

# Portfólio

Universidade Federal do Pampa/  
Universidade Aberta do Brasil.

Universidade Federal do Pampa/  
Universidade Aberta do Brasil.

Autores

Ana Paula de Aguiar Barcelos

Márcia Bacco de Freitas

**PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO  
INTEGRADOR VI**

DENISE APARECIDA MOSER

POLO-CACEQUI VI SEMESTRE-2020

# Sumário

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>3</b>
<b>LEITURAS COMPLEMENTARES</b> .....	<b>4</b>
Escrita reflexiva.....	4
Lúdico e jogos de aprendizagem.....	5
Pedagogia dos projetos.....	7
Escrita e leitura como inclusão social.....	8
<b>FOTOS DA PESQUISA</b> .....	<b>9</b>
<b>RELATOS DAS ENTREVISTAS</b> .....	<b>16</b>
<b>SEQUÊNCIA DIDÁTICA</b> .....	<b>18</b>
<b>PEDAGOGIA DOS PROJETOS E USO DOS JOGOS</b> .....	<b>19</b>
Sugestão de desenvolvimento.....	20
Conclusão sequência didática.....	21
Fotos enviada pelas entrevistadas.....	22
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>25</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>26</b>

# INTRODUÇÃO

O presente portfólio trás assuntos relacionados à o uso da ludicidade presente nas salas de aula.

Acreditamos que o uso de jogos lúdicos tem uma contribuição muito significativa na vida dos alunos.

O trabalho trás informações importantes do lúdico no processo de aprendizagem, embora nem todos os professores fazem o uso dessa metodologia, pois salientam que o uso dos jogos, brincadeira e

brinquedos sejam mais proveitoso nas séries iniciais.

Ressaltamos que é de suma importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. A ludicidade é um fator muito enriquecedor pois proporciona interesse e participação na vida escolar e pessoal dos alunos.

# Leituras complementares

## Escrita Reflexiva

Bronckart em seu texto enfatiza o conceito da linguagem nas atividades, e a fundamental importância para o estudo da evolução humana no contexto psicológico e físico. O autor ressalta que a interpretação e escrita de textos, expande estudo, enriquecendo a leitura e escrita, salientando que conhecer as características de um texto promove uma melhor precisão.

Irlandé propõe aos professores buscas de conhecimentos com aulas claras, práticas e dinâmicas motivando os alunos uma inovadora qualidade de ensino e aprendizagem. Devido a isso cada professor precisaria rever sua metodologia, buscando um desenvolvimento e compreensão mais amplo, podendo tornar uma melhor interação entre aluno e conteúdo de forma simples e prazerosa.

## **Lúdico e Jogos de Aprendizagem**

As atividades lúdicas são de grande importância para a vida e formação de qualquer criança, pois através de brinquedos, jogos e brincadeiras a criança é estimulada a imaginação, criatividade, interação, crescimento, além de desenvolver múltiplas habilidades, sem esquecer do momento prazeroso de alegria e diversão. A ludicidade além de tornar as aulas mais atrativas, divertidas e participativas, a criança aprende a respeitar regras e limites, fazendo com que isso contribua de forma espontânea e necessária para a sua formação. Esse assunto vem ganhando e conquistando espaço na sociedade. O brinquedo na vida da criança é a oportunidade para seu desenvolvimento, crescimento e auxilia muito em seu processo de ensino aprendizagem.

O desenvolvimento da aprendizagem dos alunos é de suma importância e fundamental para escola e é dever dela buscar novas formas de incentivar o aprendizado, e ela pode estar encontrando nas atividades lúdicas uma saída. Pois o lúdico além de ajudar no processo de ensino aprendizagem nas escolas ainda propõe uma socialização diária entre os estudantes, uma vez que a maioria das atividades deve ser realizada em conjunto.

Se no brincar temos a interação entre as crianças, os livros de história infantis tornam-se disparadores para as crianças perceberem e pensarem sobre os seus comportamentos e sentimentos, para ampliarem a consciência de si mesmas e do grupo. À medida que as crianças vivenciam histórias, jogos, brincadeiras elas exploram o imaginário e a socialização, resultando na integralização, dando sentido ao mundo e tornando essencial sua inclusão no cotidiano.

## **Pedagogia dos Projetos**

Projeto é uma metodologia de trabalho a ser desenvolvida de maneira articulada com Proposta Pedagógica de cada escola, considerando-se que o conhecimento precisa ser construído em estreita relação também com o contexto em que as crianças estão inseridas, ressaltando-se os aspectos cognitivos, emocionais e sociais presentes nesse processo.

## **A escrita e leitura como inclusão social**

Se no brincar temos a interação entre as crianças, os livros de história infantis tornam-se disparadores para as crianças perceberem e pensarem sobre os seus comportamentos e sentimentos, para ampliarem a consciência de si mesmas e do grupo. À medida que as crianças vivenciam histórias, jogos, brincadeiras elas exploram o imaginário e a socialização, resultando na integralização, dando sentido ao mundo e tornando essencial sua inclusão no cotidiano.

Os jogos lúdicos são essenciais na educação inclusiva. Possibilitando trabalhar a atenção, concentração, interação, raciocínio lógico, leitura e escrita. Os alunos com deficiência intelectual compreendem melhor os conteúdos por meio de atividades concretas, por isso jogos são uma ótima opção pois permitem a manipulação do próprio aluno. Tornando esse modo de aprendizado mais prazeroso, acessível, dinâmico e de maneira mais divertida. Assim construindo o desenvolvimento e aprendizado.



## 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 Montenegro, encaminha o(a) acadêmico(a) Flávia Balco de Freitas, matrícula 1702090394, 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](mailto:denisemoser@unipampa.edu.br)

**Denise Moser**  
SIAPE 1578489  
Docente



Especificamente, na aula de Português, os jogos são contemplados?

**Sugestão** de perguntas para a entrevista (o grupo tem liberdade para perguntar mais ou diferente do que está aqui).

1. Quando a escola foi fundada?
2. Qual público atende?
3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área?
4. Há quanto tempo atua na escola?
5. Tem experiência em outras escolas?
6. Experiência em gestão?
7. A escola adota a Pedagogia de Projetos?
8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?
9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?
10. O planejamento por área acontece quando?
11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência?
12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos?
13. Os jogos utilizados são adaptados?
14. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento?
15. Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento?
16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos?
17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto?

1.º EE.E.M. Dona Sembera das Vitórias, fundada em 30/03/1958.

2.º A escola atende alunos da 4.ª série até o 9.º ano, e Ensino Médio.

3.º Área das Linguagens, Língua Espanhola, Língua Portuguesa e Literatura.

4.º 3 anos mensalidade.

5.º Sim, escola particular Trabalhei por 5 anos.

6.º Não.

7.º Sim.

8.º Com disciplinas atribuídas para essa prática e a contribuição e empenho de todos da escola.

9.º O planejamento é pensado nos primeiros dias em que os professores reúnem-se.

10.º O planejamento por área ocorre trimestralmente.

11.º Nas aulas de português não são usados jogos.

12.º -

13 -

14 - Acredito que podem ser praxiotes; acredito ser mais apropriado em séries iniciais.

15 - Podem ajudar sim os alunos, voltados para o lado lúdico com séries iniciais.

16 - Como professora não lembro de ter jogado em aulas de português, mas em algum momento na disciplina de matemática.

17 - Nesse caso atípico, foi muito complicado chegar até esses alunos, pois a realidade da nossa escola é muito frágil, esses alunos são de uma classe social não muito favorável, famílias de baixa renda, com isso não foi possível fazer trabalhos diferenciados, foi usado muito textos e interpretação e a revisão da gramática.

Prof. Lucília Machado Card.



## CARTA DE APRESENTAÇÃO

Jaguarão, 6 de novembro de 2020.

O curso de Letras: Português, modalidade a distância, da Universidade Federal do Pará/Universidade Aberta do Brasil, pelo Colégio Encantinha 01A acadêmico(a) Anna Paula de Aguiar Borges, matrícula 1702050398, para uma entrevista online com você(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@ufpa.edu.br](mailto:denisemoser@ufpa.edu.br)

Denise Moser  
SIAPE 1578489  
Docente

*Aline Moraes*

①

② Alunos de ed infantil até 9<sup>as</sup> anos

③ Português 8<sup>as</sup> 9<sup>as</sup> e espanhol 6<sup>as</sup> a 9<sup>as</sup> anos

④ Na escola Cúcuta Sim, está a 2<sup>as</sup> anos

⑤ Sim, seu concubinato a 12 anos.

⑥ Um pouco, pois quando foi nomeado, trabalhou como secretário adjunto da educação, onde ficou por 3 anos.

⑦ Sim, trabalha com projetos

⑧ Toda a escola periodicamente, porém, cada turma elaborou o seu, dentro do tema escolhido pela escola.

⑨ Planejamento anual é realizado alguns dias antes de começar o ano letivo, em reuniões com todo grupo de professores e funcionários.

⑩ Após o planejamento anual, os professores de área juntam-se por trimestre

11) Sim jogamos, tanto em aula, alunos com alunos, como também no computador, como forma de ampliar e também aplicar o conhecimento adquirido, na maioria das vezes ao final de um conteúdo.

12) Perguntas e respostas, complete, analisar o uso da gramática, com o objetivo de analisar se realmente se aprendeu e por que utilizaremos o conteúdo que foi visto.

13) Na maioria das vezes sim.

14) Sim, pois através do brincadouro e com o brincadouro (jogo) ficamos desinibidos, mostramos o que sabemos, o que aprendemos, e ao aprendermos brincando não nos esquecemos.

15) Sem sim, como no caso do vírgula, se trocá-lo de lugar muda toda a sentido da frase.

16) Muito pouco.

17) Sim é possível, claro que como todo mínimo remete, este também deve se ter toda atenção quanto a sua explicação.

## Relatório de entrevista

As entrevistas presentes nesse portfólio, foram desenvolvidas por meios virtuais, devido a pandemia do covid-19. Assim respeitando as regras de distanciamento, estabelecida pelo município de Cacequi, onde residimos.

Através de um aplicativo de mensagem foi enviado os questionários e a carta de apresentação para as professoras. Na qual uma trabalha com alunos do ensino fundamental e a outra com ensino médio, ambas nas escolas municipais.

Contudo as educadoras responderam os questionários e reenviaram juntamente com a carta de apresentação devidamente preenchidas e assinadas pelas mesmas.

Observamos que nem todas as professoras usam a ludicidade em sala de aula, pois acreditam que é mais proveitoso nas séries iniciais.

E como esse ano foi um ano atípico dificultou mais ainda o uso da metodologia. Assim dando mais ênfase ao conteúdo de modo mais tradicional.

Os pontos positivos que viemos ressaltar através dessa pesquisa é, a facilidade e a flexibilidade de contato pelo meio remoto de comunicação. Assim realizando essa atividade, respeitando o tempo das professoras com suas tarefas e deveres.

E por fim não podemos esquecer de salientar o fator de segurança á todos envolvidos na pesquisa, que esses meios proporcionam. Pois é essencial no momento em que vivemos.

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA SOBRE LEITURA, GRAMÁTICA, ESCRITA;

**1º AULA;** Informe os alunos que eles irão conhecer alguns animais: uns podem já ser conhecidos, outros não.

- Divida-os em duplas e peça que listem o maior número de animais que se lembrarem começando com a letra C.
- Escreva no quadro os nomes listados pelos alunos (cada dupla lerá sua lista).
  - Converse e pergunte se todos conhecem os animais listados. Informe que no decorrer das aulas eles vão encontrar os nomes de outros animais que começam com a letra C, e alguns poderão não conhecê-los. Por essa razão, farão um mural com a imagem do animal e o nome dele.
  - Todos os alunos deverão escrever no caderno os nomes que aparecem no quadro.
  - Em casa, deverão pesquisar outros animais que comecem com a letra C.

O foco das atividades será chamar atenção do estudante para o som e para a vogal que precede o grafema.

## **2º AULA: Sistematização do conhecimento sobre o uso do C com som de /k/.**

- Peça que os alunos informem o nome dos outros animais, encontrados na pesquisa realizada em casa, que não estavam na lista inicial
- Peça aos alunos que complementem a lista inicial com os novos animais. Pergunte se há algum animal na lista que alguém não conheça. Caso não conheçam, o professor deve informar que eles vão conhecer o animal quando começarem a montar o mural.
- Em dupla as crianças devem olhar a lista no caderno e verificar se em todas as palavras a letra C é pronunciada da mesma forma. (Espera-se que na lista tenha palavras em que o C tenha som de /s/, como em "cegonha", e o de /k/, como em "camelo").
- Converse com a turma sobre o que eles perceberam.
- Peça que separem em duas colunas as palavras conforme o som do C.
- Pergunte aos alunos o que eles acham que tem de diferente nas palavras para que os sons do C mudem. Valorize todas as hipóteses das crianças, procurando compreender o modo que estão pensando.

- Quando os alunos chegarem à conclusão de que o C tem som de /s/ antes de E/I e som de /k/ antes de A, O, U, peça para que escrevam no caderno a conclusão da turma. O (a) docente também deverá registrar em um cartaz para ficar exposto na sala.

### **3º AULA: Construção do mural de animais que tenham C ou QU nos nomes.**

- Informe aos alunos que será iniciado o planejamento da construção do mural de animais da sala. Defina com a turma quantas e quais imagens aparecerão no mural.
- Definida as imagens, divida a turma em pequenos grupos e distribua entre eles o nome dos animais para a pesquisa (os animais não deverão ser repetidos por grupos).
- Cada grupo deverá pesquisar como se alimenta o animal. O grupo também poderá pesquisar imagens para a montagem do mural

- O mural deverá ser montado coletivamente na sala de aula, e cada grupo deverá contribuir com sua pesquisa. Abaixo de cada imagem deverá ter uma pequena legenda com o nome do animal e a seu(s) alimento principal(is).

Aproveite o momento para relembrar o uso do C ou QU a partir da escrita dos nomes dos animais.

Pergunte sempre o porquê da escolha do grafema.

Essa sequência trabalha a concentração, comunicação, desenvolvimento intelectual, leitura, escrita e ortografia.

## **Conclusão sobre a sequência didática**

Concluimos que o lúdico tem suma importância para o desenvolvimento de qualquer aluno, independente de suas limitações. A ludicidade possibilita trabalhar a atenção, concentração, interação, raciocínio lógico, leitura e escrita. Por meios de atividades concretas como, brincadeiras, jogos e brinquedos. Favorecendo a construção do aprendizado, conhecimento e desenvolvimento intelectual e motor.

E por fim tornando as atividades mais prazerosas, afetivas e comunicativas.

**FOTOS ENVIADAS PELAS PROFESSORAS  
ENTREVISTADAS**





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

Sabemos que a leitura e escrita é processo que exige algumas atividades mais elaboradas e concretas, assim priorizando a ludicidade, interação de forma que facilite o caminho para a aprendizagem e desenvolvimento.

O uso do lúdico em sala de aula, possibilita mais interação, concentração, raciocínio e atenção. Pois observa-se que independente da dificuldade do aluno, os jogos lúdicos influenciam para o melhor aproveitamento. Instigando a participação do aluno referente as atividades propostas.

Essa metodologia lúdica, não precisa ser trabalhada com frequência, mas o professor deve procurar incluir de acordo com as condições em sala de aula e do conteúdo a ser estudado.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

ANA PAULA- Diante desse portfólio eu consegui perceber, a grande valência do lúdico e a sua contribuição para o desenvolvimento na aprendizagem. É de extrema importância a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem para o aluno na escola e em sua vida social.

Porém como esse ano, o ensino foi de modo remoto, muitos professores não puderam por em prática seus projetos em aula.

Realizamos uma pesquisa no qual obtemos respostas que foram fundamentais para percebermos a verdadeira importância do lúdico no ambiente escolar. Mediante a apresentação da sequência didática que desenvolvemos para esse trabalho, podemos ver as possibilidades de aprendizado que a mesma trará aos alunos.

É dever da escola e professores promover recursos metodológico que despertam curiosidade e a capacidade de cada indivíduo.

MARCIA- Através do trabalho desenvolvido, percebi quanto a ludicidade é um importante aliado no ensino da aprendizagem, pois desperta a criatividade, imaginação, socialização que contribuem na construção do conhecimento. A dimensão lúdica para as crianças sempre vem carregada de alegrias, emoções e satisfações essenciais para o seu desenvolvimento. Por meio da ludicidade, o aprendizado acontece de forma concreta, estimulando sentidos fundamentais para o desenvolvimento infantil, embasado o aprendizado da função sensorial, motora e até mesmo a função emocional. Levando em consideração que o objetivo do trabalho é mostrar o lúdico como método facilitador para a aquisição da leitura e escrita facilitando um melhor aprendizado de uma forma prazerosa e espontânea.

## REFÊRENCIAS

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.

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

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.

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.