PORTFÓLIO

Caroline Saldanha e Marta Alves

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA- UNIPAMPA

CAROLINE SALDANHA CAMPOS
MARTA VIEIRA ALVES

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR VI

Denise Aparecida Moser

Polo Quaraí
VI Semestre/2020

SUMÁRIO

Aula de português: encontro e interação.....4
Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo.....5
O jogo como elo entre o culto e a cultura.....7
Pedagogia de projetos: O que é ? Para que serve?.....8
De que maneira e por que os jogos podem incentivar a leitura e a produção textual, promovendo a inclusão? 9
DECLARAÇÕES.....10
RELATO ENTREVISTA (1): .....12 RELATO ENTREVISTA (2):.....16
ANÁLISE..... 21 Sequência didática.....22 Qual a contribuição da Pedagogia de Projetos e do uso de jogos em aula de Português no desenvolvimento da leitura e da escrita?.....25

INTRODUÇÃO

O presente Portfólio tem como objetivo apresentar os textos produzidos para os fóruns do Componente Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, durante o 6º semestre do curso de Letras, aos quais relatam sobre a importância dos jogos como recurso pedagógico facilitar da aprendizagem e meio da interação social, visto que através da ludicidade o professor promove a construção do conhecimento, a criatividade e a socialização. Além disso, este trabalho reúne reflexões a cerca da pedagogia de projetos e sobre a inclusão social.

Aula de português: encontro e interação

Irandé Antunes, diz que a interação em sala de aula de língua portuguesa deve buscar de maneira prática chamar a atenção dos professores sobre a forma tradicional de ensino, mostra a importância da relação entre a prática e a teoria, sendo essa compreensão importantíssima para o desenvolvimento de trabalhos com a leitura, escrita, gramática e nas reflexões sobre a língua, para haver o encontro entre o ensino do português e o ensino da língua.

Destacando as aulas de português como um espaço que permite falar, ouvir, ler e escrever, utilizando textos contextualizados para maior entendimento do aluno referente à linguagem e ao discurso. Quem aprende deve compreender como as unidades da língua funcionam e procurar ir além das classificações.

Texto coletado em 02 de dezembro de 2020

Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo

A contribuição de Benveniste a respeito dos planos de enunciações, o plano da história e do discurso. A primeira se trata de fazer o relato do que já aconteceu, não havendo a implicação do locutor, isto é, não aparecem manifestações do tipo eu, tu, aqui, etc. enquanto a última consiste em uma presença do locutor, ou seja, há uma intenção de influenciar o destinatário de uma maneira ou de outra. Além disso, uma contribuição importante de Bronckart para o contexto da educação foi a maneira que situou a linguística enquanto uma ciência da linguagem, buscando sempre vias possíveis para dar conta das operações que o sujeito falante faz uso para criar um enunciado bem com reconstruí-lo, a partir dos seus traços de ambiguidade e assim, reformular as operações que ligam esses enunciados aos sujeitos que o produziram, isto é, retirando o caráter apenas gramático veiculado a linguística.

Segundo Bronckat, a atividade de linguagem baseia-se em mundos ou planos de enunciação e as unidades linguísticas, formam uma língua natural.

Mundo dos agentes humanos = mundo ordinário
Mundo discursivo = Atividade de linguagem discursiva

As coordenadas são disjuntas das coordenadas do mundo ordinário da ação de linguagem, ou o distanciamento não é explicitamente efetuado, apresentando- se as coordenadas organizadoras do conteúdo temático do texto, necessariamente como conjunta às da ação de linguagem. Quatro mundos discursivos e os tipos psicológicos correspondentes: • Mundo do expor implicado;

- Mundo do expor autônomo;
- Mundo do narrar implicado;
- Mundo do narrar autônomo.

Texto coletado em 02 de dezembro de 2020

O jogo como elo entre o culto e a cultura

A ludicidade é muito importante para o desenvolvimento da criatividade e da imaginação, proporcionando a comunicação com o mundo, contribuindo para o desenvolvimento intelectual e social das crianças. Os jogos e as brincadeiras desenvolvem nas crianças o raciocínio, as relações sociais, coordenação motora e além disso, aprendem a seguir regras e criar hipóteses e soluções para as dificuldades apresentadas.

O professor possui um papel fundamental no desenvolvimento das crianças. No processo de ensino-aprendizagem, os jogos tornam-se uma atividade prazerosa, os alunos aprendem brincando, interagem e torna-se uma aprendizagem significativa. Também, o professor deve acompanhar a evolução das brincadeiras, sendo um mediador, acompanhando o desenvolvimento do aluno e a partir daí suas evoluções e dificuldades.

Texto coletado em 02 de dezembro de 2020

Pedagogia de projetos: O que é ? Para que serve?

Método que os alunos aprendem por meio da experiência e sugere que os educandos se conectem a um projeto de pesquisa que desperte o interesse deles.

A escola incentiva o aprendizado por meio de experiências, a visão interdisciplinar e desenvolve a autonomia dos alunos.

O professor deixa de ser um transmissor de conhecimento nesse processo, o papel dele é de orientador, que realiza as mediações, favorecendo o ensino com base nas descobertas que os alunos realizaram através de pesquisas.

A Pedagogia de projetos contribui para formar indivíduos autônomos e socialmente ativos.

Texto coletado em 02 de dezembro de 2020

De que maneira e por que os jogos podem incentivar a leitura e a produção textual, promovendo a inclusão?

O hábito da leitura deve ser desenvolvido na criança desde cedo, através do incentivo familiar e escolar, sendo importante para a inclusão social, pois possibilita formar alunos pensantes e construtores, que consigam interagir de maneira cultural e social na comunidade em que vivem. O professor é essencial nesse processo, incentivando o gosto pela leitura e criando experiências para que o aluno se descubra através do hábito de ler. A ludicidade incentiva a criatividade, imaginação e o desenvolvimento da leitura e escrita. Este processo torna-se agradável e divertido, criando uma relação positiva entre criança e o processo de ler.

Texto coletado 02 de dezembro de 2020

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) [illegible], matrícula [illegible], do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professores de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, nesta escola, no período de [illegible].

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: [illegible]

Assinatura do(a) Professor(a): [illegible]

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Elisabete Fernandes Garcia

Assinatura do(a) Professor(a): [illegible]

Observação: se for possível, que a declaração tenha carimbo da escola.

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) Bruna Baldinha Campos, matrícula 1902050284, do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professores de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, nesta escola, no período de —.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Patricia Schuller.

Assinatura do(a) Professor(a): Patricia Schuller Gonçalves

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Elisabete Fernandes Garcia.

Assinatura do(a) Professor(a):

Observação: se for possível, que a declaração tenha carimbo da escola.

RELATO ENTREVISTA (1):

A primeira entrevistada exerce sua função em uma Escola pública, situada na Zona Norte do município de Quaraí. A escola atende 450 alunos do Ensino Fundamental I e II(1º ao 9º ano), turno diurno e é composta por 14 turmas, 25 professores, direção e duas vice-diretoras. Foi fundada em 30 de setembro de 1977 e possui uma biblioteca com um bom acervo, porém não há bibliotecária. Também possui acessibilidade para alunos com deficiência e sala de recursos.

A professora trabalha na Escola há 6 anos, relata que a pedagogia de projetos se dá através da equipe pedagógica e professores, relacionando a datas comemorativas e valores, com várias disciplinas juntas. Referente ao uso de jogos acredita "quando mais lúdica for a metodologia, melhor será o estímulo à aprendizagem dos alunos".

Curso: Letras - Português

Componente curricular: Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

Professora formadora responsável: Denise Aparecida Moser

Acadêmicas: Caroline Saldanha Campos e Marta Vieira Alves

QUSTIONÁRIO

1. Em qual área atua e em que séries leciona? atuo na área das linguagens, com a disciplina de Língua Portuguesa, em três sextos anos.
2. Há quanto tempo atua na escola? Há 6 anos
3. Possui experiência em outras escolas? Sim, trabalho em outra escola estadual e em uma escola municipal.
4. Possui experiência em gestão? Não
5. Além de língua portuguesa, exerce a função de professor em outra disciplina?Há quanto tempo atua na escola? Tem experiência em outras escolas? Sim, além de Língua Portuguesa, leciono Ensino Religioso.
6. 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? Sim, trabalhamos com projeto, principalmente, relativos a datas comemorativas e valores. Geralmente, a escola propõe o tema do projeto e os professores das áreas se reunem a fim de produzir atividades referentes aos anos que trabalham, para adaptar o projeto ao nível dos educandos.
7. 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? sempre buscamos trabalhar englobando todas as disciplinas. Isso acontece, principalmente, quando há feiras, amostras culturais e outros eventos em que os alunos produzam atividades para serem expostas.

8. Como e quando é pensado o planejamento anual da Escola, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? O planejamento anual é feito no início do ano, através de reuniões entre os professores das áreas, em conjunto com a equipe pedagógica e direção.

9. O planejamento por área acontece quando?

O planejamento por área é feito no início do ano e no início de cada trimestre, através de reuniões pedagógicas.

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

Geralmente, em minhas aulas, utilizo jogos didáticos a fim de revisar os conhecimentos adquiridos, pelos menos, duas ou três vezes por mês.

11. Que tipos de jogos são utilizados nas séries que atua e com quais objetivos?

Utilizo bingos gramaticais, mímica(para trabalhar verbos), stop(classes gramaticais), o que é, o que é? (Revisao de conteúdos).

12. Os jogos utilizados são adaptados?

Sim, quando adaptados aos conteúdo adequado, por exemplo, auxiliam na reflexão sobre os usos da língua.

13. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento?

sim, favorecem, pois os alunos utilizam o raciocínio e a criatividade, fatores que auxiliam a escrita e a leitura

14. Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da lingua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento?

sim, favorecem, pois os alunos utilizam o raciocinio e a criatividade, fatores que auxiliam a escrita e a leitura

15. Acredita que o trabalho com jogos em sala de aula, auxilia na comunicação e no desenvolvimento cognitivo dos alunos? Por quê?

sim, pois quando mais lúdica for a metodologia, melhor será o estimulo à aprendizagem dos alunos.

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

lembro apenas de jogos nas aulas de Matemática, a fim de revisar a tabuada

17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?

Embora seja dificil, é possível e de grande valia, para que se tenha, por exemplo, um ensino interdisciplinar e contextualizado.

18. Em relação aos livros, há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras.

nao que eu conheça

19. Você utiliza obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de lingua portuguesa?

nao, geralmente os jogos que utilizo eu pesquiso na internet e adapto.

20. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo.

os que eu utilizo de Lingua Portuguesa não contemplam

Muito obrigada!

RELATO ENTREVISTA (2):

O segundo questionário foi realizado com uma professora de uma Escola de Ensino Médio, localizada no Centro de Quaraí. Com boa insfraestrutura, conta com laboratório de informática, laboratório de ciências, sala de recursos multifuncionais (Atendimento Educacional Especializado (AEE) e biblioteca. O local de ensino possui 667 alunos matriculados, a aulas acontecem nos turnos diurnos e noturno. As turmas são de anos iniciais (1º ao 5º ano), nos finais (6º ao 9º ano) e Educação de Jovens e Adultos (EJA) e Educação Especial.

A professora atua há 19 anos, relata em sua entrevista que a Escola utiliza pedagogia de projetos, com envolvimento de várias disciplinas, professores e supervisores. Diz que" os jogos despertam interesse pela língua portuguesa de forma dinâmica."

Curso: Letras - Português

Componente curricular: Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

Professora formadora responsável: Denise Aparecida Moser

Acadêmicas: Caroline Saldanha Campos e Marta Vieira Alves

QUSTIONÁRIO

1. Em qual área atua e em que séries leciona?

Português 9º anos na E E Fundamental Roberto Osório Junior e

EJA Totalidade 8 A/ B. Totalidade 9 A/B na Escola Dartagna Tubino.

2. Há quanto tempo atua na escola?

19 anos.

3. Possui experiência em outras escolas?

Sim, Manoel Inácio Tavares Nunes.

4. Possui experiência em gestão?

Não, mas gostaria de experimentar.

5. Além de língua portuguesa, exerce a função de professor em outra disciplina?Há quanto tempo atua na escola? Tem experiência em outras escolas?

Literatura, Espanhol. Já respondi na questão 3.

6. 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?

Todas as Escolas adotam pedagogia de projetos(as quais trabalho). Entre supervisora e professores. Entra dentro do planejamento anual da Escola.

7. 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. Quando falamos em projeto procura- se envolver o máximo de disciplina.

8. Como e quando é pensado o planejamento anual da Escola, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?

No inicio do ano letivo, sempre supervisor e professores.

9. O planejamento por área acontece quando?

No inicio do ano. Se for trimestre, no início. Bimestral, no inicio. Reúne- se os da área linguagem e suas tecnologias.

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

Sim. Há uma grande necessidade de trabalharmos com jogos, pois através da ludicidade a aprendizagem torna- se atrativa e melhora a fixação do conteúdo. Sempre com jogos.

11. Que tipos de jogos são utilizados nas séries que atua e com quais objetivos?

Caça palavras com S ou SS (ortografia), Quebra- cabeça textual, crônicas da zero hora, Jogo da forca, dramatização de histórias...

Depertar interesse pela língua portuguesa de forma dinâmica.

Busca atenção e o gosto pelo estudo.

12. Os jogos utilizados são adaptados?

Sim. Sempre adaptado a realidade da turma.

13. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento?

Em todos os momentos, pois torna- se leve o ler e interpretar.

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

Sim. Pois propiciam o meio para que o aluno exerça o seu raciocínio, a reflexão e consequentemente construa o seu conhecimento. Os jogos abrem espaço para a atenção, conscentração e percepção, fazendo muitas vezes o aluno refletir sobre o uso da língua portuguesa.

15. Acredita que o trabalho com jogos em sala de aula, auxilia na comunicação e no desenvolvimento cognitivo dos alunos? Por quê?

Porque os jogos promovem a construção do conhecimento cognitivo, fisico, social e psicomotor o que leva a memorizar mais facilmente o conteúdo abordado.

16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?
Raras vezes.Havia a preocupação do professor em fazer decorar o conteúdo.(Educação Tradiconal)

17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?

É possível.Pois temos vários recursos WhatsApp, Messenger,Google Meet para conversarmos e nos orientarmos.Videos gravados pelo professor explicando o conteúdo.

18. Em relação aos livros, há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras.

Tecendo Linguagens-Língua Portuguesa-Tania Amaral-Luci Araújo –Editora IBEP

Português Conexão e uso-Dileta delmanto-Laiz b.de carvalho-Editora Saraiva

Gramática da língua portuguesa-Roberto Melo Mesquita -Editora Saraiva

19. Você utiliza obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa?
Livros trazem poucos jogos. Bastante busca na Internet (sites)

20. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo.

São raras às vezes que temos jogos nos livros didáticos.

No livro Tecendo linguagens- Desvendando o conto: O vagabundo na esplanada

Foi feito na aula uma dramatização(Inicio do ano letivo)Houveram opiniões divergentes.

Muito obrigada!

ANÁLISE

Realizar um trabalho como este seria uma oportunidade de chegar mais perto da prática, mais perto da realidade do professor, ainda mais quando se tratando da utilização de jogos, seria um momento considerável para a nossa formação. Porém, devido a situação delicada que todo o mundo está enfrentando, vivemos um momento que nos pede cautela, mas nem por isso podemos parar, temos sim o dever de tomar todas as medidas sanitárias necessárias para a preservação da saúde. Tendo em vista os fatores expostos acima, tivemos que realizar a entrevista através de meios virtuais, não tivemos a oportunidade de visitar as Escolas e as bibliotecas. O momento não impediu de conseguirmos compreender as ideias das professoras entrevistas, devemos destacar que ambas são preocupadas em levar o melhor para suas aulas, com o objetivo de melhorar o aprendizado dos alunos.

SEQUÊNCIA DIDATICA

OBJETIVO: Estimular a leitura e a escrita, a fim de desenvolver a competência linguista dos alunos, reforçando o aprendizado com os dígrafos GU/RR/LH/SC/SÇ/SS/QU/NH/CH/XC.

AULA (1): Apresentação da situação

Disponibilizar aos alunos um material impresso, com um poema que contenha diferentes dígrafos nas palavras.
Os alunos juntamente com as professoras farão a leitura do material, posteriormente serão estimulados destacar os dígrafos encontrados.
As palavras encontradas serão escritas no quadro para que todos possam visualizar.

Aula (2): Jogo dos dígrafos

Organização da classe: Serão divididos grupos de quatro jogadores e um juiz.
Material:
-Folha de papel cartão com os dígrafos dispostos, ex: GU, RR, LH, SC, SÇ, SS, QU, NH, CH, XC;
-Recortar e pintar o papel cartão onde contenha os dígrafos; (cada dígrafo corresponde a uma cor)
-Cartela de papel com bolinhas dispostas perto uma da outra, de forma que possam ser ligadas formando um quadrado de quatro bolinhas;
-Desenvolvimento: As cartas devem ficar dispostas sobre a mesa. Cada jogador desvira uma carta e escreve no papel uma palavra que contenha aquele dígrafo ex: RR/ carroça; e devolve a carta para a mesa. Ele apresenta a palavra escrita ao juiz.

Aula (3): Colocando a mão na massa

Os alunos serão estimulados a produzir um texto com os dígrafos estudados nas aulas anteriores. Após a produção de texto cada aluno realizará a leitura para os colegas.

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

A contribuição da Pedagogia de projetos e do uso de jogos no estímulo da leitura e da escrita é evidente, pois permitem de forma lúdica e divertida trazer para a rotina dos alunos essas práticas.
Acreditamos que o gosto e hábito da leitura e da escrita é aguçado na formação dos alunos, por isso a utilização dessas ferramentas auxiliam nesse processos.
Também, podemos destacar como ponto positivo o incentivo a curiosidade, pois através dela os alunos buscarão materiais informativos para a leitura.

Considerações finais

Através da elaboração do portfólio, pretendeu-se mostrar as reflexões realizadas através das leituras disponíveis nos módulos do componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, que serviram como norteadores das informações coletadas e direcionando a aprendizagem para os temas estudados. Podemos evidenciar que como futuros educadores preocupados com a aprendizagem dos alunos, devemos buscar técnicas e ferramentas que auxiliem no ensino-aprendizagem, transformando o aprendizado e minimizando as dificuldades encontradas pelos educandos. A aprendizagem através dos jogos auxilia no desenvolvimento do aluno, na interação em sala de aula, induz o raciocínio e a construção do conhecimento.

O material apresentado nesse trabalho colaborou para mudarmos nosso olhar perante a atuação dos professores em sala de aula e procurar novas estratégias para que o ensino-aprendizagem seja eficaz e que proporcione ao educando um ambiente mais prazeroso e motivador. A organização de um portfólio auxiliou no entendimento do conteúdo estudado durante o componente curricular, visto que de certa forma todos os textos tratavam de atividades práticas, nada melhor que escutar mesmo que de forma virtual os professores que já estão atuando, aproveitando assim as suas experiências e compreendendo certos anseios. As respostas de ambas as entrevistadas deixam claro os obejtivos das profissionais em utilizar pedagogia de projetos e através dos jogos e da ludicidade facilitar o conhecimento e aprendizagem de seus alunos. Outros fatores que podemos destacar é a carência de materiais didáticos que contemplem a utilização de jogos e a importância da internet, pois ela facilita muito no planejamento das aulas.

REFERÊNCIAS

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

ANTUNES, I. **Análise de Textos: Fundamentos e Práticas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2010. Resenha de: BARBOSA, M. S. Confluência, Rio de Janeiro, n. 50, p. 215-217, 2016. Módulo II

MACEDO, L. **O jogo como elo entre o culto e a cultura.** Nova Escola, ed. 61, janeiro. 2016. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/7736/o-jogo-como-elo-entre-o-culto-e-a-cultura# Acesso em: 04 d ez. 2020.

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.

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.