. Lenda do Boitatá: Turma do Folclore. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=6gErX5pNLbU >. Acesso em: 30 Aug. 2021. LIZA. A Lenda do Boitatá com a turma da Mônica! Espaçoeducar.net. Disponível em: < https://www.espacoeducar.net/2012/07/lenda-do-boitata-com-turma-da-monica.html >. Acesso em: 30 Aug. 2021.

ANEXO 4:



NOME DA ESCOLA	EMEF. MILTON PEREIRA COSTA
RESIDENTES	L.K.G.; R.G.S.; S.S.A.
PRECEPTORA	PROF ^a JOCIANE MARQUES DA SILVA MOREIRA

TÍTULO DA AULA: Quadrilhetras - trilha de aprendizagem
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM: (EFCINTLP38) Valorizar a linguagem de seu grupo social como forma de comunicação cotidiana, buscando conhecer as diferentes manifestações culturais existentes e repudiar discriminações realizadas contra pessoas pelo uso de variedade não-padrão.

MATERIAIS	Acesso à internet, fone de ouvido, aparelho eletrônico (celular, tablet ou computador), folha de sulfite branca, canetinha/lápis de colorir/giz de cera, tesoura, cola branca/bastão, apontador.
DESCRIÇÃO DA AULA:	<p>A aula será exposta por meio de uma imagem interativa (feita no Genially), em que os alunos terão uma trilha a ser seguida com diversas atividades. A imagem contém um mascote (que é uma espiga de milho) que irá apresentar a trilha para as crianças, contextualizando os ícones que estão presentes. Na primeira atividade, os alunos encontrarão a letra da música “Quadrilha Brasileira” da Xuxa, em que abordamos a questão linguística dos vocábulos destacados, na mesma etapa da trilha há um vídeo explicando o propósito da música, na próxima etapa será disponibilizado um caça palavras que contextualiza as questões linguísticas utilizadas na música e outras palavras características da festa junina. Por fim, a última etapa é sobre a atividade maker de decoração da bandeira junina, onde será impresso ou desenhado em uma folha. Na mesma etapa há um vídeo preparado no aplicativo Benime, onde haverá um passo a passo sobre como realizar a atividade.</p> <p>LINK DA ATIVIDADE: https://view.genial.ly/60cba6a6cd739e0d07b3ea81/interactive-image-sao-joao-interativo</p>

AValiação	Não haverá atividade avaliativa, os alunos apenas terão a possibilidade de concluírem a atividade de caça-palavras localizando e destacando as palavras indicadas. Não haverá devolutivas, é apenas um treino mental para diversão da semana junina, assim como a atividade maker não será avaliada, ela possui objetivo de entreter e motivar a criatividade do aluno.
------------------	---

BIBLIOGRAFIA	<p>BITMOJI. Bitmoji. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.imoji&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 21 jun. 2021.</p> <p>EDUCA MAIS BRASIL. Educa Mais Brasil - Bolsas de Estudo de até 70% para Faculdades – Graduação e Pós-graduação. Disponível em: https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/variacoes-linguisticas. Acesso em: 21 jun. 2021.</p> <p>FRATELLI, M. Caderno da Cidade: saberes e aprendizagens : Língua Portuguesa – livro do(a) professor(a) – 6º ano – São Paulo : SME / COPED, 2019.</p> <p>IMAGEM LEGAL. Moldura Arraiá é Aqui Festa Junina PNG Imagem Legal. Disponível em: https://www.imagemlegal.com.br/molduras-digitais/moldura-festa-junina-em-png-para-foto-montagem/attachment/moldura-arraia-e-aqui-festa-junina-png. Acesso em: 17 jun. 2021.</p> <p>LUCAS, R. Arraiá da Xuxa - Quadrilha Brasileira YouTube, 20 jun. 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ygz6BG40Hn0. Acesso em: 18 jun. 2021.</p> <p>Quadrilha Brasileira. Disponível em: https://www.letras.mus.br/xuxa/quadrilha-brasileira/. Acesso em: 18 jun. 2021.</p> <p>PARABOLA. O dialeto caipira, de Amadeu Amaral. Disponível em: https://parabolablog.com.br/index.php/blogs/o-dialeto-caipira-de-amadeu-amaral. Acesso em: 21 jun. 2021.</p> <p>Talkr. Disponível em: https://talkrapp.com/. Acesso em: 21 jun. 2021.</p> <p>BENZVEEN. Benime - Criador de Animações Whiteboard. Google.com. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.benzveen.dodlify&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 22 Jun. 2021.</p>
---------------------	---