Portfólio

Mariglauci S. de Soares.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA - UNIPAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL

Eliziane M. Santos.
Flavia R. I. Rodrigues.
Fabiane D. Inzabralde.
Mariglauci S. de Soares.
Sandra Simone Soares.

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINARIO INTEGRADOR VI

DENISE APARECIDA MOSER
VIRGINIA CAETANO

POLO QUARAÍ.

QUARAÍ, 2020.

SUMÁRIO

Introdução.....3
Minhas reflexões.....5
Relato da entrevista.....8
Sequência didática.....15
Pedagogia dos projetos e uso dos jogos.....26
Considerações finais.....27
Referências.....28

INTRODUÇÃO

Os jogos lúdicos vêm como auxilio na educação pedagógica pois através deles conseguimos ter um melhor resultado na educação dos alunos nas aulas de português. Os alunos com os jogos lúdicos terão uma nova visão da leitura e da escrita textual , pois lhe será propiciado diferentes formas de aprendizado desenvolvendo nos mesmos o gosto de tal atividade, pois nos dias atuais com o avanço das tecnologias os alunos não estão muito interessados em tal atividade, seja ela por falta de costume ou incentivo, buscamos nos lúdico mostrar aos mesmos o quanto pode ser prazeroso a leitura e também o quão importante ela é para o nosso dia a dia. Pois através de estudos ela a educação tem evoluído bastante quanto a linguística, onde a concepção de língua e linguagem vem ao auxílio dos professores de forma que a língua escrita seja ela através de siga o modelo, gramatica tradicional ou a de Brockart onde o mesmo fala que linguagem é uma relação com as concepções originarias da linguística textual e da gramática tradicional.

Ele esclarece três aspectos importantes encontrados no seu texto. Que a linguagem surge a partir da diversidade da complexidade de diferentes praticas. Não considera os gêneros como adjetivo da análise e sim dos textos. Aborda o texto a partir de uma metáfora do folheto textual. Para obter tais resultados na escrita devemos primeiro despertar o interesse do aluno na leitura e escrita textual pois só assim é que levaremos os mesmos a evoluir e ao que os levará a novas condições sob aspectos sociais, culturais, cognitivos linguísticos entre outros, deixando assim de criar apenas analfabetos funcionais. Buscamos no presente trabalho saber como os profissionais da educação e escolas estão trabalhando e de que forma, os jogos lúdicos? se está presente no currículo, ou apenas em projetos pedagógicos.

MINHAS REFLEXÕES

Como vimos nos títulos trabalhados os jogos lúdicos, são importantes para o desenvolvimento dos discentes, pois através deles podemos fazer com que eles busquem uma nova forma de aprender. O jogo, não é somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos, Lino relata que a atividade do jogo é uma elaboração mental que orienta a ação, onde permite de um modo calmo colocar questões que as crianças entendam a expressão do jogar, do ganhar onde possam avaliar e compreender melhor a situação do jogo, e com isso possam interagir, promovendo uma experiência lúdica coletiva entre eles. Os Conhecimentos trabalhados durante o jogo – Aqui o professor destaca dois momentos importantes no processo desse trabalho, pois um é o complemento do outro. 1º momento: A experiência do jogar, ganhar, perder e o contato com as regras, nesta situação temos o sujeito como protagonista das suas ações.

2º momento: A reflexão sobre problemas do jogo, nesta situação temos a mediação do professor ao aluno na solução do problema. “O jogo, não é somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos”. Miranda (1980, p.98). Pedagogia de projetos serve para promover a integração e a cooperação entre docentes e discentes em sala de aula, empreendimento que esteja de acordo com os interesses dos alunos, relacionados às suas próprias experiências, e ser demonstrado no final com clareza, flexibilidade, planejamento e originalidade. Pode-se dizer que 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. Os jogos são instrumentos valiosos no processo de ensino e aprendizagem, possibilitando ao aluno construir o conhecimento num ambiente desafiador e instigante.

O processo educativo dos jogos é uma maneira criativa de aprender a trabalhar o psicológico capacitando e aprofundando a qualidade da linguagem oral e escrita na produção textual, cabe aos docentes buscar novas ferramentas da leitura e inclusão pedagógicas através de atividades lúdicas para aplicar em sala de sala tornando as aulas produtivas com resultados satisfatórios. ao que o levará a novas "condições sob aspectos sociais, culturais, cognitivos linguísticos entre outros. E nessa interação com os alunos através da “Pedagogia de Projetos” e consequentemente levando o aluno a capacitar-se em situações problemas de acordo com a sua competência, com escolhas dos temas definidos em conjunto com os alunos, abordando um problema ou necessidades que a turma em conjunto pode estar enfrentando, sendo que o tema deve estar de acordo com o desejo desses alunos.

Relato da entrevista

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Jaguarão, 6 de novembro de 2020.

O curso de Letras: Português, modalidade a distância, da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil, polo _____, encaminha o(a) acadêmico(a) _____, matrícula _____, para uma entrevista online com um(a) professor(a) que ministre aulas de Português nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. A entrevista faz parte de uma atividade do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, ministrado, no corrente semestre, pela professora Denise Aparecida Moser. Solicitamos a colaboração e nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente,

Denise Aparecida Moser
Denise Aparecida Moser – SIAPE 1578489
Professora de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI
e-mail: denisemoser@unipampa.edu.br

Denise Moser
Siape 1578489
Docente

Entrevista, questionário respondido via WHATSAPP

A escola adota a Pedagogia de Projetos? Em caso positivo, de que maneira é conduzido o processo? Fica a cargo de cada professor ou faz parte do planejamento anual da escola? A disciplina de Português, por seus objetivos, perpassa por todas as outras disciplinas, uma vez que a leitura e a escrita estão presentes em todas as áreas.

Há um trabalho interdisciplinar entre a disciplina de Português e as outras disciplinas ao longo do ano? Sim a escola adota a pedagogia de projetos trimestral e bimestral, também o professor de português tem toda a autonomia de elaborar projetos individuais ou interdisciplinar, dependendo sempre do tema que é exposto pela supervisão da escola. Sim, a disciplina de português é uma das mais importantes pois através dela que o aluno aprende a ler e interpretar e conhece toda a estrutura e formação das palavras , por isso a disciplina de português é a base para as outras disciplinas e trabalha juntamente com todas, após ler e interpretar também faz parte da aprendizagem de mais disciplinas.

Especificamente, na aula de Português, os jogos são contemplados? Não, jogos, jogos, não são trabalhados nas aulas de português, a não ser que seja algum projeto com alguma outra disciplina, a professora, disse que até ficou confusa em responder porque acha que é raro, muito raro, o professor que trabalha assim em aulas. até mesmo porque nos livros pouco vem.

1. Quando a escola foi fundada? Em 15 de Agosto de 1969.

2. Qual público atende? Atende alunos do ensino fundamental ao ensino médio.

3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área? Professora de Português, literatura e espanhol

4. Há quanto tempo atua na escola? Atua a 15 anos.

5. Tem experiência em outras escolas? Sim, atua em escolas municipais, estaduais e cursinhos.

6. Experiência em gestão? Tem pós graduação em gestão escolar, mas nunca atuou.

7. A escola adita a Pedagogia de Projetos? Sim, a escola edita projetos pedagógicos sempre.

8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? Procura-se elaborar projetos sempre com todos os educadores.

9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola? Sempre é feitas reuniões com a participação dos professores e dai prepara os temas relevantes aos projetos.

10. O planejamento por área acontece quando? Os planejamentos por áreas, é trimestral ou bimestral, dependendo da escola que se encontra.

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

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Jogos acontecem com algum tipo de projeto que é necessário.

13. Os jogos utilizados são adaptados? Não respondeu.

14. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento? Sim, acredito que favorece porque podemos ter mais atenção dos alunos quando se tem jogos.

15. Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento? Acredito que os jogos ajudam no raciocínio para aprendizagem.

16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos? Sim, aprendi algo com os jogos em tempo de aluna.

17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto? Sim é possível alavancar para os alunos projetos pedagógicos, eu mesma tenho experiências disso com minhas aulas remotas, vários projetos foram feito principalmente com leitura.

1. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras. Usamos apostilas Aprende Brasil no município, no estado tem vários livros como: Singular e Plural, Laura de Figueiredo, Marisa Balthasar e Shirlei Goulart.

2. Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa? Muito pouco livros vem para escola com jogos.

3. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo. Eu pouco trabalho com jogos.

Professora com atuação de 15 anos no ensino público, ministra aulas para alunos do ensino fundamental séries finais e ensino médio, nas esferas municipal, estadual e cursinhos pré-vestibular.

A entrevista foi realizada via Whatsapp, pois como sabemos devido a pandemia não é para haver aglomerações e reuniões, e também pelo motivo que os professores estão em processo de encerramento do ano letivo estando sem tempo, já que a pandemia alterou todo o sistema, causando certa adaptação para os mesmos, exigindo mais do seu tempo, com isso tivemos algumas dificuldades para a realização da entrevista, mas gentilmente conseguimos com a professora M de D. que aceitou nosso pedido e respondeu ao questionário, foi muito importante sabermos como ela desenvolve seu plano pedagógico e quais as metodologias aplicadas em sala de aula.

Análise do questionário.

Segundo as respostas dela ao questionário, podemos ver que nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, não é de costume usar de jogos lúdicos em sala de aula, raramente isso acontece os que são propostos geralmente são decididos no início do ano em reuniões pedagógicas, onde fica decidido quais serão aplicados e em comum com outras disciplinas, são os projetos pedagógicos. Mas os professores tem autonomia para fazer se assim o quiserem, por ser uma disciplina essencial a escrita a professora coloca que o português é essencial para todas as outras disciplinas trabalhando conjuntamente com todas que propõe algum projeto, a professora em si falou que em suas aulas não usa de tal artificio e ainda ressaltou que acha muito raro que alguém o faça, até mesmo porque nos livros pouco se encontram. Mas ela credita nos jogos pois acha que assim podem ter mais atenção dos alunos.

Quanto a pedagogia de projetos em aulas remotas, lhe foi perguntado se era possível? Ela respondeu que sim, que que em suas aulas vários foram feitos, principalmente com leitura.

Se há obras que incentivem os jogos em sala de aula? Muitos poucos livros vêm para a escola com jogos, e ela pouco trabalha com jogos.

Como podemos ver não é de costume usar de jogos lúdicos nas escolas públicas, salvo quando está nos planos curriculares.

Sequência Didática.

Dados Escola: Escola Pública.

Série: 8° ano

Turma: Única

Data: 2020

Tema e objetivos Tema: Oficina de escrita, produção de texto.

Habilidades: EF67LP11, EF67LP12, EF67LP30, EF67LP31, EF69LP50, EF69LP51.

Objetivo Geral: Produção de texto.

Objetivos específicos: -Renovar a textualidade e compreensão dos efeitos de sentidos provocados pelos usos de recursos linguísticos e multissemióticos. Aderir as práticas de leitura, produzir textos e reconhecer diferentes maneiras de ser, pensar, reagir, sentir e, estratégias de produção: planejado, textualização e revisão/edição.

Conteúdo

• É a etapa em que os alunos compreendem o objetivo da Oficina de escrita e acontece somente uma vez, mas pode ser retomada durante o ano, se necessário.

• No 8º ano, a Oficina de escrita está estruturada na curadoria de palavras que podem assumir diferentes sentidos de acordo com o contexto em que elas estão inseridas.

• Para que o aluno compreenda que a palavra é carregada de valores e intencionalidades, realize a seguinte dinâmica:

• Peça aos alunos que pensem em uma palavra ou expressão.

• Solicite que um aluno compartilhe a palavra com a turma, escrevendo-a no quadro.

• Discuta com os alunos a quais significados aquela palavra remete.

• Peça ao aluno que escreveu a palavra para explicar o motivo que o levou a escolhê-la.

• Preparação: busca de palavras e expressões dentro de uma situação comunicativa.
• Produção textual: momento de planejar e construir o texto.
• Avaliação: momento de revisão do texto.

Metodologia e estratégias

Aula 1.

• É a etapa que antecede o dia da oficina.

• Durante os 15 dias que antecedem a oficina de escrita, peça aos alunos que observem atentamente as diferentes situações comunicativas em que eles estão inseridos. Para isso, tenha uma conversa prévia com a turma, chamando a atenção para o fato de que, cotidianamente, tecemos diálogos com diferentes interlocutores, por meio das modalidades falada e escrita da língua, em contextos distintos. E, desta maneira, descobrimos palavras e expressões novas que não apenas ampliam o nosso repertório vocabular como também alargam a nossa forma de ver e compreender as ideias sobre as coisas do mundo.

• Ressalte para os alunos que eles, em diferentes momentos do dia, quando falam com seus pais, outros familiares, amigos, colegas da escola, professores, todos costumam fazer uso de variadas expressões e termos que identificam o modo de falar de cada grupo de interlocutores. Assim, a turma terá como atividade para casa pesquisar palavras, expressões, frases usadas por eles ou pelos falantes com os quais interagem em diferentes situações comunicativas. Para tanto, antes de começar a fazer a "curadoria" de palavras/expressões/frases, cada estudante deverá refletir sobre as seguintes questões:

• Como minha família se comunica comigo? Quais expressões são usadas? As pessoas da minha família costumam usar ditos populares, frases conhecidas do nosso contexto familiar? Usam frases diferentes das que ouço, quando estou com meus amigos?

• E quando estou com meus amigos e colegas, quais expressões costumamos usar para falarmos de nossos interesses a respeito do que lemos, ouvimos, conversamos de modo geral?
• E nos diálogos com meus professores, como eles se dirigem ao nosso grupo? Quais expressões costumam usar que chamam a minha atenção?
• E nas situações em que eu preciso conversar com diferentes pessoas, por exemplo, no comércio, pedir uma informação, ou até, escutar uma música, assistir a TV ou ler um livro?

Recursos Didáticos

Caderno, folhas para escrita, lápis, caneta.

Cronograma

Esta é uma proposta de atividade permanente para desenvolver com os alunos, de maneira dinâmica, práticas de escrita acerca de assuntos que façam parte da vida cotidiana com base no repertório que possuem em relação à produção de gêneros textuais distintos e de suas experiências de uso da linguagem em diferentes contextos. Campo de atuação priorizado nesta atividade: todos os campos de atuação.

Dinâmica da atividade.

JOGO DE REESCRITA DO TEXTO ORGANIZAÇÃO

Dividir os alunos em duplas

MATERIAL Texto dividido em partes e colado sobre a parede; Papel EVA e papel contact; Caderno, lápis e borracha.

OBJETIVO

Desenvolver a memorização, a atenção, o senso de cooperação, socialização e competição. Desenvolver a leitura, organização de ideias, concentração e a percepção da escrita ortográfica das palavras. Estimular a imaginação e a criatividade na produção de texto (gênero textual: história em quadrinhos).

SUGESTÃO DE DESENVOLVIMENTO

Colar as partes do texto sobre a parede e em sequência, com letra tamanho 30 e com um distanciamento entre as partes para formar o texto. As duplas sentadas frente a frente decidem quem inicia o jogo.

Ao ouvirem a autorização do professor, um aluno de cada dupla vai até a parede, onde o texto está colado, lê e memoriza uma parte do texto e retorna ao outro jogador para ditar o que leu. Ao ouvir o sinal do professor as duplas invertem as funções. Vence a dupla que escrever todo o texto primeiro de acordo com as regras estabelecidas.

Observações

A primeira aula foi satisfatória pois os alunos participaram com entusiasmo da atividade proposta, mostrando-se interessados em trabalhar em grupo. Ao notar algumas dificuladdes apresentadas como: difriculdades interpretativas faremos na aula dois um glossário com palavras menos usuais, buscando o uso de dicionários ou buscador on-line (google) facilitando assim o significado das palavras que não compreendem.

Avaliação

Esta é uma sequência de aulas, com foco no produção textual A primeira aula será satisfatória se os alunos cumprirem as atividades propostas.

Pedagogia dos projetos e uso dos jogos

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

A grande contribuição é o planejamento através do plano pedagógico de maneira sucinta e organizada entre o docente e gestão escolar, com a preparação de relatórios e também novos projetos incluindo jogos como uma nova maneira de atrair os alunos, já que as novas ferramentas disponíveis na internet estão cada vez mais avançadas. A prática da leitura na aprendizagem é fundamental para que o indivíduo tenha condições de desenvolver a escrita e a oralidade, inserindo crianças, jovens e adultos (muitos ainda analfabetos por falta de oportunidade) na sociedade. O processo educativo dos jogos é uma maneira criativa de aprender a trabalhar o psicológico capacitando e aprofundando a qualidade da linguagem oral e escrita na produção textual, cabe aos docentes buscar novas ferramentas pedagógicas através de atividades lúdicas para aplicar em sala de sala tornando as aulas produtivas com resultados satisfatórios.

Considerações finais

Como podemos ver no presente trabalho os jogos lúdicos e projetos pedagógicos são muito importante no desenvolvimento dos discentes, pois através deles os professores tem mais uma ferramenta para o ensino. Os jogos lúdicos ajudam no desenvolvimento e compreensão do conteúdo, tornando o aprendizado mais prazeroso e fácil, pois dessa forma o conteúdo é facilmente assimilado, agregando conhecimento. Através desse trabalho podemos ver como é trabalhado os jogos nas escolas e assim colocarmos em prática o que foi ensinado ao longo do curso.

Referências

BRONKART, J. P. Atividade de linguagem, textos e discursos: Por um interacionismo sociodiscursivo. 2 ed. São Paulo: Educ, 2007. p. 150- 164.

PERANZONI, V. C; ZANETTI, A; NEUBAUER, V. S. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana. EFDeportes, Buenos aires, ano 18, n. 182, s/p., 2013.

VELOSO, R. R; SÁ, A. V. M. Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades. EFDeportes, Buenos aires, ano 14, n. 132, s/p., 2009.

MAS, o que é Pedagogia de Projetos?. Portal Educação, São Paulo, s/d. Pedagogia. Disponível em: https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/mas-o-que-e-pedagogia-de-projetos/25952# Acesso em: 04 dez. 2020.

A LEITURA como passaporte para o mundo. Programa Destaque Cristo Rei 2012. [S/l.: s/n.], 2012. 1 vídeo (20min16s.). Publicado pelo canal Colégio Cristo Rei. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=43ki9m7f9Rw&ab_channel=Col%C3%A9gioCristoRei Acesso em: 04 dez. 2020.

A PRODUÇÃO de texto na sala de aula. Apresentado por Júlio Furtado. [S/l.: s/n.], 2015. 1 vídeo (17min39s.). Publicado pelo canal Sala dos Professores. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=abpOv00mBW4&ab_channel=SaladosProfessores Acesso em: 04 dez. 2020.

COSTA, A. V. O lúdico na sala de aula de Língua Portuguesa no Fundamental II. 2008. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008, 270f.

RAPIDEX #07 – Sequências didáticas. Apresentado por Vinícius Reccanello. [S/l.: s/n.], 2019. 1 vídeo (14min48s.). Publicado pelo canal Tanalousa Carreiras Educacionais. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Lw8VLD68094&ab_channel=TanalousaCarreirasEducacionais Acesso em: 04 dez. 2020.

SEQUÊNCIA didática: guia para a elaboração e execução. E-docente, s/l., 01 de out. de 2019. Disponível em: https://edocente.com.br/sequencia-didatica-para-educacao-basica/ Acesso: 04 dez. 2020.

COMO fazer um portfólio escolar. Apresentado por Ivan Guedes. . [S/l.: s/n.], 2019. 1 vídeo (15min17s.). Publicado pelo canal Prof. Dr. Ivan Guedes. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xd2NgBhhL78&ab_channel=Prof.Dr.IvanGuedes Acesso em: 04 dez. 2020.

MARTINS, A. V. Portfólio. Trabalho elaborado para a disciplina Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI. Universidade Federal do Pampa. Cacequi, 2019.

HAAR, M. J. S; SILVA, S. M. M. Portfólio. Trabalho elaborado para a disciplina Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI. Universidade Federal do Pampa. Cacequi, 2019.

Jogos lúdicos no ensino da língua portuguesa em sala de apoio à aprendizagem. (diaadiaeducacao.pr.gov.br)

Bncc.

https://novaescola.org.br/