



PORTFÓLIO

Elizandra

Letiane

Mariane

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA-
UNIPAMPA
CURSO DE LETRAS-EAD**

**Elizandra Guarizi de Godoy
Letiane Soares Krüger
Mariane Larissa Lima Debus**

**PRÁTICA PEDAGÓGICA
E
SEMINÁRIO INTEGRADOR VI**

Denise Aparecida Moser

Pólo Itaqui

6º Semestre-2020

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
REFLEXÕES.....	6
RELATO DA ENTREVISTA.....	15
FOTOS DOS LIVROS DIDÁTICOS.....	37
SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	39
PEDAGOGIA DOS PROJETOS E USO DE JOGOS... 	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	45
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo apresentar as reflexões acerca do material didático disponibilizado no Componente Curricular Prática Pedagógica em Seminário Integrador VI.

Em um primeiro momento foi trabalhado o material de Jean-Paul Bronckart- “Atividade de Linguagem, textos e discursos”, que trata dos mundos discursivos sua classificação e abordagem, que acabam por nortear quatro mundos discursivos aplicados a linguagem.

Em seguida foi trabalhado um resumo do livro “Aula de Português- encontro e interação” de Irandé Antunes sobre a metodologia que deve ser adotada pelo professor e sua sequência didática privilegiando o trabalho com a oralidade, escrita, escuta e gramática, esta sendo trabalhada em função da sua funcionalidade, através dos mais variados gêneros textuais que irão contribuir para que o aluno pense de forma reflexiva e tenha suas potencialidades aumentadas.

Dando sequência foi trabalhado o Lúdico e os jogos de aprendizagem, no texto de Andréia Volante em “ O lúdico na sala de aula de Português”, que consiste na aplicação de jogos para a estimulação e construção do conhecimento de forma desafiadora e levando ao desenvolvimento do aluno em um ambiente ativo, interativo e colaborativo trabalhando assim a oralidade, a escrita, a escuta e a gramática de forma lúdica.

O texto “Aprender com Jogos e Situações Problema” trata sobre os efeitos dessa didática para aprendizagem, como é positiva e estimulante no desenvolvimento do aluno, pois favorece o exercício da atenção e trabalha as formas de estratégias na obtenção de uma finalidade e contribuindo para a interação social, bem como auxiliam o aluno a desenvolver o raciocínio lógico, cognição e conhecimento.

Na sequência foi trabalhado a “Importância dos Jogos” com o vídeo do professor Lino Macedo, onde trata que os jogos proporcionam situações de conhecimento, através da colocação de problemas, nos quais são aplicadas estratégias para a sua melhor resolução, trazendo uma reflexão sobre os temas e criando situações de aprendizagem reforçando, enriquecendo e trazendo efeitos positivos para a aprendizagem.

Em seguida foi trabalhado com a “Pedagogia dos Projetos”, onde foi analisado como deve ser a aplicação concreta de um projeto, onde o aprendiz virá através das experiências de interação e cooperação dos alunos desencadeando o pensar a partir da análise de um problema e a sua resolução, nesse contexto o professor é o mediador, apoiador e incentivador da atividade para que se chegue a uma nova significação no processo de ensino-aprendizagem.

Ao final foi trabalhado o texto a “Escrita e Leitura como Inclusão Social”, este trata do incentivo à leitura e à produção textual associada a inclusão social, trabalhados no contexto escolar de forma lúdica desenvolvendo habilidades cognitivas, os jogos elaborados e planejados para que o aprendizado se dê de forma significativa em uma abordagem de uso-reflexão-uso, contribuindo para o aumento da capacidade cognitiva e raciocínio lógico dos alunos em atividades dinâmicas e coletivas onde a aprendizagem se dê de forma interativa e divertida.]

REFLEXÕES

-Atividade de Linguagem, textos e discursos Jean-Paul Bronckart.

Os aspectos importantes no texto de Bronckart se baseiam na delimitação dos Mundos Discursivos por coordenadas que são CONJUNÇÃO e DISJUNÇÃO que classificam o NARRAR e o EXPOR, abordando respectivamente a IMPLICAÇÃO e AUTONOMIA.

Essas distinções norteiam os quatro mundos discursivos que são identificados através de formas linguísticas.

O primeiro aspecto trata do modo de agir do homem que é resultado de um processo histórico de socialização que possibilita o desenvolvimento da comunicação através do signo, os indivíduos apresentam uma forma própria de organização social que se dá no papel fundamental dos instrumentos, na linguagem e no trabalho, culminando no desenvolvimento da consciência humana.

A atividade humana é organizada coletivamente e caracterizada pela linguagem, esse processo comunicativo é representado por signos que em uma dimensão social configuram o conhecimento de mundos representados.

O segundo aspecto são os três mundos representados, o “mundo objetivo” - são os signos que representam o mundo do homem e o ambiente onde ele vive, “mundo social” - a linguagem, signo, que é comum dentro das organizações coletivas e o “mundo subjetivo” - relação que cada indivíduo tem com o seu conhecimento, sendo eles indissociáveis sendo que o mundo objetivo e subjetivo irão depender do mundo social, então é através dos mundos que o meio é transformado pelo homem.

E o terceiro aspecto são os cruzamentos dialético entre uma ação individual e a construção histórica, em uma estrutura geral os textos evidenciam o mundo discursivo, em relação a linguagem empregada podem apresentar-se como conjuntas ou disjuntas, autônomas ou implicadas.

No mundo conjunto a linguagem empregada está ligada as coordenadas gerais do mundo e as coordenadas espaços-temporais, enquanto que no mundo disjunto as coordenadas espaço-temporais estão ligadas a uma origem específica das coordenadas espaços-temporais, a ordem de narrar. No mundo implicado o texto mobiliza a ação da linguagem, então para entendê-lo será necessário entender seu conteúdo temático, enquanto que no mundo autônomo não será necessário o entendimento do conteúdo temático, em consequência Bronckart irá dizer que irão surgir quatro mundos discursivos: - O mundo do expor implicado; - O mundo do expor autônomo; - O mundo do narrar implicado; e - O mundo do narrar autônomo.

-Aula de Português: encontro e interação- Irandé Antunes

Para Irandé Antunes o professor deve assumir uma autonomia didática em suas aulas privilegiando uma metodologia onde sejam desenvolvidos no aluno a oralidade, a escrita, a escuta e a leitura dos mais variados gêneros textuais formais e informais trabalhando a gramática de forma funcional, pois o aluno já domina sua língua então a ideia é não decorar regras e sim compreender o valor semântico das palavras e o sentido que elas expressam transformando esse aprendizado em algo estimulante desfazendo a ideia de que estudar Língua é penoso, o uso de diversos gêneros textuais em uma gramática contextualizada exercitando o valor potencial do aluno é uma das formas disso. O estudo deve ser estimulante, desafiador e instigante, de modo que as aulas de português sejam atrativas e dinâmicas, com atividades de interação, as quais contribuam para que o aluno possa expressar e exercitar seu potencial, desenvolver seu pensamento crítico, reflexivo e autônomo, corroborando com a sua formação e aprimorando seus conhecimentos.

-Lúdico e Jogos de Aprendizagem

O lúdico na sala de aula de Português

Muito interessante as estratégias utilizadas por Andréia Volante em “ O lúdico na sala de aula de Português, pois permite trabalhar a interação com os alunos, fazer um diagnóstico de suas dificuldades, utilizando jogos que estimulam e constroem suas habilidades. Foi possível perceber que muitas eram os desafios dela na aplicação dessa proposta, no entanto a cada atividade lúdica aplicada pode-se fazer um diagnóstico levantando informações pertinentes sobre como deveria continuar trabalhando ,a cada atividade ela propunha desafios para os alunos, onde eram oferecidas condições para o seu desenvolvimento, em um ambiente ativo, colaborativo e comunicativo trabalhando a oralidade, escrita, escuta e gramática de forma lúdica ampliando assim a capacidade dos alunos para a compreensão e construção do conhecimento em uma linguagem que fizesse sentido para eles.

Em sua proposta ela tira o foco do ensino de língua portuguesa voltado para a gramática e faz uma proposta onde prioriza o ensino dos conhecimentos linguísticos e epilinguísticos.

Aprender com Jogos e Situações Problema

O texto expressa sobre projetos com jogos, onde os jogos auxiliam o aluno a desenvolver melhor seu raciocínio lógico, sua cognição e conhecimento, contribuindo para a melhora do seu processo de aprendizagem alcançando uma maior amplitude e compreensão dos conteúdos propostos.

Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades: Tentar definir o jogo não é tarefa fácil.

Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez,... Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. (KISHIMOTO, 1997, p. 13).

-A importância dos jogos

Em relação ao vídeo do professor Lino Macedo os jogos proporcionam situações de conhecimento, através da colocação de problemas que devem ser resolvidos individualmente ou coletivamente através do pensamento e aplicação de estratégias para a sua melhor resolução, trazendo uma reflexão sobre os temas propostos e assim criando situações de aprendizagem. A informação é mais direta na criação e solução de problemas e a intensão do professor ao propor o jogo, as duas situações: a experiência do jogar “ganhar e perder” e como solucionar isso. O vídeo complementa de forma rápida as informações pautadas em vários textos anteriormente referenciados nesse comentário. Tudo isso reforça que o uso de jogos em um projeto de aula enriquece o mesmo, pois será atrativo para o aluno e trará efeitos positivos na aprendizagem.

Considerando que os jogos têm grande importância, pois possuem regras, temáticas, estratégias, formatos e estímulos os quais motivam e instigam os alunos, pois servem como instrumentos de aprendizagem, porque atuam como suporte e auxiliam nas práticas em sala de aula, além de proporcionarem a comunicação e a interação entre os educandos.

-Pedagogia dos Projetos

É um método pelo qual o aluno deverá construir o seu conhecimento, onde o professor apresenta-se como mediador e provocador no processo do pensar de seu aluno propondo um problema que deve ser analisado juntamente com seus alunos, a partir dessa análise irá ser definido um tema a ser trabalhado. Esse tema é uma proposta de alguma situação onde o aluno deve chegar a uma resolução dessa problemática.

com métodos e estratégias as quais proporcionam a aprendizagem de maneira lúdica, contribuindo para que o educando possa interagir com os colegas e realizar trocas de experiências, bem como desenvolver as atividades propostas, exercitar sua criatividade e sua imaginação. Os jogos no contexto escolar devem funcionar de forma inclusiva, o professor nesse contexto deve planejar, intencionar e mediar a proposta do jogo, pois é através desta que irão ser incentivadas e reconhecidas as potencialidades dos alunos, onde serão lançadas oportunidades para que todos possam alcançar o conhecimento de forma coletiva, a contribuição dos jogos para o aprendizado da leitura e produção textual deve se dar de forma significativa, promovendo a interação e sendo desafiadora, em uma proposta onde se trabalhe a leitura e a escrita da língua através de uma abordagem de uso-reflexão-uso, assim consequentemente contribuindo para o aumento da capacidade cognitiva e raciocínio lógico dos alunos em atividades dinâmicas e coletivas onde a aprendizagem se dê de forma interativa e divertida.

RELATO DA ENTREVISTA

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Jaguarião, 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) Elizandra Reis Guarizi de Godoy, matrícula 1702090322, 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@fampampa.edu.br

INSTITUTO ESTADUAL
LEDA MARIA FERREIRA DA SILVA
Falt. de Rom. – 0825 344933/2019
Decreto de Impl. – 0825/2019
Santarém

Denise Moser
SIAPE 1578489
Docente

Mari *Mari*
Docente
IDF 2732218/02

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) Elizandra Pereira Guarizi de Godoy

matrícula 1702090322, 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 25/11/2020.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Fabiana Leão Baumart

Assinatura do(a) Professor(a): 

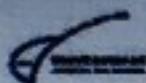
Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Fabiana Leão Baumart

Assinatura do(a) Professor(a): 

Maria J. de F. Alves
Diretora
IDF 1732218/02

INSTITUTO ESTADUAL
LEDA MARIA FERREIRA DA SILVA
Pav. de Informática, 00157-700/100
Decreto de Informações nº 1.200/2010
Barro Preto



CAPES

CARTA DE APRESENTAÇÃO

Juarizema, 6 de novembro de 2020.

O curso de Letras: Português, modalidade a distância, da Universidade Federal de Pernambuco/Universidade Aberta do Brasil, pelo Itaquí, encaminha o(a) acadêmico(a) Maurice Louisa Lima de Azevedo, matrícula 1905030450, para uma entrevista online com um(a) professor(a) que minstre 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@unipampeza.edu.br

Instituto Estadual de Educação

OSVALDO CRUZ

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) Mariane Larissa Lima Jesus, matrícula 1702.0910340, 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 24 de novembro.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: _____

Assinatura do(a) Professor(a): _____

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio.

SAGNA MUSTAFA ALVES

Assinatura do(a) Professor(a): Sagna Mustafa Alves

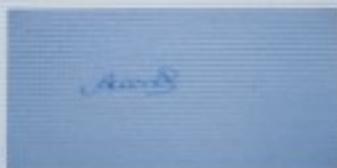
Observação: se for possível, que a declaração tenha carimbo da escola.

Instituto Estadual de Educação
OSVALDO CRUZ

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) Letiane Soares Krüger, matrícula 1702090334, 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 30/11/20.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Anna Paula Cassol



Assinatura do(a) Professor(a):

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Assinatura do(a) Professor(a):

Entrevista nº1

Elizandra Guarizi de Godoy

1-Começar a entrevista com uma descrição particular da professora da escola:

A escola fica em um bairro de área rural, e oferece aulas de Educação infantil, Ensino fundamental I, Ensino fundamental II, Ensino médio. A estrutura da escola conta com 10 salas de aula, sala de recursos multifuncionais para Atendimento Educacional Especializado (AEE), acesso à Internet, sala de professores, cozinha, Biblioteca, sala da secretaria, área verde, refeitório, sala de vídeo e quadra de esportes.

2- Quais as turmas que a professora atende?

Turmas do Ensino Fundamental I do 1º ao 5º ano , Ensino Fundamental II do 6º ao 9º ano e Ensino Médio com as turmas do 1º e 2º anos.

3- Atende alguma outra disciplina?

Além da disciplina de Língua Portuguesa desenvolvo as disciplinas de Língua Espanhola. Língua Inglesa, Literatura e de Produções Interativas.

4- Quanto tempo está na rede de ensino pública?

Três anos.

5-Como é o suporte de material didático? Pode ser usado satisfatoriamente com as turmas?

O material didático da escola atende as necessidades básicas dos alunos, para o Ensino Médio contamos mais com os livros didáticos o ensino fundamental I conta com jogos e todo material didático pedagógico necessário, livros infantis, filmes.

6- Usa de outros recursos como tecnologias, jogos, imagens em sua aula?

Sim. Uso recursos tecnológicos, a escola oferece internet e netbooks para os alunos, gosto de trabalhar com jogos, filmes, apresentações em Power Point, para o Ensino fundamental I

utilizo Jogos e brincadeiras, atividades lúdicas e de produção voltadas para o ensino das linguagens e habilidades como leitura, escrita e interpretação.

7- Uma de suas turmas foi mencionada a nível de coordenadoria em um evento tradicionalista na cidade, ganhando até prêmio e ampla divulgação. A ideia foi da escola? Como isso contribuiu? Tem vontade de repetir? Seria possível na realidade de pandemia? Sim. Participamos de um evento realizado pela Secretaria de Educação, realizado no mês de setembro alusivo a Semana Farroupilha, intitulada “Festejos Farroupilha” Ganhamos 1º lugar e 3º lugar das duas vezes que participamos, consistia em gravar um filme e enviar uma fotografia com o tema escolhido pela Secretaria de Educação. Contribuiu de forma muito positiva, pois a participação e envolvimento dos alunos elevou a autoestima deles, e se trata de um trabalho extraclasse onde eles usaram de criatividade, empenho e dedicação. Pretendo participar todos os anos, exceto esse por causa da pandemia, não participamos. não seria possível.

8- Sua forma de ensinar de quem segue qual a concepção(Bronckart, Bakhtin...) ? Você sente que a experiência social trazida pra realidade desperta interesse? Acredito que ao ensinar na área das linguagens eu adoto os dois conceitos, pois, a gramática é fundamental para aquisição das línguas e o pensamento e linguagem também porque através dessas interações o aluno realiza atividades mentais socializando e aprendendo de várias maneiras. Seria como aliar a teoria da gramática com as práticas sócio comunicativas.

09- Em alguma turma tem alunos com necessidades especiais? Se sim como é o AEE?

Sim. Tenho em várias turmas alunos com necessidade especiais variadas, a escola possui sala de recursos e eles são muito bem atendidos em horário inverso ao da aula.

10- A formação continuada colabora no seu planejamento?

Sim. A formação continuada colabora muito no planejamento e no processo de aperfeiçoamento dos saberes, pois, hoje em dia com as tecnologias avançadas às informações e conhecimentos são compartilhadas de forma instantânea e se faz imprescindível como requisito para o professor.

11- Na pandemia as atividades estão sendo planejadas com qual o foco? o interesse? Lúdico? gramática ?

Durante a pandemia tento aliar o interesse com o lúdico para atrair a atenção dos alunos, sempre abordo a gramática de uma maneira branda com intuito de revisar conteúdos já estudados. O foco principal é a participação dos alunos, porque durante a pandemia houve muito abandono dos estudos, por esse motivo tento transmitir através das atividades remotas algum estímulo para os alunos.

Em tempos de Covid-19 a entrevista aconteceu de forma sucinta por Whatsapp, encaminhamos as perguntas para a Professora escolhida, a professora tem turmas de Língua Portuguesa e Literatura além de outras disciplinas na escola, atende ensino fundamental e ensino médio é uma entusiasmada pelas novas aprendizagens na busca pelo desenvolvimento dos seus alunos, utiliza jogos, livros infantis, filmes e todo o material didático que a escola dispõe com os alunos de ensino fundamental, aos alunos de nível médio faz uso de recursos tecnológicos pois a escola oferece netbooks para os alunos assim como internet, usa de filmes, Power Point para apresentações e participação em eventos sazonais que inclusive já renderam reconhecimento para a escola.

O uso do livro didático é uma ferramenta bastante usada pela professora e de acordo com o que tivemos acesso são bem atualizados e voltados para o ensino de linguagens e habilidades como leitura, escrita e interpretação conforme ela relatou na entrevista.

Entrevista nº2:

Mariane Larissa Lima Debus

01) Quando a escola foi fundada?

Em 1938.

02) A senhora atua em qual área?

Português e Literatura, para o ensino médio.

03) Há quanto tempo atua na escola?

Há cinco anos.

04) A senhora tem ou teve experiência na gestão da escola?

Na escola não.

05) A escola utiliza, ou seja, trabalha com a pedagogia de projetos?

Sim, inclusive eu e outra professora somos responsáveis por dois projetos nesse ano, voltados para o ensino remoto, tanto do curso normal quanto do médio.

06) Em relação ao planejamento anual da escola, como ele é pensado?

No início do ano letivo e depois com reuniões frequentes.

07) Nas aulas de português a senhora utiliza jogos ou algo do tipo?

Sim, e com isso se tem o dinamismo e da tecnologia. Jogos nas aulas de português intensificam o conteúdo de forma lúdica e trabalham o raciocínio de forma rápida e clara.

08) Os jogos em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento isso acontece?

Bastante, por vezes auxilia na atenção e na concentração.

09) Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas como entretenimento?

Com certeza os dois.

10) É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em Ensino Remoto?

Sim, inclusive os projetos ajudam os professores e os alunos a trabalhar.

11) Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente na escola?

Sim, com certeza.

12) Há obras que incentivam o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa?

Sim, tem um acervo grande que o FNDE manda para a escola, mas a grande maioria dos professores não utiliza.

13) Na pandemia as atividades estão sendo planejadas com o foco de atrair o interesse? O lúdico ou só a gramática está sendo abordada?

Sim, eu trabalho muito utilizando slides criativos.

A entrevista foi realizada de forma presencial, sendo respeitados todos os protocolos de segurança, a entrevista se deu de forma informal, e fluiu como uma conversa entre amigas.

Foi possível constatar que a professora trabalha com a pedagogia de projetos, e atualmente ela e outra colega são responsáveis por dois projetos voltados para o ensino remoto, tanto do curso normal quanto do médio. A escola realiza o planejamento anual no início do ano letivo e depois com reuniões frequentes. A entrevistada utiliza jogos em suas atividades, porquanto expressa que através dos jogos se tem o dinamismo o qual se dá através da tecnologia. Jogos nas aulas de português intensificam o conteúdo de forma lúdica e trabalham o raciocínio de forma rápida e clara. Segundo a professora os jogos auxiliam na atenção e na concentração do aluno, e servem tanto para entretenimento quanto para refletirem acerca da língua. Em relação à Pedagogia de Projetos em Ensino Remoto ela utiliza, pois os projetos ajudam os professores e os alunos a trabalhar.

Sobre os livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente na escola, ela relata que a escola um acervo grande que o FNDE manda para a escola, mas a grande maioria dos professores não utiliza. E sobre o lúdico ela expressa que trabalha utilizando slides criativos.

Entrevista nº3

Letiane Soares Krüger

1. Quando a escola foi fundada?

O Colégio teve sua fundação inicial com as irmãs teresianas e comunidade itaquense em 16 de julho de 1911, após 96 anos as irmãs iriam fechar as portas por não conseguirem mais manter a instituição, dando início a cooperativa de pais em 2008 que dá seguimento ao trabalho até então.

2. Qual público atende? O público atendido pelo colégio é Educação Infantil, Ensino Fundamental I e Ensino Fundamental II.

3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área?

No momento atuo no Ensino fundamental II nas disciplinas de Língua Portuguesa e Produção de Texto.

4. Há quanto tempo atua na escola?

Estou na escola desde 2018, 3 anos.

5. Tem experiência em outras escolas?

Minha experiência iniciou na educação infantil como auxiliar de atividades sociais.

6. Experiência em gestão?

Não

7. A escola adota a Pedagogia de Projetos?

Nossa escola trabalha com projetos pedagógicos.

8. Como acontece, como é conduzido o processo?

Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? Tem projetos em que toda a escola fica envolvida e alguns a critério dos professores.

9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola?

A maioria dos projetos é apresentado no início do ano letivo pela equipe diretiva.

10. O planejamento por área acontece quando?

No início do ano letivo recebemos nosso material letivo onde fica aberta novas propostas para realizar novos projetos.

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

Os jogos são frequentemente utilizados na disciplina de Língua portuguesa, sempre busco fazer uma revisão do conteúdo utilizando alguns jogos, com bingo dos verbos, que trabalhei assim que conclui o conteúdo para compreender o que o aluno entendeu da matéria de forma lúdica.

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos?

Utilizo caça palavras, cruzadinhas, quiz como o kahoot, bingo como citei na pergunta anterior entre outros. O objetivo para utilização desses recursos é focar na aprendizagem do aluno de forma mais divertida tornando o aprendizado mais agradável.

13. Os jogos utilizados são adaptados? Para incluir aluno(s) com alguma deficiência?

Sim, os jogos são pensados sempre nas dificuldades de cada aluno buscando contemplar a aprendizagem de todos.

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

Acredito que toda a leitura favorece na aprendizagem, através da leitura o aluno consegue interpretar o que é solicitado, com a visualização das palavras acaba aprendendo a escrita de novos vocábulos o que enriquece seu vocabulário.

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

Acredito que sim, pois a Língua portuguesa é uma língua viva que está em constante transformação, utilizando os jogos a favor da aprendizagem o aluno aprende o conteúdo se divertindo, trazendo interesse pela nossa língua materna que muitos docentes não gostam de estudar.

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

Quando aluno, não estou lembrada de professores utilizando jogos com objetivo na aprendizagem.

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

Sim, é possível as aulas remotas vieram e nos trouxeram grandes desafios um deles é atrair a atenção do aluno, trazendo os jogos para as aulas remotas os alunos saem da aprendizagem tradicional e acabam se divertindo.

18. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente?

Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras.

19. Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa?

Trabalho com material da rede Pitágoras, e dentro de sua metodologia sempre vem atividades e dicas para trabalhar o lúdica na disciplina.

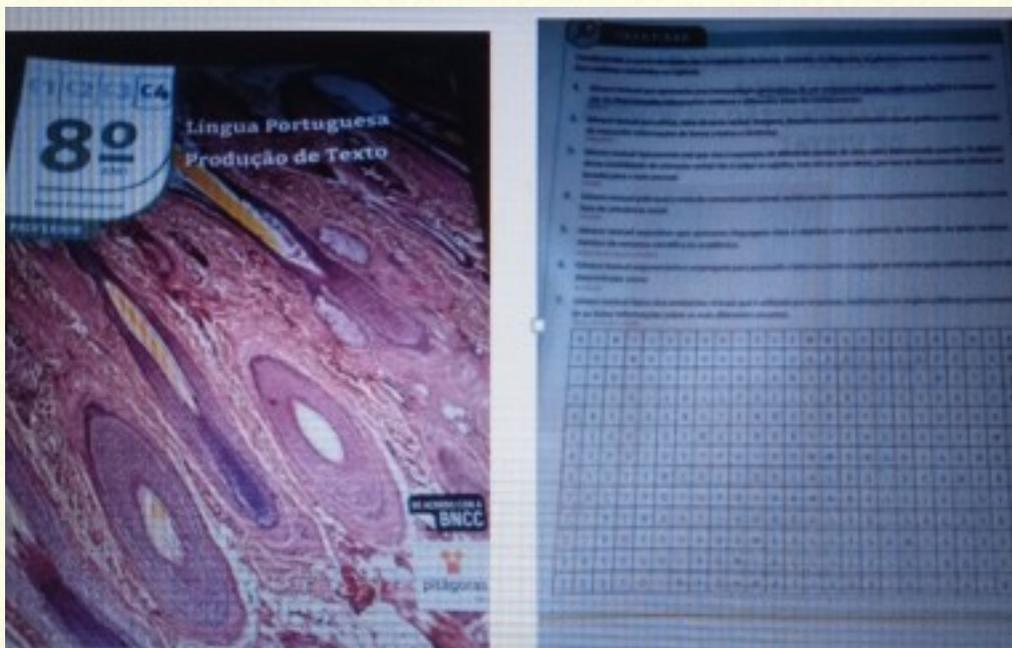
20. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos?

Citar um exemplo. Trabalho com material da rede Pitágoras, e dentro de sua metodologia sempre vem atividades e dicas para trabalhar o lúdica na disciplina. Exemplo, trabalhamos alguns gêneros textuais e na atividade para fixar os alunos deveriam praticar sua aprendizagem com o diagrama.

A entrevista foi realizada via e-mail, devido a professora não estar indo até a escola, ela ministra as disciplinas de Língua Portuguesa e Produção Textual no Ensino Fundamental II, trabalha com projetos pedagógicos, em alguns toda à escola se envolve e em outros fica a critério dos professores. A maioria dos projetos é apresentado no início do ano letivo pela equipe diretiva, segundo ela recebem o material letivo e ficam abertas novas propostas para realizar novos projetos. Ela relata que os jogos são frequentemente utilizados na disciplina de Língua portuguesa, sempre busca fazer uma revisão do conteúdo utilizando alguns jogos, com bingo dos verbos, que trabalhou assim que conclui o conteúdo para compreender o que o aluno entendeu da matéria de forma lúdica, utiliza caça palavras, cruzadinhas, quiz como o kahoot. O objetivo para utilização desses recursos é focar na aprendizagem do aluno de forma mais divertida tornando o aprendizado mais agradável. Os jogos são pensados sempre nas dificuldades de cada aluno buscando contemplar a aprendizagem de todos.

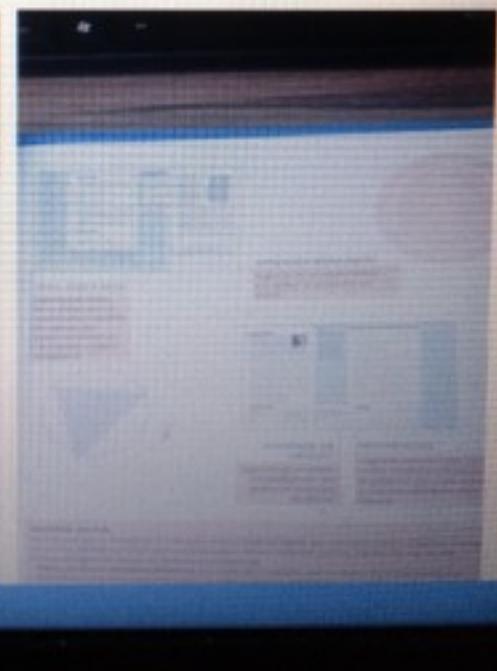
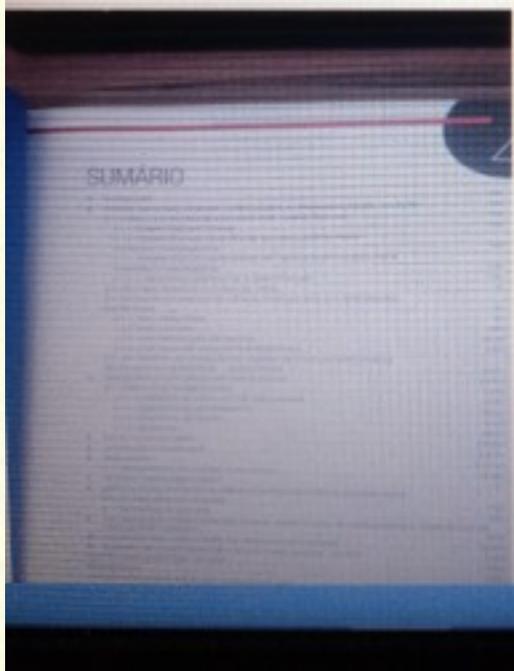
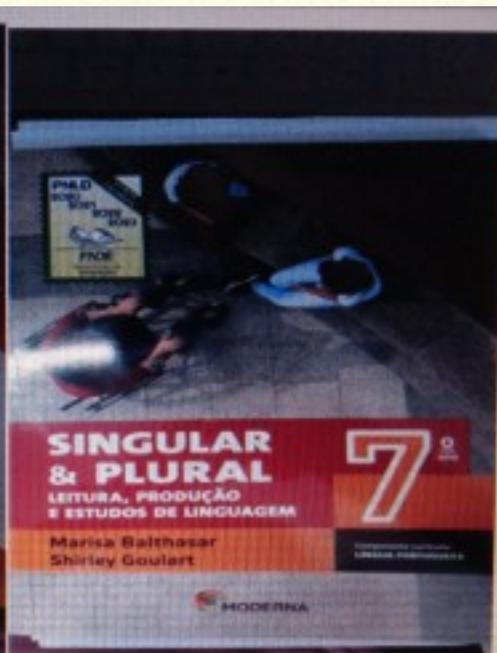
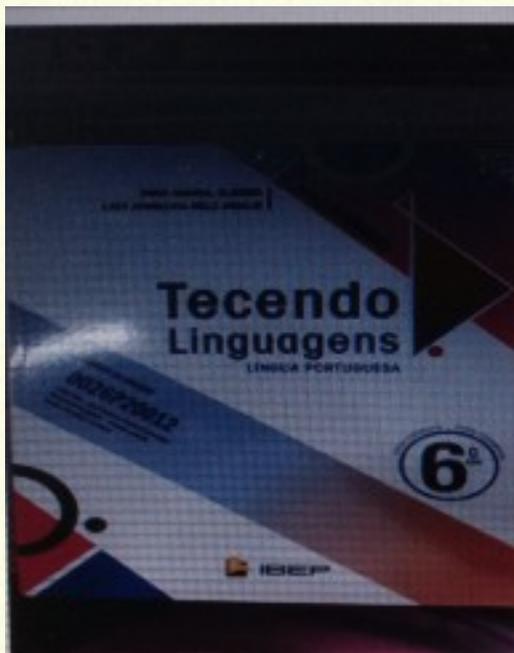
OBS: Duas das alunas iriam entrevistar as mesmas professoras, para a entrevista não se repetir uma aluna fez a entrevista da professora do Ensino Fundamental II e a outra fez coma professora do Ensino Médio.

FOTOS DOS LIVROS DIDÁTICOS



Fotos do livro didático da entrevistada nº3

OBS: A entrevistada nº2 não utiliza livro didático.



Fotos dos livros didáticos da entrevistada nº1

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

QUIZ DE PORTUGUÊS

Objetivos: testar os conhecimentos de forma divertida, interativa e colaborativa. A proposta é fazer um quiz de perguntas e respostas utilizando um app “Quiz de Português” no celular. Conforme os conteúdos são trabalhados em sala de aula será aplicado o quiz para fazer uma sondagem das dificuldades e da evolução no aprendizado.

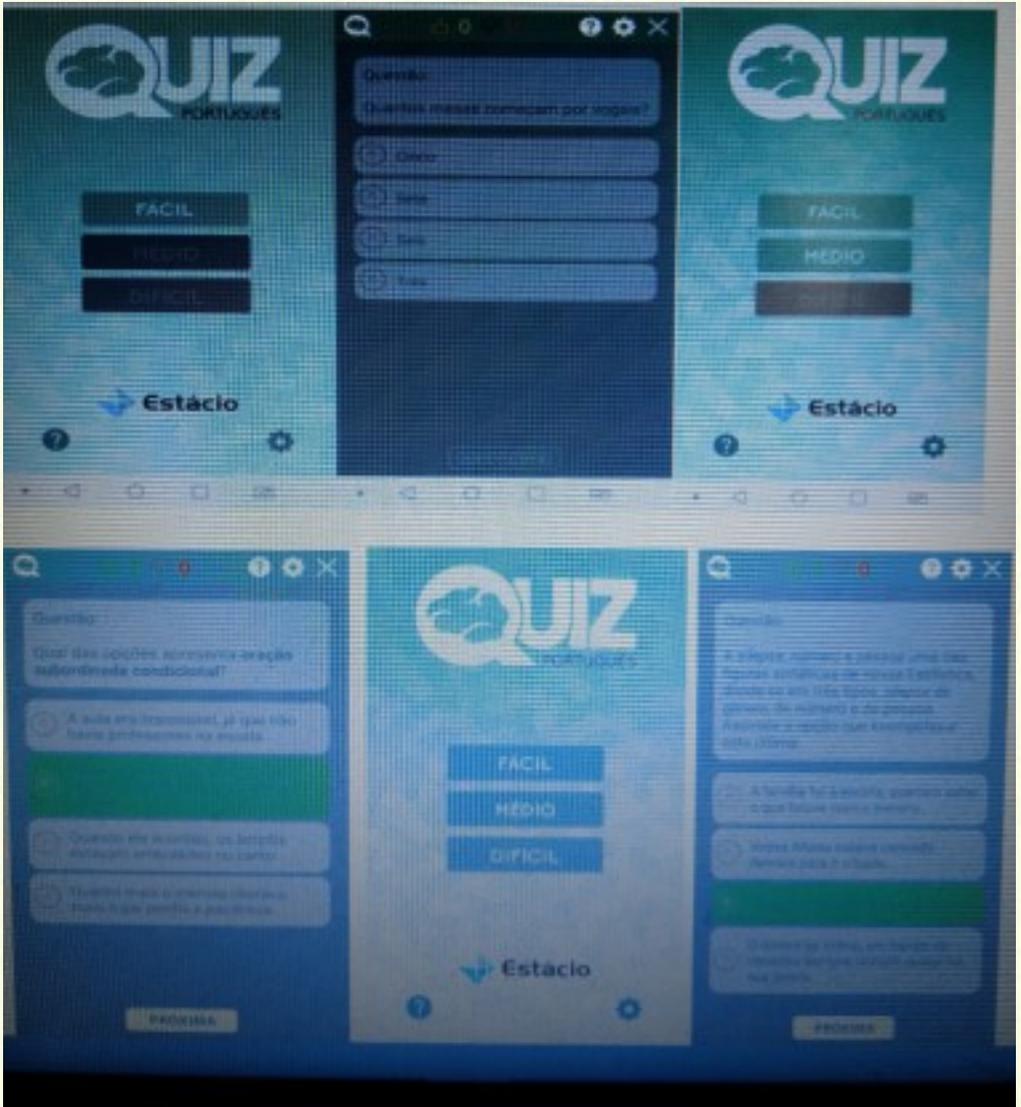
Ferramenta utilizada: o celular dos próprios alunos.

Como funciona o Quiz: este é formado por questões objetivas em três níveis fácil (10 questões de fonética, morfologia e ortografia), médio (20 questões com os temas anteriores e sintaxe oracional) e difícil (30 questões de semântica, estilística, sintaxes, concordância, regência, pontuação e os temas anteriores).

Como funciona a atividade: em um primeiro momento a turma será dividida em grupos de 3 alunos, um deles ficará responsável por baixar previamente o app para o seu celular,

no dia da atividade um grupo de cada vez irá iniciar o Quiz. A atividade consistirá em ver qual grupo alcançará a maior pontuação, cada grupo lerá a pergunta em voz alta para que todos participem, os integrantes irão discutir entre eles e marcar a alternativa que acham correta, caso a alternativa marcada esteja errada a professora irá anotar no quadro para ao final da atividade ser discutida entre todos os alunos da sala. Nesse contexto o professor será a mediador da atividade proposta, caberá a ele selecionar o nível a ser trabalhado, dependendo do conteúdo que estiver ministrando, e anotar no quadro as questões erradas. Essa sequência didática irá permitir que o aluno aprenda de forma dinâmica e interativa e o professor irá fazer uma sondagem das suas dificuldades.

Aplicativo Quiz de Português



Sequência Didática pensada para Inclusão

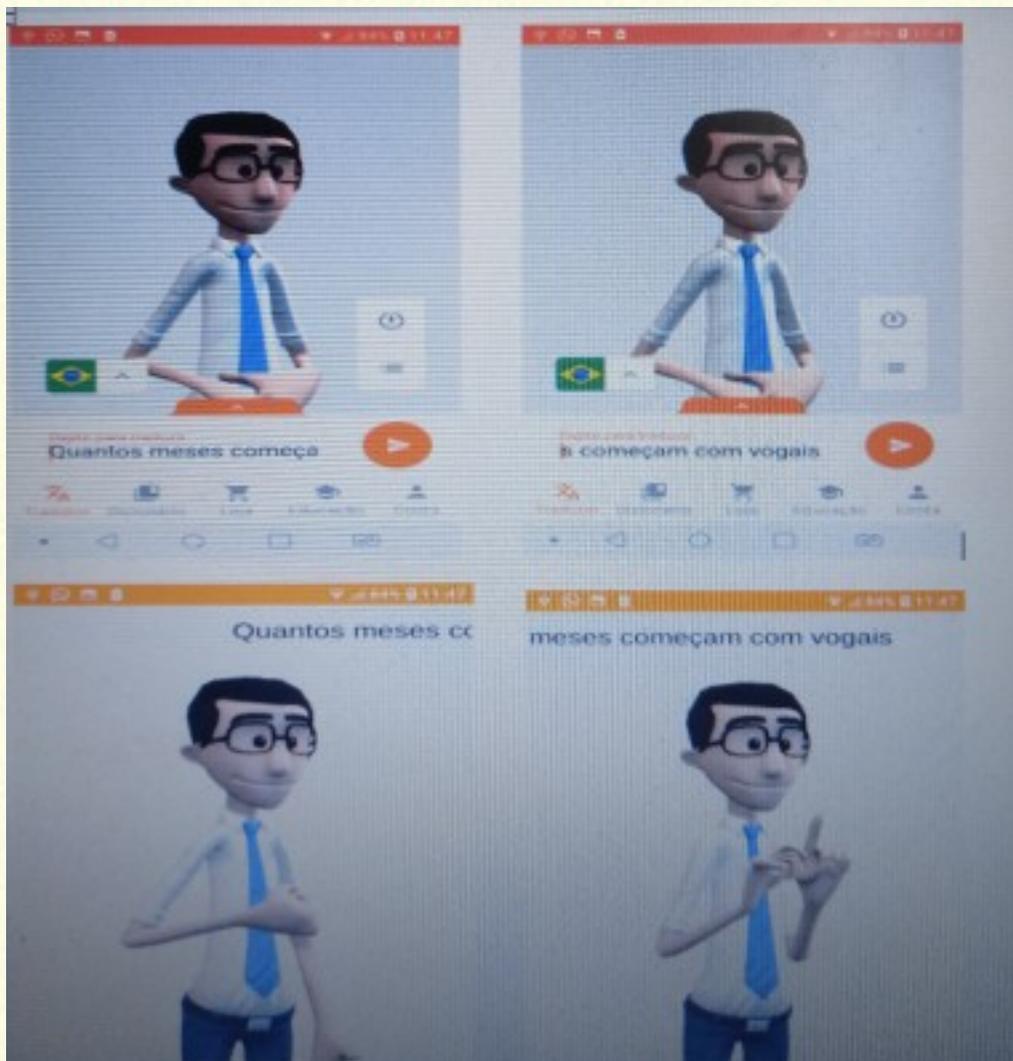
Pensando na didática proposta acima de forma inclusiva em uma perspectiva onde no contexto da sala de aula se tenham alunos surdos-mudos e estes não dispuserem de um tradutor de Libras a proposta para o Quiz será a seguinte:

Ferramenta utilizada: o celular dos próprios alunos.

Como funciona: a proposta para o aluno incluso será de baixar para o próprio celular, ou para o celular do colega de grupo o app Hand Talk, no aplicativo se digita o que quer que seja traduzido e um Avatar do app faz a tradução para Libras.

Como funciona a atividade: um integrante do grupo irá entrar no app Quiz de Português, no nível indicado pela professora, enquanto o outro colega ou o aluno incluso em seu celular irão entrar no app Hand Talk, no momento em que for visualizada a questão a ser respondida no app a mesma será digitada no outro app para que seja traduzida para Libras, após esse momento os colegas do grupo irão interagir e escolher a opção da resposta.

Aplicativo Hand Talk



PEDAGOGIA DOS PROJETOS E USO DOS JOGOS

A importância da pedagogia de projetos é o auxílio na resolução de problemas de interesse educativo relacionado às experiências dos alunos principalmente com a utilização de mídias e jogos que auxiliam o professor a avaliar esse aluno através do processo que ele vai utilizar para essa resolução. Nesse desenvolvimento o professor promove a integração e cooperação em uma didática que trabalhe a leitura e a escrita da língua através de uma abordagem de uso-reflexão-uso entre os participantes, um dos principais objetivos do educador mediador é a construção do conhecimento do aluno através de descobertas significativas para ele, considerando que para o aluno o importante no final é o produto, enquanto, que para o professor é o processo, nesse sentido o professor deve conhecer esse aluno ao propor as ideias e ter flexibilidade quanto a prazos para que ele conclua seus projetos tendo empatia por sua realidade que muitas vezes necessita de um olhar de inclusão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Prática pedagógica e seminário integrador VI contribui para o contato real entre futuro professor e professor já em atividade e a troca de experiências, houve uma conclusão do real benefício do uso de jogos lúdicos para o interesse do aprendiz e desenvolvimento das linguagens, visto que os alunos respondem positivamente as tarefas propostas pela professora mesmo nesse momento delicado em que prender a atenção e manter a responsabilidade é mais um desafio para o professor. O ponto negativo desse trabalho realizado é passar por essa disciplina sem ter o contato real com os alunos, coletar dados pode trazer a informação e a troca com o educador que transmite a mensagem, mas a interação e a energia junto aos educandos em seu meio é um desejo que ficou guardado com a esperança de que o momento atual passe e possamos usar do campo de estudo da escola e sala de aula em toda sua plenitude

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTUNES, Irlandé. Aula de Português: encontro e interação. São Paulo: Parábola, 2003.
- BRONCKART, Jean-Paul. Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sóciodiscursivo. Trad. Anna Rachel Machado. São Paulo: Educ, 2008.
- IBAIXE, Carmensita de Souza Bueno; SOLANOWSKI, Marly; IBAIXE JR., João. Preparando aulas: manual prático para professores, passos para a formação do educador. São Paulo: Madras, 2006.
- COSTA VAL, M.G.; MARCUSCHI, B. (Org.) Livros didáticos de língua portuguesa: letramento, inclusão, cidadania. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- DIONÍSIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Org.). Gêneros textuais e ensino. 3. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2010. GERALDI, J. W. O texto na sala de aula: leitura e produção. Cascavel: Assoeste, 1984. MACHADO, Anna Rachel. O diário de leituras: a introdução de um novo instrumento na escola. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ROJO, Roxane; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. (Org.) Livro didático de língua portuguesa, letramento e cultura da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 2003.

