Portfólio

Fabiana Leão Baumart

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA/UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL

FABIANA LEÃO BAUMART

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR VI

DENISE APARECIDA MOSER

Itaqui, 6º semestre 2020.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 3
MINHAS REFLEXÕES..... 4
LÚDICO E JOGOS DE APRENDIZAGEM..... 7
PEDAGOGIA DOS PROJETOS..... 9
PEDAGOGIA DOS PROJETOS..... 11
RELATO DA ENTREVISTA..... 15
ENTREVISTA..... 16
SEQUÊNCIA DIDÁTICA 19
"QUAL A CONTRIBUIÇÃO DA PEDAGOGIA DE PROJETOS E DO USO DE JOGOS EM AULA DE PORTUGUÊS NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA?".....22
CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 25
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 27

INTRODUÇÃO

O presente trabalho objetiva apresentar a importância do lúdico e dos jogos no processo de ensino aprendizagem na educação visando a ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos. Com base nos estudos realizados no semestre e pesquisas feitas através de entrevistas com professores busquei enfatizar a importância do papel do professor nesse processo ensino-lúdico-aprendizagem bem como as propostas pedagógicas que devem inserir todo e qualquer aluno tendo ele alguma necessidade especial ou não. Considerando o aluno o centro do planejamento curricular onde através da educação constrói sua identidade pessoal e coletiva nas práticas cotidianas produzindo e participando plenamente desta construção.

MINHAS REFLEXÕES

ESCRITA REFLEXIVA: Três aspectos importantes encontrados no texto de Bronckart e como Irandé Antunes propõe a interação em aula de Língua Portuguesa.

O posicionamento de Bronckart é baseado na forma de organização das pessoas no mundo, no papel fundamental dos instrumentos de linguagem e no do trabalho, na medida em que são responsáveis pela construção e desenvolvimento da consciência. Esses três aspectos ocorrem porque há nos seres humanos, a necessidade de sobrevivência, valor e produção.

De acordo com Bronckart o agir comunicativo refere-se ao fato de que as representações são como signos que são classificados por todos os representantes de uma esfera social, segundo essas definições existem três tipos de mundos: "o mundo objetivo", caracterizados por signos remetentes ao meio físico

(homem x ambiente), “o mundo social”, representados pelos signos marcados pela linguagem comum, e o mundo “subjetivo” representado pela relação de cada individuo em particular com a sua tarefa, tendo neste mundo a autorreflexão com o acúmulo de conhecimento.

É através desses mundos que o homem transforma o meio, ficando claro que a linguagem humana se apresenta como uma produção associada as atividades sociais ,ou seja, a linguagem é produto da interação social e se organiza em textos, discursos e signos.

Em seu livro “Aula de Português”, a autora define leitura como uma “atividade de interação entre indivíduos”, visto que temos presente o autor do texto e o leitor.

Através da leitura podemos ter acesso a novos conhecimentos ampliando assim nosso repertório pessoal.

Vale ressaltar que somente através dessa prática o aluno conseguirá descobrir as peculiaridades de cada gênero textual, não podendo esquecer que a leitura é também um momento de prazer.

A autora fala da importância de o leitor possuir conhecimentos prévios, pois mesmo com a presença de instruções dadas pelo texto só esse conhecimento não é suficiente, dessa forma, é imprescindível que o leitor utilize seus conhecimentos de mundo.

Irandé traz várias sugestões de como melhorar as atividades baseadas nas principais competências. Esta obra propõe a análise das práticas de ensino nas salas de aula, refletindo, primordialmente, os seus aspectos globais até chegar às partes menores. Dessa forma, este tema é de significativa importância e pode ser sugerido a professores de línguas, principalmente àqueles que necessitam de novos horizontes para arriscar em sua prática novas ações.

Texto coletado em 26 de Outubro / 2020

LÚDICO E JOGOS DE APRENDIZAGEM

O que mais chamou minha atenção com relação aos conceitos do texto Pedagogia de Projetos é a ressignificação do espaço escolar que neste conceito deixa de ser um processo de memorização e passa a ser um espaço de interação trazendo novas possibilidades no ensino/aprendizagem dos alunos que deixam de apenas receber conteúdos prontos e metódicos e passam a aprender com a participação onde vivenciam sentimentos, adotando posicionamentos diante dos fatos, ocasionando uma metodologia de independência do aluno, instruindo-o pelas experiências, problemas e ações desenvolvidos no âmbito de ensino escolar.

No vídeo do Professor Lino a minha reflexão é que a utilização dos jogos na aprendizagem além de ser uma ferramenta de fundamental valor para os professores que a utilizam também é imprescindível para os alunos sendo que, influencia de maneira positiva o crescimento e aprimoramento desses alunos.

A partir de atividades lúdicas, jogos e brincadeiras o aluno aprende brincando vários conceitos, estimulando seu desenvolvimento pessoal, sua saúde mental, processos de socialização, comunicação, expressão e na construção de conhecimento.
O uso dos jogos em sala de aula deve deixar de ter um caráter apenas competitivo, mas ser visto como situações que provoquem diferentes pontos de vista no processo de ensino/aprendizagem, estabelecendo relações e uma ordem e resolvendo problemas.

Texto coletado em 16 de Novembro / 2020

PEDAGOGIA DE PROJETOS

- O que você entende por Pedagogia de Projetos?

Pedagogia de Projetos consiste em um método que ensina por meio da experiência. A proposta desta metodologia visa o interesse e a conexão do estudante por projetos de pesquisas, se trata de uma metodologia alternativa que a escola pode utilizar para formar alunos críticos, independentes possibilitando autonomia no processo de ensino aprendizagem destes estudantes.

A Pedagogia de Projetos estimula a criticidade que contribui para formar cidadãos autônomos, esta metodologia tem como característica a flexibilidade e a multidisciplinaridade podendo trabalhar várias áreas do conhecimento relacionando as disciplinas de Português, Matemática e ciências por exemplo.

O papel do professor é orientar, favorecer e propor situações de ensino que são baseados nas descobertas que vão surgindo durante a pesquisa do Projeto. O Projeto se desenvolve respeitando a realidade de cada grupo pois se trata de um processo global e complexo sendo que cada indivíduo é único e possui suas próprias habilidades e competências, propondo assim um novo significado para a educação e para a escola onde deixa de apenas repassar conteúdos e respostas prontas. É um novo espaço educacional que contempla as interações e múltiplas dimensões.

Texto coletado em 02 de Dezembro / 2020

PEDAGOGIA DOS PROJETOS

ESCRITA E LEITURA COMO INCLUSÃO SOCIAL.

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

A utilização de estratégias metodológicas como jogos facilitam a construção do conhecimento por serem desafiadores e instigantes, despertam o interesse do aluno em aprender, é um instrumento que facilita a construção e promoção da leitura e escrita, bem como no desenvolvimento integral do aluno. O uso dos jogos promove a aprendizagem de todos os alunos, com ou sem necessidades especiais, quando usado como recurso para o incentivo do aluno com necessidades especiais a aula se torna mais dinâmica e interessante e contribui para o envolvimento desse aluno no seu processo de ensino – aprendizagem onde ele pode vencer suas limitações propiciando o conhecimento de maneira significativa.

Os jogos oferecem maneiras de criar, recriar, inventar, onde o aluno passa a elaborar suas próprias estratégias, desenvolve criatividade e independência possibilitando desenvolver seu raciocínio, colaborando assim, para a leitura e escrita ou seja estimula o desenvolvimento linguístico.

Texto coletado em 29 de Novembro / 2020

RELATO DA ENTREVISTA

A professora entrevistada atua na área de Pedagogia e Língua Portuguesa com os anos finais do Ensino Fundamental e com o Ensino Médio, possui anos na profissão e ama seu trabalho, valoriza ações e metodologias que incentivam o desenvolvimento cognitivo e emocional e potencializam a experiência do aluno na escola. Segundo ela os jogos e pesquisas atraem o interesse dos alunos além de fornecer noções sobre respeito às regras, estratégias e o desafio de superar situações e de trabalhar em equipe. Portanto, é um instrumento de aprendizagem que auxilia no processo de ensino da leitura, escrita e análise linguística transformando o aprendizado significativo principalmente nas aulas ministradas no Ensino Médio.

A escola disponibiliza todos os meios e materiais necessários para tais projetos de ensino.

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 ITAQUI, encaminha o(a) acadêmico(a) FABIANA LEÃO BAUMARTI, matrícula 1702090326, 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

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) FÁBIANA LEÃO BAUMART, matrícula 17020932G, 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 26 de novembro 2020

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: FERNANDA LEÃO BAUMART

Assinatura do(a) Professor(a): FERNANDA LEÃO BAUMART

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

FERNANDA LEÃO BAUMART

Assinatura do(a) Professor(a): FERNANDA LEÃO BAUMART

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

ENTREVISTA

1- Quando a escola que leciona foi fundada?
Foi fundada no ano de 1985.

2- Que público atende?
Ensino fundamental e médio

3- O professor entrevistado atua em qual área?
Pedagogia e Língua Portuguesa

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

5- Tem experiência em gestão?
Sim

6- A escola adota a Pedagogia de Projetos?
Sim.

7- Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?

A coordenação reúne-se com os professores e debatem para chegar à melhor decisão para todos.

8- Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência?
Os jogos fazem parte do material didático utilizado, o próprio material utilizado traz jogos em todas as matérias, inclusive em português.

9- Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos?
Stop, bingos, jogos de tabuleiro, memória. O objetivo é fixar os ensinamentos de maneira lúdica.

10- Os jogos utilizados são adaptados?
Sim, o stop, por exemplo, pode ser adaptado para qualquer conteúdo, de classes gramaticais a leitura.

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

Com certeza, os jogos são um instrumento muito bom para o aprendizado principalmente na socialização, concentração, raciocínio, na expressão e principalmente na criatividade.

12- Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento?
Com certeza os jogos levam a reflexão e ao raciocínio além do aprofundamento do aprendizado da língua e melhoria do seu funcionamento.

13- Na biblioteca da escola em que leciona há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa?
Não, geralmente essa leitura é feita em materiais mais atuais.

14- Você utiliza os livros didáticos da PNLD 2020 para seu planejamento?
Sim.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Jogo da coesão e coerência

Objetivo

– Assimilar que uma frase nasce da junção de diferentes palavras

– Desenvolver a coerência e a coesão, trabalhando com o conceito de frase.

Material

– Quatro cubos com seis palavras cada.

– Fita adesiva larga

– Fita adesiva colorida

– Palavras impressas (artigos e pronomes, substantivos, verbo de ligação, adjetivos).

Desenvolvimento

– Posicionar a turma em círculo. – Escolher em cada momento quatro alunos para jogarem os dados simultaneamente.

– Ler com eles as palavras sorteadas
– Questioná-los sobre como ordená-las para formar uma frase
– Permitir que variem os vocábulos em gênero, número e grau.
– Após a estruturação de cada frase, outro grupo deverá jogar os cubos novamente, o que deve acontecer respeitando-se o nível de envolvimento e a necessidade da turma.
– Combinar com os alunos o número de frases das que foram estruturadas durante a atividade e que vão registrar em seus cadernos, cada aluno escolherá a frase de sua preferência.

RÃ
UMA
FERO
FICA
JOGO DA COESÃO
E COERÊNCIA

JOGO DA COESÃO
E COERÊNCIA
FEROZ
ALGUMA
RÃ

JOGO DA COESÃO
E COERÊNCIA
PERMANECE
FEROZ
ALGUMA
RÃ

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

Todo o professor em formação deseja construir aprendizagens, estratégias educacionais e causar transformações na trajetória educacional do aluno, a educação de hoje exige muito do professor, principalmente o de Língua Portuguesa, pois todas as outras áreas dependem desta disciplina para a escrita e leitura.

O Ensino-Aprendizagem é aquele que se preocupa, não só com as mudanças tecnológicas e comportamentais, que ocorrem em velocidades cada vez maiores dentro do ensino, como também, com o desempenho do professor e do aluno neste processo.

Logo se torna um desafio para quem deseja construir aprendizagens e estratégias educacionais, levando-se em conta essa evolução pela qual percorrem professor e aluno.

O jogo é um universo de possibilidades, o lúdico é um meio incentivador para aquisição dos saberes por que ele alia a diversão com a aprendizagem de maneira leve e descontraída, além de estimular a criatividade e independência do indivíduo e principalmente promover a interação entre todos os envolvidos no projeto. A possibilidade de criar respostas e perguntas, tolerar os erros e promover a sua análise contribui para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e concentração.

Na língua portuguesa, a Pedagogia de Projetos contribui para a exploração das inteligências linguísticas, espaciais e pessoais. Sendo aplicado o uso da linguagem para facilitar à expressão, a compreensão de textos escritos e orais, a construção de imagens diversas com as palavras e a transformação da linguagem em instrumento para a aprendizagem.

Quando o aluno interage em sala de aula aumenta sua vontade de aprender, seu interesse aumenta pelo conteúdo, sendo assim ele aprende o conteúdo que lhe foi proposto sendo pensador, questionador, atuante no seu processo de aprendizagem e não um repetidor de informações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho enriqueceu minha trajetória acadêmica bem como a aquisição de saberes educacionais desenvolvidos na disciplina de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI.

Freire (1996) ensina o caminho para o educador refletir sobre a suas práticas pedagógicas, enfatizando dentre outras questões a ética, a importância do prazer, do acreditar, da seriedade e da humildade.

Nessa perspectiva foi de valor fundamental para o futuro profissional e pessoal sendo um recurso pedagógico na minha caminhada, fonte de conteúdos e conhecimentos teóricos que estimulam minha formação acadêmica e me fazem sentir orgulho desta profissão tão honrosa.

A disciplina propôs algo de referencial á prática pedagógica, material de estudo e ensino bem como aprendizagem e produção de conhecimento.

Para Cury (2003), não há técnica e metodologia pedagógica que funcione sem que haja a afetividade.

Desse modo não posso deixar de citar aspectos afetivos por ter recebido valores emocionais dos professores que foram empáticos e demonstraram muita consideração ao ensinar principalmente neste momento difícil de Pandemia, nos mantendo motivados e disponibilizando meios para um ensino de qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, I. (2003) ***Aula de Português: encontro & interação***. São Paulo: Parábola Editorial.

BRONCKART, Jean-Paul. ***Atividade de linguagem, textos e discursos. Por um interacionismo sóciodiscursivo***. Trad. Anna Rachel Machado e Péricles Cunha, São Paulo: Educ, 1999. 353 p.

CURY, Augusto. ***Pais Brilhantes e Professores Fascinantes.*** 9. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

FREIRE, Paulo. ***Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários à Prática Educativa***. São Paulo: Paz e terra, 1996.

MACEDO, Lino de; **PETTY,** Ana Lúcia Sicoli; **PASSOS**, Norimar Christe. ***Aprender com jogos e situações-problema***. [S.l: s.n.], 2000.