

Universidade Federal do Pampa

Janine Corrêa Marzari

Portfólio

São Sepé
2019

Janine Corrêa Marzari

Jogos Promovendo a Inclusão
Pedagogia de Projetos

Polo de Educação Sepé Tiarajú

Prática Pedagógica e
Seminário Integrador VI -
6.º Semestre

Docente: Analva Passos

São Sepé, Dezembro/2019

Sumário:

1. Introdução.....	04
2.Textos Complementares	
2.1. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.....	05
2.2. Mas, o que é Pedagogia de Projetos?	09
3. Atividades de campo	
3.1. descrição da entrevista realizada.....	13
3.2 Comprovação da realização da tarefa.....	16
4. Atividades - Uso de jogos em aula de português	
4.1 Jogo da coruja - aprenda de maneira fácil e divertida.....	17
4.2. Jogo uma prova de tempo.....	19
5. Pedagogia de Projetos e uso de jogos em aula de Português.....	22
6.Conclusão.....	23
7.Referências.....	24
8.Agradecimentos.....	25

1.Introdução:

O presente Portfólio tem como objetivos as explicitações das atividades realizadas na disciplina de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, 6.º semestre/2019 do curso de Letras Português.

Uma descrição da observação e entrevista realizada na realidade e ambiente escolar, o suporte obtido na coleta das informações.

Dessa forma, analisar a metodologia, o planejamento escolar, a utilização dos jogos didáticos como ferramenta na aprendizagem e na inclusão social.

2. Textos Complementares

2.1. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Para Queiroz e Martins (2002, p.7): Brincar implica numa proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras estas são simples e flexíveis e o seu maior objetivo a pratica da atividade em si. Jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam duração intensidade e final da atividade. É importante lembrar que o jogo tem sempre como resultado a vitória, o empate ou a derrota.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem um determinado sentido. São elementos que desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o envolvimento, bem como fortalecem laços coletivos. As crianças ao jogar ou brincar atribuem as suas brincadeiras sentidos ligados à realidade. Sendo assim, o jogo representa um fator relevante no desenvolvimento do ser humano.

As brincadeiras e os jogos envolvem e mobilizam o ser humano e o faz realizar atividades com maior espontaneidade, imaginação, criatividade, percepção, emoção, tornando-as significativas.

Conforme Bertoldo (2000, p. 10):

- Jogo: ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento.

Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.

- Brinquedo: objeto destinado a divertir uma criança.

- Brincadeira: ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes. A ambiguidade entre os termos se consolida com o uso que as pessoas fazem deles.

O jogo, o brinquedo e a brincadeira podem ser considerados como ferramentas para ler o mundo infantil, pois é através deles que a criança constrói seu mundo e, muitas vezes, expressa situações familiares, educacionais ou ainda situações temidas como fantasmas, monstros que acabam criando no imaginário.

Para Miranda (2001, p. 30):

O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo.

Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles.

De acordo com Pereira (2001, p. 90):

Para existir o brincar precisa haver quem brinca um objeto, um tempo, um espaço e um conjunto de mecanismos que regulam uma determinada ação [...]. Brincando, busca-se alguma coisa em si mesma e na relação com o outro se dando um sentido e uma intencionalidade naquilo que se faz. Através da ação lúdica a criança tem diversos benefícios. Além de ser o meio mais fácil de expressar, faz com que desenvolva naturalmente suas habilidades motora, cognitiva e afetiva. Através do jogo e da brincadeira, a criança satisfaz algumas de suas necessidades mais básicas, tanto no campo físico como no psíquico e social.

A brincadeira faz parte da natureza das crianças e é o jeito mais simples de compreenderem o mundo e a si mesmas.

Por intermédio da brincadeira a criança desenvolve os sentidos, aprende a falar e expor suas ideias e também a compartilhá-las, liberar a criatividade, soltar a imaginação, expressar sentimentos e conhecer o mundo.

Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, enfim do ato de brincar, é possível introduzir uma série de conhecimentos, atitudes e comportamentos.

2.2. Mas, o que é Pedagogia de Projetos?

Pedagogia de Projetos pode ser definida como um método no qual a classe se ocupa em atividades proveitosas e com propósitos definidos. Em outras palavras, é o ensino através da experiência. Este método coloca o aluno em contato com algum projeto concreto em que esteja interessado e em que planeje o empreendimento, colha as informações, e finalmente, leve a efeito os seus planos.

No trabalho com projetos o próprio aluno constrói o conhecimento. O professor apenas propõe situações de ensino baseadas nas descobertas espontâneas e significativas dos alunos.

A Pedagogia de Projetos visa à transformação desse espaço escolar, transformando-o em um espaço vivo de interações, aberto ao real e às suas múltiplas dimensões. O trabalho com projetos traz uma nova perspectiva para entendermos o processo de ensino/aprendizagem.

Aprender deixa de ser um simples ato de memorização e ensinar não significa mais repassar conteúdos prontos.

Nessa postura, todo conhecimento é construído em estreita relação com o contexto em que é utilizado, sendo, por isso mesmo, impossível separar os aspectos cognitivos, emocionais e sociais presentes nesse processo. A formação dos alunos não pode ser pensada apenas como uma atividade intelectual.

É um processo global e complexo, onde conhecer e intervir no real não se encontra dissociados.

“Aprende-se participando, vivenciando sentimentos, tomando atitudes diante dos fatos, escolhendo procedimentos para atingir determinados objetivos. Ensina-se não só pelas respostas dadas, mas principalmente pelas experiências proporcionadas, pelos problemas criados, pela ação desencadeada.”

Objetivos

Em virtude de as atividades educativas serem elaboradas por alunos e professores, um dos principais objetivos da Pedagogia de Projetos é promover a integração e a cooperação entre docentes e discentes em sala de aula.

Os projetos devem visar também a resolução de algum problema ou algum empreendimento que esteja em harmonia com os interesses dos alunos, e relacionados às suas próprias experiências.

Principais características

Uma das principais características de um trabalho educativo realizado por projetos é a intencionalidade.

Todo projeto devem ser orientados por objetivos claros e bem definidos. O que pretendo com a realização deste trabalho? Qual o resultado que posso esperar? Em que sentido meus alunos serão modificados?

A flexibilidade é outra característica importante.

O planejamento de trabalho deve ser flexível, de modo que o tempo e as condições para desenvolvê-lo sejam sempre reavaliados em função dos objetivos inicialmente propostos, dos recursos à disposição do grupo e das circunstâncias que envolvem o projeto.

A originalidade do projeto demonstra que cada grupo é único, isto é, possui características próprias. Seus participantes têm ritmos e estilos diferentes.

Portanto, o trabalho de um grupo não deve ser comparado com o de outro ou contestado.

A resolução do problema proposto pelo projeto de trabalho se dará em função das experiências e expectativas dos componentes de cada grupo. O projeto de trabalho deve se desenvolver apoiado na realidade de cada grupo.

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/mas-o-que-e-pedagogiade-projetos/25952#>

3. Pesquisa de campo

3.1. Descrição da entrevista realizada.

A pesquisa foi realizada na escola Municipal de Ensino Fundamental Eno Brum Pires, é uma escola pública, situada na zona rural, na localidade denominada de Jazidas, terceiro distrito de São Sepé, distante aproximadamente 36 km da cidade.

A escola foi nucleada em 22/03/1995. Atualmente atende em torno de 100 alunos, em turno integral, da pré-escola ao 9.º ano.

A participante da entrevista é professora de ciências, fazendo 01 ano e três meses parte do corpo docente da escola. Tem experiências em sala de aula em outras escolas, não na parte em gestão.

A escola possui uma biblioteca com acervo de livros técnicos de suporte aos professores para todas as turmas, bem como os referidos livros didáticos que são escolhidos pelos professores, os quais cada aluno recebe o seu.

A biblioteca dispõe de vários livros infantis para o uso direto na hora da leitura, desenvolvida por todos os professores da pré-escola ao 5º ano, bem como o uso direto da professora de português que realiza um trabalho com fichas de leitura e apresentação oral do livro escolhido pelo aluno.

Os projetos ocorrem trimestralmente na escola, sendo o planejamento realizado pelos professores, coordenação e direção. A escola incentiva uma visão interdisciplinar do conhecimento, o aprendizado por meio da experiência e o desenvolvimento da autonomia do aluno.

Nas reuniões pedagógicas vão sendo feitos os ajustes necessários no planejamento escolar e nas áreas.

A professora não sabe informar a ocasião e frequência que os jogos são contemplados, mas sabe que os jogos são utilizados e adaptados, concordando que todas as atividades lúdicas contribuem de maneira positiva e significativa com o processo de aprendizagem.

Os jogos favorecem o aprendizado da leitura e da escrita em todos os momentos, desde a explicação do funcionamento até o desenvolvimento em sala. Ajudam os alunos a refletirem acerca da língua.

A professora conclui enfatizado que a pedagogia de projetos é uma das alternativas que a escola, pode utilizar para formar cidadãos independentes, críticos e participativos na sociedade.

3.2 Comprovação da realização da tarefa

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada na disciplina **Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI**, que o(a) aluno(a) Janine Corrêa Marzari matrícula 1701580444, aluno(a) do Curso de Letras-Português, Licenciatura a Distância da UAB-UNIPAMPA, cumpriu horas de Prática, nesta escola, no período de 09 de dezembro a 09 de dezembro de 2019.

_____, 09 de dezembro de 2019.

Marcia Silveira Borges

Assinatura do (a) Diretor (a)

Carimbo da Escola

Marcia Silveira Borges
Diretora
Mat. 4440-7

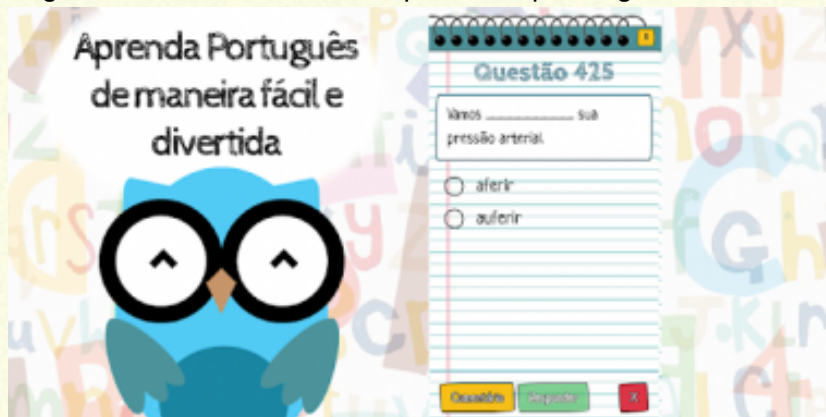
E.M.E.F. Eno Basso Pa
Doc Criação
Nº 2531/93
São Sepé - RS

4. Atividades - Uso de jogos em aula de português

4.1 Jogo da coruja - aprenda de maneira fácil e divertida.

Saber usar as atividades lúdicas como ferramenta de ensino é um grande diferencial em sala de aula. Até porque, aquela metodologia de ensino tradicional, na qual o aluno recebe o conteúdo de maneira passiva vem sendo rejeitada nas escolas atuais, é possível criar aulas de português divertidas com o uso de atividades lúdicas.

Jogos usados na hora de aprender português



Vamos ajudar você a se acostumar com as normas do português, utilizando uma linguagem bem mais simples do que a apresentada nas gramáticas.

Aqui você encontra:

- Questionários com quatro níveis de dificuldades, com questões comentadas para ajudar a fixar o conhecimento.

- Comentários simples, de fácil compreensão. -

Biblioteca de questões para revisão.

- Painel de conquistas obtidas.

Reforçamos que você aprenda naturalmente, por meio de exemplos e repetição. Treinando bastante aqui, você estará estimulando sua curiosidade e terá mais facilidade de estudar depois por meio de uma gramática.

Afinal, quando era um bebê, você aprendeu ouvindo e repetindo as pessoas? Ou alguém lhe deu uma gramática dizendo que ali estavam as regras de como falar português?

- * Funciona sem internet. Pode estudar à vontade.

- * Não coletamos informações pessoais.

4.2. JOGO – UMA PROVA DE TEMPO E ORGANIZAÇÃO



Dividir a sala em times (quatro times)

Material para a realização do jogo

Ampulheta; Fichas com temas sugeridos e colados em papel cartão; Quadro e giz; Caderno, lápis, caneta e folha de papel almaço.

Desenvolvimento do jogo

Divida a sala em times e peça para cada time escolher dois voluntários para ir à frente. Decida através de sorteio a ordem de jogada dos times. Um dos voluntários escolhe uma ficha entre as que estão sobre a mesa. Todas as fichas viradas para baixo com os temas sugeridos (exemplo; adjetivos, substantivos, verbos no infinitivo iniciando com a letra E, A,...). O voluntário é desafiado a citar quantas palavras lembrar, da mesma classe gramatical ou da letra solicitada, até que acabe o tempo da ampulheta, o outro colega anota no quadro as palavras ditas. A equipe dos jogadores pode contribuir com palpites, desclassificando-se qualquer outra que dê palpites falsos com o fim de atrapalhar os jogadores. As respostas são contadas e anotadas em um placar feito no quadro. Vence o torneio o time que citar o maior número de palavras de acordo com as regras estabelecidas.

Objetivo do jogo

Desenvolver o senso de cooperação que significa agir em conjunto para superar um desafio ou alcançar uma meta.

Desenvolver o autocontrole para atuação em equipe, perceber o que vem a ser “espírito de equipe”.

Conhecer, identificar e classificar as classes gramaticais.

Conhecer o gênero instrucional, suas características estruturais e suas funções sociais.

Organizar e compartilhar, coletivamente, espaços, ideias e opiniões de uma tarefa comum.

5. Pedagogia de Projetos e uso de jogos em aula de Português

Os jogos são oferecidos como o intuito de conhecer melhor o aluno, e com as dificuldades descobertas, incentiva-lo através do jogos a superar as suas barreiras e alcançar o objetivo desejado, no caso o aprendizado.

Como afirma Piaget (apud Kamii e DeVries, 1991), o confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

Cabe ao professor a escolha do material a ser utilizado, as estratégias a serem tomadas, a observação diária e a grande arma do professor, com as observações é possível corrigir os erros.

As oficinas de jogos pedagógicos e pedagogia de projetos contribuem muito para o desenvolvimento da leitura e escrita, esta nova metodologia está tornando as aulas mais atrativas para todos.

6. Conclusão

Após a coleta de dados na pesquisa de campo foi possível concluir que os esforços dos professores são diários, na busca de novas metodologias e sem medos dos novos desafios.

Foi muito enriquecedor para minha formação esta pesquisa, existe uma outra realidade além da nossa sala de aula.

Mas, fiquei feliz em encontrar pessoas que amam o que fazem, que acreditam no diferencial para o melhor aprendizado, e sonham com todos os professores andando em uma mesma linha.

O foco está no diferencial, existe muito material disponível, com novas metodologias de ensino, a tecnologia que está a nossa porta, é preciso mudar para conquistar e assim atingir o objetivo principal, o aprendizado.

7. Referências:

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/mas-o-que-e-pedagogiade-projetos/25952#>

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 18 - Nº 182 - Julio de 2013.

<http://www.efdeportes.com/>

<https://conhecimentoliteratura.com.br/aprender-a-ler-e-a-escrever-umapossibilidade-de-inclusao-social/>. Acessado em Nov de 2019.

GNERRE, M. Linguagem, escrita e poder. 4. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BRONCKART, Jean-Paul, Atividades de linguagem, textos. Educ, 2007

ANTUNES, Irandé, Aula de português: encontro e interação. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

8. Agradecimentos:

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Eno Brum
Pires

Diretora Márcia Silveira Borges

Professoras: Giovana Pereira Lima e
Marcela Saldanha Pires