



Prática pedagógica e Seminário Integrador

INTRODUÇÃO

O objetivo central deste portfólio, é demonstrar como a temática do jogo vinculado ao letramento e alfabetização, está acontecendo no contexto escolar. Através da observação, análise e entrevista, afim de constatar como a temática está sendo abordada e executada na sala de aula, se ela existe, e como é feita esta integração com as outras disciplinas, em especial, a língua portuguesa, quais são as metodologias utilizadas pelos professores, afim de proporcionar através de seu planejamento diário, as possibilidades de aprendizagem através dos jogos, proporcionando diferentes ferramentas para o aluno aprender.

Pesquisa

A presente pesquisa, foi realizada através de visitação, observações, entrevista e conversas informais com as professoras, em uma escola pública Estadual, situada na Avenida Presidente Vargas, sob o número 2166, no bairro Bela Vista, na cidade de Uruguaiana, fundada em..... A escola atende nos três turnos, contemplando alunos dos anos iniciais e médio, Educação de Jovens e Adultos, contando com sala de Recursos. O corpo docente é formado por 80 professores e o corpo discente por 580 alunos. A biblioteca é um espaço amplo, que oferece diversas literaturas, desde infantil até manual do professor para todas as coleções disponibilizadas, contando com um amplo e atualizado acervo.

Os alunos transitam livremente pela biblioteca, tanto para leitura de lazer quanto para realização de trabalhos e atividades, além de contarem com o empréstimo de livros. Os sujeitos da pesquisa, são três professoras de anos iniciais, uma do primeiro ano, uma do segundo ano e outra do terceiro ano, que disponibilizaram suas turmas para observação.

A professora do primeiro ano, atua há vinte anos na escola, como professora alfabetizadora. Ela utiliza o livro didático como apoio para seu trabalho, os alunos têm uma rotina diária e comportamento leitor, onde podem manusear o livro e realizar atividades nele. A professora do segundo ano, atua há quinze anos no magistério estadual, exerce um excelente trabalho com jogos lúdicos, utilizando-os como aliados no processo de ensino-aprendizagem, os mesmos fazem parte do seu dia a dia, e as crianças podem jogar livremente com os mesmos, no final da aula, ao término das tarefas, ou quando a professora os oferece.

Utiliza o livro aprova Brasil como ferramenta de trabalho. A professora do terceiro ano, atua á seis anos na rede estadual, exerce um trabalho mais dirigido com os jogos didáticos, utilizando um dia e horário específico da semana, para jogar com seus alunos, separando- os em grupos e deixando que eles escolhamos jogos que irão jogar, interagindo e mediando grupo por grupo. Alia os jogos aos conteúdos desenvolvidos durante a semana, como bingo sonoro, stop de temas trabalhados, palavra dentro de palavra, entre outros. A escola adota a pedagogia de projetos, sendo elaborado um projeto piloto no início do ano letivo, onde toda a escola participa. As professoras observadas trabalham com sequência didática e projetos, de acordo com a necessidade da turma.

Foi possível constatar que o Português por seus objetivos perpassa por todas as outras disciplinas, pois o trabalho é integrado. Ao longo do ano, são oportunizados interdisciplinares entre o português e as outras disciplinas, como saraus literários, estação literária, entre outros.

ENTREVISTA

1. Quando a escola foi fundada?

Em 1955.

2. Qual público atende? A escola atende alunos nas modalidades dos anos iniciais até o ensino médio e EJA. Conta com sala de recursos e alunos especiais.

3. O professor participante, entrevistado, atua em qual área? A professora entrevistada atua na educação infantil e nos anos iniciais.

4. Há quanto tempo atua na escola? Há seis anos.

5. Tem experiências em outras escolas? Sim, atua como professora de educação infantil, na rede municipal de ensino.

6. Experiência em gestão? Não.

7. Adita a Pedagogia de Projetos? Sim.

8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda a escola participa ou fica a cargo dos professores? A sugestão e a elaboração dos projetos fica a cargo dos professores, os temas geradores nascem dentro da sala de aula.

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

O planejamento anual da escola é realizado no início do ano letivo.

10. O planejamento por área acontece quando?

Semanalmente, através de reunião de professores.

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

Sim, os jogos são ofertados para um trabalho mais dirigido uma vez na semana, em dia e horário determinado.

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Os jogos utilizados são de alfabetização e letramento, e o principal objetivo é fomentar a leitura e a escrita.

13. Os jogos utilizados são adaptados? Não.

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

Sim, os jogos exercem um importante papel na aprendizagem da leitura e da escrita. Pois através deles, os alunos entram em contato com diferentes possibilidades de ler e escrever.

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

Os jogos estimulam a fala, a conversa, o diálogo e a soletração, o que leva os alunos a refletirem sim, acerca da língua.

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

Não.

Sequência didática

Atividade: Ditado estourado Recursos: Balões, imagens, quadro, giz. objetivos: - motivar a participação. - Estimular a oralidade, a escrita e a produção textual. - Criar um texto com coerência de ideias. Metodologia: a turma será disposta em um grande círculo. No quadro, estarão colados balões com gravuras dentro. Um por vez os alunos serão chamados para estourar um balão, retirar a gravura que tem dentro, mostrar para os colegas e escrever o seu nome no quadro. Após, deverá retornar para sua classe e produzir um pequeno texto, relacionado a imagem. Para finalizar a atividade, os alunos lerão a sua história para a turma.

10. Reflexão sobre o jogo

O jogo promove a interação e participação de todos. A questão do sorteio nos leva a gerar expectativa e surpresa quanto a gravura a ser sorteada, o que facilita e estimula a criatividade dos alunos, levando-os a imaginar diferentes situações. A produção escrita acontece naturalmente, visto que os alunos são os inventores/ escritores da história. O fato de poder contar a história aos colegas, incentiva os alunos a lerem.

11. Visita a biblioteca

A biblioteca da escola é um espaço amplo, organizado, com todos os livros e coleções catalogadas. Os alunos têm acesso aos livros, para pesquisa no local e para empréstimo, podendo permanecer alguns dias com ele. O acervo fica em torno de mil, mil e quinhentos livros, existem livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente, porém não são muitos.

12

Algumas autorias:

- Planejamento em Língua Portuguesa e literatura.

Autores: Luciene Juliano Simões, Joice Welter Ramos, Diana Marchi, Ana Mariza Filipousk. (edelbra) -

Multiletramentos na escola

Autores: Roxane Rojo, Eduardo Moura. (Parábola) -

Português: Linguagem e Interação. Autores:

Sozângela Schemim da Mata.

Na biblioteca há obras que incentivam o uso de jogos na sala de aula de língua portuguesa. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos, como exemplo, pode ser citado o título: " Aprova Brasil".

13. Reflexões sobre o componente

O componente curricular Prática Pedagógica e Seminário integrador VI, oportunizou ao longo dos módulos, que conseguíssemos planejar e criar sequências didáticas e jogos para o ensino da leitura, produção textual e análise linguística para a prática pedagógica, utilizando em sua metodologia diferentes recursos, como vídeos, textos, chats, fóruns e biblioteca virtual, abrindo as nossas janelas do conhecimento. Os temas abordados foram temas atuais de muita relevância, visto que vieram de encontro com a realidade escolar que encontramos dentro das sala de aula, o que nos instigou a ler e conhecer sobre os assuntos, além de criar estratégias para nossa prática, nos levando a ampliar o nosso conhecimento.

14. Imagens





