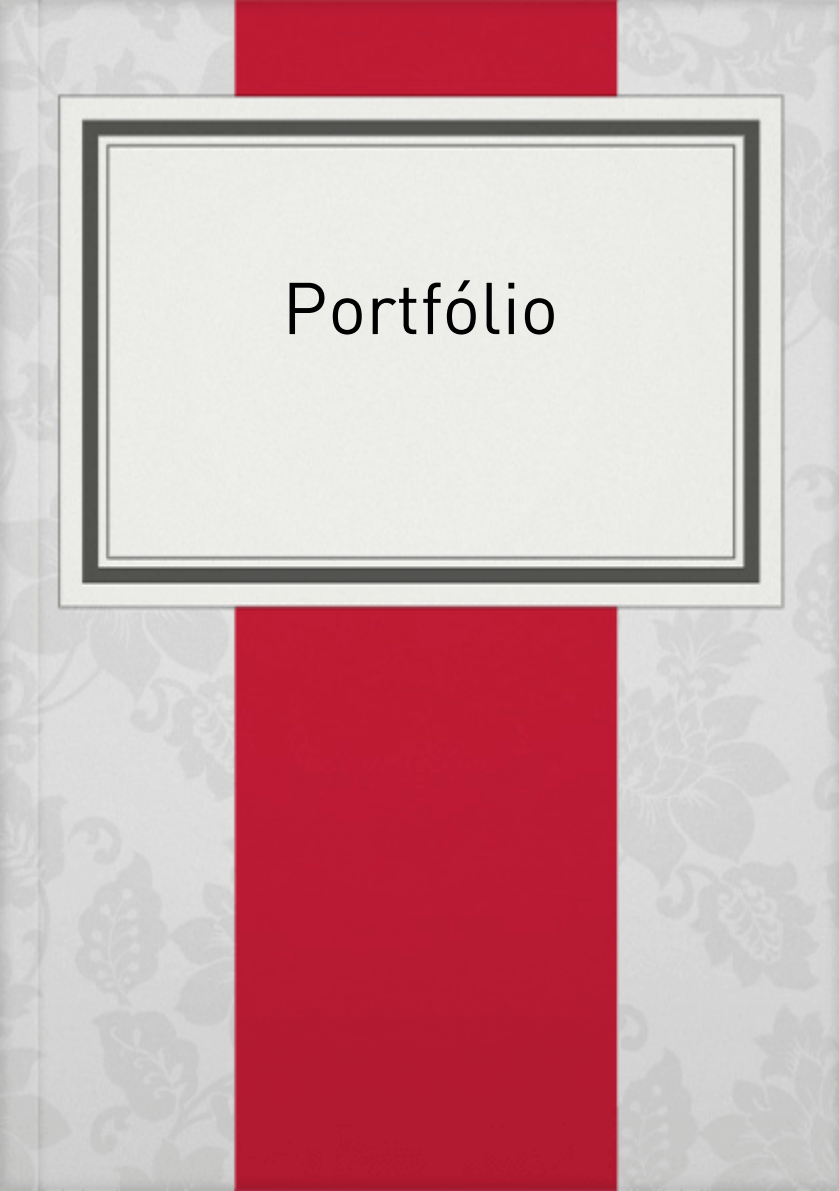




Portfólio

Sara Ribeiro Pacheco

Vivian Caceres Pacheco

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR

VI

VI SEMESTRE

ANALVA PASSOS POLO:

CACEQUI 2019

1.INTRODUÇÃO.....	3
2.TEXTOS COMPLEMENTARES E IMAGENS.....	4
3.RELATÓRIOS E ATIVIDADES.....	5
4.JOGOS NA APRENDIZAGEM.....	6
5.CONCLUSÃO.....	7

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como premissa básica a pesquisa de campo baseada nos estudos da disciplina de Práticas Pedagógicas e Seminário Integrador VI. Abordando a temática dos jogos em sala de aula, sua relevância para os alunos e professores como sociedade ativa. Busca conhecer, por meio de pesquisa, a escola e sua didática em relação aos jogos e à pedagogia de projetos. Durante o processo de construção do conhecimento, pode-se compreender de uma maneira esclarecedora que a utilização de jogos e dinâmicas contribuem eficientemente para a aprendizagem do aluno. Destaca-se porém a não utilização rotineira desses meios devido a diversos fatores, tais como: falta de materiais didáticos, a dificuldade de relacionar a teoria aos jogos, o incentivo institucional, bem como o envolvimento da relação professor/aluno. O estudo e o trabalho de campo à respeito do tema contribuindo significativamente para a formação de professores capacitados para trabalharem de forma ampla e diversificada, auxiliando no desenvolvimento da didática das demais áreas do conhecimento.

2. TEXTOS COMPLEMENTARES E IMAGENS

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: Através dos jogos as crianças se comunicam com o mundo expressando-se, descarregando suas energias, interagindo com o meio onde vivem e com sua cultura. É brincando que a criança exercita suas potencialidades, provoca o funcionamento do pensamento e adquire conhecimento social e emocional. 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.

Acesso em 07/12/2019

file:///D:/Nova%20pasta/Nova%20pasta%20(2)/Os%20jogos,%20os%20brinque

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 ressignificação 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.

Acesso 07/12/2019

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

O que você entende por pedagogia de projetos?

A pedagogia de projetos é uma forma de ensino por meio de pesquisas, fazendo com que o aluno se desenvolva de forma crítica. As atividades propostas devem ser desenvolvidas com a participação ativa dos alunos, objetivando a construção do conhecimento.

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada na disciplina **Prática Pedagógica e Seminário**

Integrador VI, que o(a) aluno(a)

Juliano Carlos Pacheco matrícula 20150611

aluno(a) do Curso de Letras-Português, Licenciatura a Distância da UAB-UNIPAMPA, cumpriu horas de

Prática, nesta escola, no período de 06 de dezembro a

06 de dezembro de 2019.

Porequi, 06 de dezembro de 2019.

[Assinatura]

Assinatura do (a) Diretor (a)

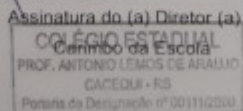
COLÉGIO ESTADUAL
Camilo da Escola
PROF. ANTONIO LUIZ DE ARAUJO

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada na disciplina **Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI**, que o(a) aluno(a) Sora Ribeiro Ribeiro matrícula 1101580619, aluno(a) do Curso de Letras-Português, Licenciatura a Distância da UAB-UNIPAMPA, cumpriu horas de Prática, nesta escola, no período de 06 de dezembro a 06 de dezembro de 2019.

Cassique, 06 de dezembro de 2019.

Sora Ribeiro Ribeiro



3.RELATÓRIOS E ATIVIDADES

Relatório da entrevista e visita a biblioteca A escola Estadual de ensino fundamental, médio e EJA, possui em média 600 alunos atendidos pela rede pública de ensino, abrangendo desde o 1º ano do ensino fundamental ao 9º, ensino médio e EJA, nos turnos da manhã, tarde e noite. Situada na área central da cidade, foi fundada em 18 de setembro de 1975. A biblioteca possui um acervo de livros completo, disponibilizados para uso tanto do professor quanto dos alunos, não sendo informado o número de livros existentes na biblioteca, uma vez que a escola não possui o cargo específico de bibliotecária para tal conhecimento. A professora entrevistada ministra aulas somente de língua portuguesa, atuando a 10 anos na escola citada, possui experiência de 1 ano lecionando em outra escola da rede pública municipal. A escola adota a pedagogia de projetos como um meio de incentivar e complementar as aulas teóricas, unir ideias e atividades proveitosas para todos os envolvidos. Cada professor adota atividades de sua preferência, conforme a necessidade dos seus alunos, a fim de estimular o pensamento crítico e contribuir para a formação de indivíduos autônomos e ativos na sociedade.

Há atividade interdisciplinar do português com outras disciplinas, porém não é frequente. Os jogos são contemplados nas aulas de português, a cada capítulo concluído de certo tema da disciplina, a professora faz uso dos jogos como uma maneira de revisar e fixar a matéria, tais como, mapas mentais, escrita e leitura de obras, contos de histórias, etc. Ou ainda, quando sente a necessidade de reforçar um tema que os alunos ainda não compreenderam. Além de abordar os temas de sua matéria, a professora entrevistada também engloba questões culturais, políticas e sociais, contribuindo gradativamente com o desenvolvimento de seus alunos. Nas avaliações realizadas pela professora, é possível identificar quão importante são os jogos para o desenvolvimento e crescimento do aluno em sala de aula, sendo adquirido a médio e longo prazo.

A escola possui amplo espaço para recreio e sala de aula arejadas.



A biblioteca contém um acervo considerável relevante e suficiente para uso dos alunos e professores, com espaço para contarem histórias ou criar uma roda de conversa.





Qual a contribuição da Pedagogia de Projetos e do uso de jogos em aula Português no desenvolvimento da leitura e escrita? Em que as visitas às escolas, o contato com a realidade escolar, contribuem para sua formação e quais aspectos podem ser melhorados das atividades desenvolvidas.

A pedagogia de projetos possibilita o desenvolvimento do senso crítico do aluno de uma maneira facilitada, por meios das pesquisas desenvolve-se a aprendizagem através das leituras, tornando o aluno mais capaz de escrever e de colocar seus pensamentos e ideias em prática. Com a visita à escola consegui ter uma visão diversificada do ensino, compreendendo que haverá muitos desafios a serem superados, pela falta de material e incentivo da própria escola, para o desenvolvimento do projeto pedagógico. Incluir jogos e dinâmicas diferenciadas no processo do ensino é uma forma inovadora e um método eficaz para a aprendizagem.

4. JOGOS NA APRENDIZAGEM

Sequência didática

Jogo fake ou fato?

Objetivo: Estimular a leitura e pesquisa. Conteúdo: Notícias disponibilizadas por meio das redes sociais e internet.

Desenvolvimento: A turma será dividida em dois grupos, sendo disponibilizadas duas placas com os dizeres “Fato ou Fake” (verdadeiro ou falso), a professora fará as perguntas e os alunos responderam conforme seu conhecimento. No final da atividade serão corrigidas as respostas, as que estiverem incorretas deverão pesquisadas e respondidas corretamente pelo grupo. O jogo possibilita a interação entre os alunos, desenvolvendo o pensamento crítico de cada um, de uma forma dinâmica e prazerosa, ao mesmo tempo em que viabiliza a leitura e a busca de conhecimento de uma forma geral, fugindo da rotina das aulas teóricas.

5. CONCLUSÃO

Através do desenvolvimento do portfólio concluiu-se que os jogos quando bem elaborados, contribuem significativamente no processo do ensino aprendizagem, o projeto pedagógico possibilita uma interação entre o aluno e o professor, incluir essas didáticas no dia a dia tornam as aulas mais prazerosas e melhoram a qualidade do ensino, desenvolvendo alunos críticos e capazes em todas as áreas.

***"Não basta querer, você também precisa lutar.
Sonhos só se tornam realidade se você batalhar."***

Vivian Caceres Pacheco

