

# Portfólio

Luana M. P. Penteado

UNIVERSIDADE FEDERAL DO  
PAMPA/UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL

Luana Montagner Pires Penteado

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR  
VI

Denise Aparecida Moser

Polo São Sepé  
VI Semestre- 2020

# Sumário

1. Introdução .....	03
2. Minhas reflexões.....	04
3. Relato dos questionários.....	08
4. Sequência didática.....	23
5. Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos.....	25
6. Considerações Finais.....	26
7. Referências.....	27

# 1. Introdução

O presente portfólio tem por objetivo apresentar algumas atividades e reflexões desenvolvidas no decorrer do bimestre no componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI.

Inicialmente serão apresentados materiais que foram estudados nos módulos do componente e as reflexões efetuadas nos fóruns.

Em seguida, serão apresentados os relatos dos questionários realizados com as professoras de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental e Médio, elencando algumas reflexões acerca dos dados coletados.

Após uma proposta de sequência didática para o 7º ano do Ensino Fundamental, integrando o ensino da língua portuguesa e os jogos e, na sequência, será explanado sobre a importância da pedagogia dos projetos e uso dos jogos no desenvolvimento da leitura e escrita.

## 2. Minhas reflexões

Durante o componente curricular, foram realizadas algumas leituras de textos indicados, bem como algumas reflexões solicitadas conforme cada módulo.

No módulo I – Interação em sala de aula, no fórum Escrita Reflexiva, da leitura do texto “Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo” de Jean-Paul Bronckart, destacou-se que a atividade de linguagem baseia-se na constituição de mundos virtuais: mundo ordinário que é representado pelo agente humano e os mundos de discursivos que são formados pela atividade de linguagem.

Os mundos discursivos são estruturados em dois conjuntos de operações: as que, por um lado, mostram as relações entre as coordenadas gerais as quais dispõem o texto e as coordenadas gerais do mundo ordinário em que se produz a ação da linguagem que o texto se origina.

Do outro lado, as operações que correspondem às relações entre as distintas instâncias de agentividade e seu registro no espaço-temporal.

Ao se contrapor a ordem do NARRAR e a ordem do EXPOR contra a oposição entre implicação e autonomia, pode-se delinear quatro mundos discursivos e seus tipos: mundo do EXPOR implicado, mundo do EXPOR, mundo do NARRAR implicado e mundo do NARRAR autônomo.

Na sequência, da leitura da resenha da obra de Irandé Antunes, intitulada Aula de Português: encontro e interação, destacou-se que esta propõe a interação em sala de aula e o ensino da língua portuguesa em uma concepção que abarque o seu ensino de forma dinâmica e não mecânica com a reprodução de frases fora de contexto.

Dessa forma, a autora percebe o equívoco com que vem sendo ensinada a língua, de maneira isolada e monótona, e ensino de uma gramática totalmente descontextualizada.

Nesse sentido, a autora convida os professores a repensar sua prática pedagógica e tornar o ensino

mais atrativo, considerando a língua como algo flexível e que seu ensino leve em consideração seu contexto social. Para tanto, o ensino deve privilegiar a gramática funcional e valorizar a potencialidade dos estudantes.

No módulo II – Lúdico e jogos em sala de aula de língua portuguesa, alguns textos que tratam sobre o Lúdico e Jogos em Sala de Aula foram disponibilizados, contribuindo para melhor definir os conceitos de lúdico e jogo, bem como o vídeo do professor Lino Macedo, intitulado “A importância dos jogos”.

A partir dessas leituras, no fórum Lúdico e Jogos de Aprendizagem, no texto “Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana”, Bertoldo (2000) assinala que jogo é a ação em si de jogar, é o divertimento; e Miranda (2001) diz que jogo pressupõe regra, e não contempla somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral, mas também um elemento muito rico para observação conhecimento global da

psicologia da criança (1980).

Conforme o texto, por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, as crianças desenvolvem a imaginação, criatividade e a fantasia. Pereira (2001) salienta que o lúdico contempla o jogo, uma vez que proporciona prazer e divertimento e o ato de brincar consegue introduzir vários conhecimentos, atitudes e comportamentos.

Assim, o lúdico torna-se um grande aliado no processo de aprendizagem, pois corrobora com o professor, tornando o ensino mais atrativo e proporciona elementos para explorar as potencialidades dos educandos.

No vídeo “A importância dos jogos”, o professor Lino de Macedo destaca que a atividade do jogo é mental, usa-se a cabeça, porém é a mão que representa. Mentalmente articulam-se estratégias para jogar, buscando a melhor forma e há toda uma orientação mental que dirige, que orienta, que determina a melhor ação para só depois ela ser realizada. Dessa forma, explorando estratégias e desenvolvendo o raciocínio.

### 3. Relato dos questionários





## 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, pelo SÃO SEPE, encaminha o(a) acadêmico(a) LYANA MONTAGNER PIRES PENTEADO, matrícula 1702090024, para uma entrevista online com uma professora 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**  
Sape 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) **Luana Montagner Pires Penteado**, matrícula 1702090024, do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professora de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental, nesta escola, no período de 27 a 30 de novembro.

Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: Paula Jane Pires Vaz

Assinatura do(a) Professor(a):



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) **Luana Montagner Pires Penteado**, matrícula 1702090024, do Curso de Letras - Português da UAB-UNIPAMPA, realizou a entrevista com professora de Língua Portuguesa do Ensino Médio, nesta escola, no período de 27 a 30 de novembro.

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Fabiana de Jesus Penteado Argenta

Assinatura do(a) Professor(a):

Fabiane P. Argenta.

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

## **Questionário - Ensino Fundamental**

1. Quando a escola foi fundada? Em 1º de março de 1937.

2. Qual público atende? Atende desde o Maternal até o 9º ano do Ensino Fundamental.

3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área?  
Professora de Língua Portuguesa e Literatura.

4. Há quanto tempo atua na escola? Seis anos.

5. Tem experiência em outras escolas?

Sim, na Rede Estadual em que atuo desde 2010.

6. Experiência em gestão? Não.

7. A escola adita a Pedagogia de Projetos?

A escola, sempre que possível, procura trabalhar por meio de projetos.

8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? O projeto é desenvolvido pelos professores que trabalham em conjunto.

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

O planejamento anual é realizado na jornada pedagógica no início do ano letivo e no decorrer do ano são retomadas as ideias e organizadas em conjunto com a equipe.

10. O planejamento por área acontece quando?

A escola trabalha em conjunto e não por área.

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

Sim, os jogos são contemplados em atividades de revisão e fixação de conteúdos conforme planejamento.

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? Jogo de memória para revisão de substantivos; Bingo para revisão da Acentuação gráfica.

13. Os jogos utilizados são adaptados? Sim, são adaptados para atender as necessidades dos alunos.

14. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento? Com certeza. De maneira lúdica, reforçamos o aprendizado de alguns conteúdos e brincando se dão conta de alguns aspectos que não tinham ficado muito claros.

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

Acredito que refletem e se dão conta da aprendizagem de nossa língua. Em um jogo, associando imagem e classificação do substantivo, perceberam que conteúdos aprendidos há alguns anos como iniciar com letra maiúscula e utilizar ponto final, são necessários e devem ser utilizados no dia a dia e não somente quando são avaliados em testes e provas.

16. Quando aluno, você professor, teve a oportunidade de aprender com jogos? Não me recordo de atividades lúdicas, pois o ensino era bem tradicional e os recursos didáticos eram basicamente caderno, quadro negro e giz.

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

## Sobre a biblioteca

1. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras.

Sim, na escola trabalhamos com apostila: Sistema de Ensino Positivo.

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

Sim.

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

Citar um exemplo.

Não.

## Questionário - Ensino Médio

1. Quando a escola foi fundada? Em 07 de maio de 1971.
2. Qual público atende? Alunos do Ensino Médio e Pós-Médio: Técnico em Comércio.
3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área? Linguagens - Letras - Língua Portuguesa e Literatura Brasileira e.
4. Há quanto tempo atua na escola? Há 20 anos.
5. Tem experiência em outras escolas? Sim, tenho experiência em outras escolas.
6. Experiência em gestão? Sim, atualmente atuo em Gestão, sou vice-diretora.
7. A escola adita a Pedagogia de Projetos? Sim.
8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?  
A coordenação pedagógica propõe e orienta, a maioria participa, mas fica a cargo dos professores que têm autonomia no processo.

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

Geralmente, no início do ano letivo, é pensado em conjunto, e também, por áreas do conhecimento e buscando a interdisciplinaridade, visando melhorar o aprendizado do aluno.

10. O planejamento por área acontece quando? O planejamento é realizado por área frequentemente e sempre que necessário.

11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência? Sim, os jogos fazem parte frequentemente das aulas de Língua Portuguesa.

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

Vários, entre eles o Soletrando (para exercitar e melhorar a ortografia), Bingo de nomes (para memória), Jogos Cooperativos (geram um ambiente de coletividade e ajuda entre os participantes e seus objetivos focam na resolução de tarefas e desafios com a participação de todos), Jogos intelectivos, etc.

13. Os jogos utilizados são adaptados? Às vezes, os jogos precisam ser adaptados.

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

Os jogos somam e acrescentam trazendo sempre muitos benefícios ao aprendizado da leitura e escrita, pois desenvolvem de forma prática e dinâmica.

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

Os jogos são muito mais que entretenimento, trazem reflexões e ações diárias eficazes ao aprendizado.

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

17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto? No ensino remoto fica mais difícil e complicado, mas não impossível.

## Sobre a biblioteca

1. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras. Sim, há excelentes livros voltados ao trabalho docente.

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

Sim, temos obras que motivam o uso de jogos, tanto em Língua Portuguesa como também, em outros Componentes Curriculares.

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

Alguns livros didáticos adotados incentivam os jogos.

## **Os questionários**

A coleta de dados foi realizada por meio de questionário fechado com uma professora do Ensino Fundamental de uma escola particular e outra do Ensino Médio da rede estadual.

Devido ao momento atual que vivenciamos de Covid -19 e que os professores estão trabalhando por meio do teletrabalho, a forma mais segura e eficaz foi realizar o contato e solicitar a participação.

Em seguida, enviou-se o arquivo em word e as declarações para as duas professoras que prontamente retornaram via e-mail os documentos preenchidos.

### **Relato do questionário de Ensino Fundamental - Anos Finais**

A escola de Ensino Fundamental é privada e observa-se que a instituição está buscando inovar cada vez mais e desenvolver práticas que sejam dinâmicas, estimulando os docentes através de formação pedagógica.

A professora entrevistada já possui experiência também na rede pública e explica que o planejamento é realizado no início do ano, contudo é revisado e reorganizado ao longo do ano em conjunto com outros professores e componentes curriculares, fato fundamental para inserir novas propostas.

Os jogos fazem parte da prática pedagógica para fixar e revisar os objetos do conhecimento como, por exemplo, jogo de memória para revisão de substantivos, bingo para revisão da acentuação gráfica e que os mesmos precisam ser adaptados em algumas situações para atender as necessidades dos educandos.

Nesse sentido, a docente acredita que os jogos contribuem para refletir e auxiliar na aprendizagem de nossa língua. Ela cita que em um jogo, associando imagem e classificação do substantivo, perceberam que conteúdos aprendidos há alguns anos como iniciar com letra maiúscula e utilizar ponto final, são necessários e devem ser utilizados no dia a dia e não somente quando são avaliados em testes e provas.

## **Relato do questionário de Ensino Médio**

O colégio de Ensino Médio pertence à rede estadual de educação e vem fazendo um ótimo trabalho, já que nos últimos anos tem se destacado como instituição bem colocada no Enem no Rio Grande do Sul.

A professora entrevistada possui bastante experiência em Língua Portuguesa, atuando também na gestão do colégio. Afirma que o planejamento é pensado no início do ano, todavia é revisto por área com frequência, priorizando o trabalho em conjunto para melhor contribuir com o aprendizado dos discentes.

Quanto aos jogos, a docente explicita utilizar em suas aulas, uma vez que trazem muitos benefícios ao aprendizado da escrita e leitura, pois as desenvolvem de maneira prática e dinâmica, ao mesmo tempo que diz ser muito mais que entretenimento ao proporcionar reflexões e ações eficazes ao aprendizado.

# 4. Sequência didática

Sequência didática: Dinâmica dos pronomes

Objetivos:

- Reconhecer os pronomes pessoais retos e oblíquos;
- Empregar adequadamente estes pronomes na construção de orações;
- Desenvolver a escrita através da ludicidade.

Conteúdo: pronomes pessoais retos e oblíquos.

Tempo estimado: 2 aulas.

Materiais usados: tampinhas de garrafa pet com os pronomes escritos em seu interior e pincéis para quadro branco.

## **Dinâmica**

1. Os alunos serão divididos em dois grupos.

2. Cada grupo deverá escolher um nome para sua equipe e um integrante deverá escrevê-lo em um dos lados do quadro branco.
3. Após as equipes formarem filas e ordenadamente cada aluno irá até a mesa da professora e escolherá uma tampinha para si.
4. Em seguida, com o pronome indicado dentro da tampinha, todos os alunos deverão ir ao quadro e anotar a sua frase no lado pertencente a sua equipe.
5. A professora fará a correção das orações juntamente com os alunos, analisando também o uso de letras maiúsculas e minúsculas, bem como a pontuação.
6. Por fim, vencerá a equipe que obtiver mais acertos.

Com este jogo, podemos realizar uma aula lúdica, reforçando o aprendizado de maneira divertida.

# 5. Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos

A Pedagogia de projetos e o uso de jogos em aula de português no desenvolvimento da leitura e da escrita são muito importantes para que o ensino seja mais dinâmico e interessante para os estudantes, ao mesmo tempo que proporciona aos educandos a oportunidade de torná-los protagonistas do conhecimento.

Os tempos mudaram e o ensino totalmente tradicional não cabe mais na contemporaneidade e, assim, evidencia-se a relevância de incorporar tais práticas no ensino com o intuito de torná-lo mais atrativo e motivador.

Dessa forma, os alunos se tornam mais disponíveis para o processo de ensino-aprendizagem enquanto é desenvolvido o raciocínio, a concentração e o espírito de equipe, proporcionando prazer e diversão.

## 6. Considerações Finais

Ao finalizar o portfólio, foi possível vislumbrar as diversas aprendizagens proporcionadas pelo componente curricular de Práticas Pedagógicas e Seminário Integrador VI no decorrer do bimestre.

O componente colaborou positivamente para que compreendesse que o ensino precisa atender eficazmente os discentes da contemporaneidade, de forma dinâmica e lúdica e atentos à inclusão escolar, ao mesmo tempo que exige de nós, futuros docentes de Língua Portuguesa, uma postura diferenciada daquela que acompanhamos como estudantes.

Como aspecto negativo julgo o tempo que passa muito rápido e que, por vezes, acaba impedindo de que algumas atividades sejam realizadas com mais calma, mas não com menos comprometimento.

Portanto, concluo o componente e a elaboração do portfólio com a certeza de que muito tenho ainda que aprender e estudar, porém quando queremos algo, devemos correr atrás. Sigo firme no propósito e apaixonada pela Língua Portuguesa!

# 7. Referências

ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro e interação.** São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BOZZA, S. **Aprender a ler e escrever: uma possibilidade de inclusão social.** Publicado em 27 de janeiro de 2017.

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo.** 2ª edição. São Paulo, 2007.

COSTA, A. V. **O lúdico na sala de aula de Língua Portuguesa no Fundamental II.** Dissertação. São Paulo: 2008.

PERANZONI, V. C.; ZANETTI, A; NEUBAUER, V. S. **Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana.** Revista digital. Buenos Aires, Año 18, nº 182, Julio de 2013.

PORTAL EDUCAÇÃO. **Mas, o que é Pedagogia de Projetos?** Disponível em

<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/mas-o-que-e-pedagogia-de-projetos/25952#>

Vídeo Youtube. **A leitura como passaporte para o mundo**

<https://www.youtube.com/watch?v=43ki9m7f9Rw>

Vídeo Youtube. **A produção textos em sala de aula.**

Disponível em [https://www.youtube.com/watch?](https://www.youtube.com/watch?v=abpOv00mBW4)

[v=abpOv00mBW4](https://www.youtube.com/watch?v=abpOv00mBW4)

Vídeo Youtube. **Sequências Didáticas.** Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=Lw8VLD68094>

**Sequência didática: guia para a elaboração e execução.**

Disponível em [https://edocente.com.br/sequencia-didatica-](https://edocente.com.br/sequencia-didatica-para-educacao-basica/)

[para-educacao-basica/](https://edocente.com.br/sequencia-didatica-para-educacao-basica/)