



PORTFÓLIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA- UNIPAMPA

ROSANGELA SOUZA DA SILVA

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR
VI

PROFESSORA DENISE APARECIDA MOSER

SÃO SEPÉ, 2020

INTRODUÇÃO

A pedagogia do jogo que se constitui e se realiza na escola, desconsidera o aprendizado e focaliza-o no ensino. A utilização do jogo e sua importância para a educação, já foram estudadas por importantes teóricos. Estudiosos do tema parecem chegar a um consenso quanto a amplitude que o jogo pode apresentar. Sendo assim, o jogo pode se tornar um importante recurso pedagógico e deve ser explorado e estar presente no cenário escolar.

TEXTOS COMPLEMENTARES :

REFLEXÕES SOBRE O JOGO

Embora sejam atividades distintas, brincadeiras, jogo e esportes possuem profundas relações e interfaces e, por pertencerem à grande "família" da cultura lúdica humana, seja local ou então global, estão sempre se influenciando reciprocamente. (KNIJNIK; KNIJNIK, 20004).

FREIRE(2005 a) A Pedagogia do jogo que se constitui e se realiza na escola, desconsidera o aprendizado e focaliza-o no ensino, sendo um modelo de estratégia típica do cenário ocidental, reprodutor de uma prática repetidora, ao invés de crítica e solidária á participação dos alunos.

A função do jogo no processo social educativo consiste portanto, em potencializar a construção destas estratégias a fim de que a criança possa compreender melhor o mundo que a rodeia por meio da própria experimentação. Como afirma Parmenter Apud DUFLOS, 1999, " acredita-se estar jogando e está-se instruindo."

PIAGET (1987) escreve a respeito do papel dos jogos na infância para a formação do adulto. Segundo ele:

ANTUNES, IRANDÉ. AULA DE PORTUGUÊS:

encontro e interação.

Logo no primeiro capítulo existe uma análise de como as aulas são mecânicas em relação à oralidade, a escrita, a leitura e a gramática pois a didática dos professores encontra-se totalmente inadequada e que os métodos utilizados não concentram-se em ensinar a língua e seu funcionamento mas apenas explorar o ensino de uma gramática que, segundo Antunes, é "uma gramática fragmentada, de frases inventadas, da palavra e da frase isoladas, sem sujeitos interlocutores, sem contexto, sem função: frases feitas para servir de lição, para virar exercícios", (p. 31).

" O estudo da gramática deve ser estimulante, desafiador, instigante, de maneira que se desfaça essa ideia errônea de que estudar língua é, inevitavelmente, uma tarefa desinteressante, penosa e, quase sempre, adversa", afirma Antunes, (p.97).

"O jogo constitui o pólo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior."

OS JOGOS, OS BRINQUEDOS E AS BRINCADEIRAS

O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem um determinado sentido. São elementos que desenvolvem coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o desenvolvimento, bem como fortalecem laços coletivos. As crianças ao jogar ou brincar atribuem as suas brincadeiras sentidos ligados a realidade. Sendo assim, o jogo representa um fator relevante no desenvolvimento do ser humano. (QUEIROZ e MARTINS, 2002, p.7). 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 nque o jogo, brinquedo e a brincadeira tem conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles(MIRANDA, 1980).

PEDADOGIA DE PROJETOS< O QUE SIGNIFICA?

É uma maneira diferente de aprendizado além de memorizar conteúdo. A pedagogia de projetos propõe uma experiência de pesquisa ao aluno. O papel do professor é de favorecer o ensino a esse aluno com base nas descobertas que ele realiza nessas pesquisas sob sua orientação. É uma metodologia a qual a escola recorre em busca de formar cidadãos independentes, críticos e participativos. Incentiva e estimula o aprendizado por meio da experiência e o desenvolvimento da autonomia de seus alunos.

Nas minhas reflexões a pedagogia de projetos é uma forma muito interessante de aprender a escrever. Eu gostaria de ter tido essa experiência de como aprendizado pois nesse momento de graduação saberia escrever melhor, argumentar pesquisar e realmente ter mais autonomia na questão da escrita pois, as vezes sinto minha forma de escrever um pouco infantil.

JOGOS LÚDICOS EM APOIO A APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

O ensino da língua portuguesa na escola pode ser trabalhado como um instrumento lúdico e motivador, estimulando o aluno a formação e manifestação de diferentes pontos de vista.

Formato do material didático; Caderno Pedagógico.

Público Alvo : Alunos do sexto ano.

Objetivo: Apresentar o lúdico como forma de motivação no ensino da Língua Portuguesa para promover a aprendizagem e também incluir os alunos que apresentem dificuldades de aprendizagem nas atividades convencionais.

Material Didático: Jogos que estimulem o aprendizado da Língua Portuguesa.

Metodologia: Os jogos foram desenvolvidos para servir de apoio ao professor. Toda a orientação metodológica baseia-se em desenvolver no aluno a curiosidade e o interesse pela interpretação dos fenômenos que ocorrem no meio.

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS :

*Apresentação do jogo- organização do texto, divisão dos grupos e discussão referente às regras estabelecidas para o desenvolvimento do jogo: leitura e organização das ideias de acordo com a sequência do texto escolhido no caderno didático; realização das atividades com base no texto; pesquisa no laboratório de informática sobre outras versões do texto; encenação teatral.

*Apresentação do material didático conforme estratégias

*Apresentação do jogo da memória com substantivos primitivos e derivados, divisão dos grupos e discussão referentes às regras estabelecidas para o desenvolvimento do jogo.

RESULTADOS:

Que a proposta de trabalho faça com que o educando possa aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolva autoconfiança, organização e a concentração no desenvolvimento das atividades.

AVALIAÇÃO: será de acordo com interesse e participação das atividades propostas, a realização das tarefas e prazos determinados .

JOGO DA MEMÓRIA COM SUBSTANTIVOS

PRIMITIVOS E DERIVADOS:

Dividir os alunos em grupos de quatro integrantes;
material: fichas recortadas e coladas em papel cartão formando pares de substantivos primitivos e derivados, papel cartão e papel contact.

Objetivo: desenvolver o raciocínio, a socialização e o reconhecimento dos substantivos primitivos e derivados.

Sugestão de desenvolvimento: As fichas são espalhadas sobre a mesa, com a escrita dos substantivos para baixo. Os participantes fazem um sorteio para decidir quem inicia o jogo. O jogador escolhe duas fichas formando pares dos substantivos, se conseguir formar o par terá chance a nova jogada, caso não consiga, passa a vez para outro integrante. Quando todos pares forem formados, acaba o jogo e vence quem conseguir maior número de pares primeiro.

ENTREVISTA COM PROFESSORES DA LÍNGUA PORTUGUESA NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS E ENSINO MÉDIO

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Foram realizadas entrevistas formato questionário pelo fato da pandemia e por isso não foi realizado visita a biblioteca.

A professora do ensino fundamental é Mestre em Tecnologia Educacional/ UFSM, Especialista em Educação, Educação Ambiental, Supervisão e Orientação Escolar, TICs Aplicadas à Educação e Educação Inclusiva. A escola onde atua é pública e foi fundada em 1989 e atende público de sexto a nono ano.

A professora de ensino médio é formada em Linguagens- Letras- Língua Portuguesa e Literatura Brasileira á 20 anos atua em escola pública de Ensino Médio e Técnico fundada em 1971. A coordenação pedagógica da escola propõe e orienta a pedagogia de projetos mas os professores tem autonomia no processo.

Minhas reflexões sobre jogo na sala de aula:

Acredito que o jogo pode ser de grande contribuição para o aprendizado em sala de aula principalmente, para os que tem dificuldade na leitura ou escrita ou ambas. O aluno que tem dificuldade, tem também, um pouco de vergonha dessa dificuldade, e o jogo faz com que essa vergonha desapareça. Um jogo em grupo os jogadores interagem, se ajudam, perdem ou ganham e ao mesmo tempo, adquirem vontade de aprender, de ganhar de se superar e o aprendizado acaba ficando mais interessante.

Minhas reflexões sobre as entrevistas: Acredito que os professores estão tentando acompanhar as mudanças que estão acontecendo nessa nova era tecnológica onde os estudantes precisam de um novo aprendizado com o qual eles possam utilizá-lo em sua vida em sociedade. A gramática tradicional já não é mais suficiente, eles precisam de desafios que lhes mostrem a importância da troca de aprendizado.

1. 1. Quando a escola que trabalha foi fundada? Foi fundada em 1989. 2. Qual público atende? Sexto ao nono ano. 3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área? Língua Portuguesa. 4. Há quanto tempo atua na escola? 13 anos. 5. Tem experiência em outras escolas? Sim. 6. Experiência em gestão? Sim, na Supervisão Pedagógica. 7. A escola adota a Pedagogia de Projetos? Sim. 8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? Os projetos são realizados no decorrer do ano. Toda a escola participa, cada professor faz projeto com uma turma.. 9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola? O planejamento é realizado no início do ano pela equipe diretiva e apresentado aos professores para aprovação no início do ano letivo. 10. O planejamento por área acontece quando? Por área não acontece planejamento. Os planejamentos são por componente.

1. que trabalha foi fundada? Quando a escola Foi fundada em 1989. 2. Qual público atende? Sexto ao nono ano. 3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área? Língua Portuguesa. 4. Há quanto tempo atua na escola? 13 anos. 5. Tem experiência em outras escolas? Sim. 6. Experiência em gestão? Sim, na Supervisão Pedagógica. 7. A escola adita a Pedagogia de Projetos? Sim. 8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? Os projetos são realizados no decorrer do ano. Toda a escola participa, cada professor faz projeto com uma turma.. 9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola? O planejamento é realizado no início do ano pela equipe diretiva e apresentado aos professores para aprovação no início do ano letivo. 10. O planejamento por área acontece quando? Por área não acontece planejamento. Os planejamentos são por componente. 11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência? Sim, frequentemente

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Jogos como cruzadinhas, caça-palavras, anagramas, formação de palavras. separação de sílabas. Os jogos objetivam despertar o interesse dos alunos pelo conteúdo apresentado em sala de aula e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem. 13. Os jogos utilizados são adaptados? Não. 14. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento? Sim, no momento que os alunos sintam-se motivados para o aprendizado, considerando que os jogos são elementos motivadores e os estudantes gostam de aulas dinâmicas. 15. Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento? Sim, os jogos auxiliam os estudantes a refletirem sobre a língua e seu funcionamento, pois são elementos motivadores à aprendizagem. 16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos? Não, eram aulas tradicionais.

Os planejamentos são por componente. 11.

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

frequência? Sim, frequentemente. 12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Jogos

como cruzadinhas, caça-palavras, anagramas, formação de palavras

Os planejamentos são por componente. 11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência? Sim, frequentemente.

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Jogos como cruzadinhas, caça-palavras,

anagramas, formação de p

Os planejamentos são por componente. 11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência? Sim, frequentemente.

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Jogos como cruzadinhas, caça-palavras, anagramas, formação de palavras. sepaalavras. sepa.

Os planejamentos são por componente. o e 11.

Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasiã

DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização da tarefa solicitada no componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, que o(a) acadêmico(a) Rosângela Souza da Silva, matrícula 1702090007, do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professores de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental, nesta escola, no período de 10 a 12 novembro.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Vera Lucia Vargas de Souza Kelling

Assinatura do(a) Professor(a):

vc. ferrucci

Prefeitura Municipal
de Restinga Sêca
SME

CONCLUSÃO

Nesse portfólio apresento pesquisas de autores teóricos, pesquisa, relatos de entrevistas com professores, sua formação, experiência e prática em sala de aula, bem como exemplo de jogos e pedagogia de projetos e como temos muitos caminhos para percorrer e refletir para que possamos desenvolver um ensino-aprendizagem que possa chegar a todos com satisfação e conhecimento.

Referências Bibliográficas:

ANTUNES, Celso. Jogos para Estimulação da Múltiplas Inteligências. Petrópolis: Vozes, 2008.

DUFLOS, Colas. O Jogo: de Pascoal a Schiller. Porto Alegre: Artmed, 1999

FREIRE, João Batista; LISBOA, Adonis Marcos. A Inteligência em Jogo no Contexto da Educação

KNIJNIK, Jorge Dorfman; KNIJNIK, Selma Carneiro Felipe. Sob o Signo de Ludens: interfaces entre brincadeira, jogos e os significados do esporte de competição

Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília, v. 12, n. 2, p.103-109, 2004.

MIRANDA, Nicanor. Jogos Infantis: Belo Horizonte: Editora Itatiaia Ltda, 1980

PIAGET, Jean. Seis Estudos de Psicologia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z. São Paulo: Reidel, 2002.

ANTUNES, Irandé, Aula de português. Parábola Editorial, 2003.