

Universidade Federal do Pampa
Universidade Aberta do Brasil

PORTFÓLIO

Liana Calabrezi

Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

Prof. Denise Aparecida Moser

Esteio - 2020

SUMÁRIO

1. Introdução	02
2. Minhas Reflexões	03
2.1 Estratégias na Promoção da Aprendizagem	03
2.2 A Importância dos Jogos	07
2.3 Pedagogia dos Projetos	09
2.4 Escrita e leitura como inclusão social	11
3. Sequência Didática	12
4. Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos	15
5. Considerações Finais	17
6. Referências	18

1. INTRODUÇÃO

O presente Portfólio tem como objetivo apresentar o progresso das atividades realizadas no componente de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI. Nesse sentido, serão apresentados os resultados obtidos através das análises de importantes autores bem como as reflexões sobre os temas relacionados.

O convite é para que seja possível enxergar a educação além do modo tradicional, oferecendo a melhor forma de trabalhar conteúdos em sala de aula. O ensino, assim como a sociedade, passa por mudanças e aperfeiçoamentos. Portanto, nada mais normal do que a educação também percorrer o caminho do avanço e da acessibilidade, tornando o conhecimento acessível à todos.

2. MINHAS REFLEXÕES

2.1 Estratégias na Promoção da Aprendizagem

Inicialmente, no que se refere às estratégias na promoção da aprendizagem, o Módulo I desenvolveu os temas com base nos textos de Jean-Paul Bronckart e de Irandé Antunes.

É possível dizer que Bronckart analisa aspectos como (1) a colaboração social na construção da textualização e oralidade; (2) através das coordenadas indicadas pela interação social, a língua natural / histórica passa por transformações e; (3) o contato da língua com a prática social origina tipos de discurso, os quais ensejam representações coletivas e individuais através de conexões que a visão empírica pode proporcionar. Ao encontro do exposto acima, Bronckart dispõe sobre a formação das coordenadas e a construção de mundos sistêmicos para o desenvolvimento linguístico através da ação humana:

[...] a atividade de linguagem, devido à sua própria natureza semiótica baseia-se, necessariamente, na criação de mundos virtuais. Esses mundos são sistemas de coordenadas formais que, de um lado, são radicalmente 'outros' em relação aos sistemas de coordenadas dos mundos representados em que se desenvolvem as ações de agentes humanos, mas que, de outro, devem mostrar o tipo de relação que mantêm com esses mundos da atividade humana.

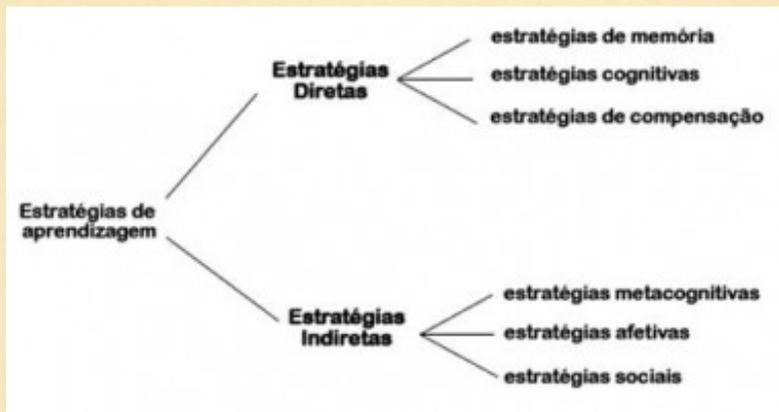
[...]

A expressão tipo lingüístico designa o tipo de discurso tal como ele é efetivamente semiotizado no quadro de uma língua natural, com suas propriedades morfossintáticas e semânticas particulares. A expressão tipo psicológico, por sua vez, designa essa entidade abstrata ou esse construto que é o tipo de discurso, apreendido exclusivamente sob o ângulo das operações psicológicas "puras", isto é, esvaziadas da semantização particular que necessariamente lhe conferem as formas específicas de recursos morfossintáticos mobilizados por uma língua natural para traduzir um mundo. (BROCKART, 2007, p. 151, 156).

Em minha opinião, Irlandé Antunes indica que a interação em sala de aula seja mais natural, sem que os professores fiquem “presos” apenas ao material didático. Antes mesmo de lecionar a língua portuguesa, é imprescindível incentivar e ensinar os jovens a construir o raciocínio lógico e crítico sobre as situações da sociedade. A prática torna a aula mais dinâmica e participativa, modificando o olhar do aluno sobre a disciplina, a qual se torna mais atrativa e inteligível para o aprendiz. Nesse sentido, IRANDÉ explica que se o sistema de ensino não passar por uma transformação, o alto índice de abandono escolar vai persistir, pois os alunos não sentem acolhidos pelo ambiente de aprendizado:

Se o que predomina nas aulas de português continua sendo o estudo inócuo das nomenclaturas e classificações gramaticais, ir à escola e estudar português pode não ter muita importância, principalmente para quem precisa, de imediato, adquirir competências em leitura e em escrita de textos. [...]

Com enormes dificuldades de leitura, o aluno se vê frustrado no seu esforço de estudar outras disciplinas e, quase sempre, 'deixa' a escola com a quase inabalável certeza de que é incapaz, de que é linguisticamente deficiente, inferior, não podendo, portanto, tomar a palavra ou ter voz para fazer valer seus direitos, para participar ativa e criticamente daquilo que acontece à sua volta. Naturalmente, como tantos outros, vai ficar à margem do entendimento e das decisões de construção da sociedade. (ANTUNES, 2003, p. 16, 20)



Referência: <http://www.veramenezes.com/artigovanessa.htm>

2.2 A Importância dos Jogos

No Módulo II, a estratégia trazida ao debate, a qual corrobora o entendimento construído no Módulo I, trata do lúdico e jogos de aprendizagem. Assim, impossível não lembrar dos avanços tecnológicos e da dificuldade em manter os alunos interessados na matéria.

Na obra escolhida (Aprender com Jogos e Situações – Problema) discorre de forma dinâmica a possibilidade do ensino através de jogos. Além de apresentar os principais benefícios de atividades que divertem e educam, os autores identificam no emprego dos jogos aspectos que incentivam e colaboram na formação do raciocínio lógico e crítico dos alunos. As regras do jogo, a busca por soluções dentro da atividade e a liberdade em “desenhar” caminhos que auxiliam a resolver problemas propostos, tornam a educação diferenciada, divertida e construtiva. Nesse sentido, MACEDO, PETTY & PASSOS dispõem que:

Em relação aos princípios metodológicos que atualmente norteiam nosso trabalho, as situações-problema têm especial relevância. Isso porque constituem uma forma diferente de trabalhar com jogos e possibilitam a investigação do pensamento infantil, num contexto de intervenção, visando transformar a relação com o conhecimento. Meirieu (1991, p. 172) valoriza a pedagogia das situações-problema como uma prática que desafia os alunos a buscar respostas cuja construção resulta necessariamente numa nova aprendizagem. (MACEDO, PETTY & PASSOS, p, 21)

Ao encontro do referido supra, Lino de Macedo explica a importância do jogo para a formação do intelecto e o estímulo da elaboração mental, a qual é expressada através de ações. Para agir, antes de mais nada o jogador tem que pensar, ou seja, raciocinar. O estudioso refere que a interação com os demais colegas, o reconhecimento de regras e o incentivo a organizar os pensamentos e buscar uma saída lógica para solucionar o problema proposto pelo jogo, são aspectos que desenvolvem de forma natural e divertida a educação dos alunos.

2.3 Pedagogia dos Projetos

No Módulo III, o tema passa a ser a Pedagogia dos Projetos. Essa forma de ensino pode ser compreendida como um modo de ensinar através de situações práticas e dinâmicas, incentivando o raciocínio lógico dos alunos nas atividades propostas. É como se o projeto fosse o aluno e, além de ensiná-lo o professor tem o compromisso em fazê-lo pensar e construir seu ponto de vista através das experiências de vida e das situações que vai enfrentar na sociedade.

Entendo que seja o planejamento de uma atividade direcionada ao aprendizado através de experiências dinâmicas e participativas em sala de aula. O docente elabora um projeto para ser trabalhado com os alunos e um objetivo é pré-estabelecido. No entanto, o modo como o objetivo de aprendizado será alcançado, dependerá da turma e do “caminho” que os alunos tomam para solucionar os problemas apresentados.

PEDAGOGIA DE PROJETOS

Os Projetos de Trabalho contribuem para uma resignificação dos espaços de aprendizagem de tal forma que eles se voltem para a formação de sujeitos ativos, reflexivos, atuantes e participantes (HERNANDEZ, 1998).

A acrescentamos a essa metodologia uma reflexão sobre a realidade social, orientando os Projetos de Trabalho para uma reflexão sobre as condições de vida da comunidade que o grupo faz parte, analisando-as em relação a um contexto sócio-político maior e elaborando propostas de intervenção que visem transformação social (FREIRE, 1997).



<https://image.slidesharecdn.com/fntecurso100hestadopedagogiadeprojetos-hernandes-090331151511-phpapp01/95/pedagogia-de-projetos-1-728.jpg?cb=1238512547>

2.4 Escrita e leitura como inclusão social

A provocação trazida pelo Módulo IV, retoma o conteúdo trabalhado até então. Para motivar os alunos e desenvolver atividades participativas e dinâmicas, é necessário o professor entender a necessidade do planejamento e, com isso, a importância que os jogos têm ao incentivar a leitura e a produção textual, promovendo a inclusão.

Os jogos podem ser ferramentas de desenvolvimento intelectual que preparam os alunos para a atividade de leitura e produção textual. O jogo promove a inclusão, porque é dinâmico e desperta a curiosidade dos alunos, pois o desafio é a melhor forma de motivá-los a buscar respostas. A partir disso, o estudante consegue compreender que a sua dúvida pode ser a mesma que o colega ao lado também tem, e isso torna o andamento do conteúdo mais confortável e inclusivo. Seria como se o jogo ampliasse as qualidades cognitivas dos alunos, proporcionando maior qualidade de aprendizado e compreensão.

3. SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Proposta de *sequência didática*: **O Mercador de Veneza**.

Objetivos: Trabalhar conceitos de justiça, amizade e empatia. Desenvolver o raciocínio lógico diante da situação-problema e levantar hipóteses para solucioná-la. Entender e aprender a controlar sentimentos como a raiva, com a finalidade de conseguir enxergar de forma mais nítida as situações e desafios do dia a dia. Ao final das análises, o aluno deve estar apto à construir um texto opinativo sobre a obra, demonstrando os pontos de concordância e de discordância sobre a história.

Público-alvo: 2º Ano do Ensino Médio.

Conhecimento prévio: os alunos devem ler a obra de Shakespeare primeiramente, antes de dar início à sequência didática. O livro será disponibilizado em plataforma digital - *Google drive* do e-mail da turma.

Quantidade de aulas/horas: 4 aulas / 40 minutos cada.

Aula 1) Os alunos deverão formar duplas. De comum acordo, as duplas deverão escolher ao menos um trecho da obra em que possa ser identificada a existência de sentimentos como amizade, injustiça, solidariedade, raiva, empatia e outros que julgarem presentes no enredo. A experiência deverá ser registrada por escrito, no caderno e, após apresentada ao grande grupo como forma de manifestação de opiniões e diálogo entre colegas.

Aula 2) Trechos selecionados do filme serão passados na aula, no *data show*. A aula será interativa e contará com a imprescindível participação dos alunos, que terão liberdade para expressar através da oralidade, suas opiniões e julgamentos.

Aula 3) Os alunos serão convidados à elaborar um *podcast* explicando quais as diferenças que encontraram entre o livro e o filme e, também, deverão manifestar se gostaram mais de um do que de outro, explicando os motivos da escolha. Eles deverão compartilhar os áudios no *Drive* da turma.

4) Finalmente, os alunos deverão pesquisar na *internet* notícias atuais que envolvam os sentimentos e situações trabalhadas através da obra *O Mercador de Veneza*, apresentando para a turma suas opiniões e o *link* entre o fato e a história. Esse último momento será basicamente de leitura e oralidade, de forma dinâmica e bem simples, em que os alunos serão convidados à formação de um círculo para a realização dos debates.

Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos

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

A grande contribuição da Pedagogia de Projetos e do uso de jogos em sala de aula, no que se refere ao desenvolvimento da leitura e da escrita, pode ser a capacidade de inclusão social que a atividade lúdica proporciona. O jogo ocorre de forma natural, não há espaço para a "decoreba", pois é necessário pensar, raciocinar. Dessa forma, o aprendizado acontece por si só, seguindo um roteiro divertido e efetivamente produtivo para os alunos que estão aprendendo a ler e escrever.

Nesse sentido, MORAIS dispõe:

Considera-se, então, que é no contexto escolar que a leitura e a produção escrita acontecem como objetos de aprendizagem. Portanto pode-se dizer que as atitudes e as ações pedagógicas dos professores podem determinar a adequada compreensão de mundo e a participação efetiva do sujeito na sociedade. "Daí a necessidade de uma educação corajosa [...] que levasse o homem a uma nova postura diante dos problemas de seu tempo e seu espaço", fazendo nossas as palavras de Freire (FREIRE, 1982:93). (MORAIS, 2009, p. 9).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando os conteúdos trabalhados em cada um dos Módulos de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, pode-se entender que o objetivo final é a compreensão do conceito de Pedagogia de Projetos. Esse tema, em minha opinião, é o alicerce para a elaboração de rotinas diárias de ensino em sala de aula. Ademais, é de suma importância entender que existem diversas formas de ensinar e aprender, e isso nos foi proposto através do trabalho com jogos e atividades lúdicas. Os desafios são cada vez maiores para o professor e os alunos têm livre acesso às informações. Trabalhar nesse ritmo frenético não é fácil, mas devemos entender que já não se ensina do modo tradicional, mas sim se orienta os alunos ao caminho do conhecimento e do reconhecimentos de fontes verdadeiras de informação. Nós, professores, temos a honrosa responsabilidade de despertar a curiosidade dos estudantes, de ultrapassar limites e incentivá-los a perseguir seus sonhos.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irlandé. **Aula de Português: encontro e interação.** São Paulo: Parábola, 2003.

BOHN, Vanessa Cristiane Rodrigues. **As Estratégias de Aprendizagem de Professores de Língua Inglesa.** Belo Horizonte, UFMG, 2006. Disponível

em: <http://anais.lettras.ufmg.br/index.php/SEVFALE/VISEVFALE/paper/viewFile/138/142>
Acesso em 06 dez. 2020.

BOZZA, Sandra. **Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social.** In: Revista Conhecimento Prático – Literatura Ed. 64. Disponível em: <https://conhecimentoliteratura.com.br/aprender-a-ler-e-a-escrever-uma-possibilidade-de-inclusao-social/>. Acesso em 30 nov. 2020.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (1ª a 4ª série).** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF, 1997.

BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade da linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo**. Trad.

Anna Rachel Machado. São Paulo: Educ, 2007.

COSTA, Andréa Volante. **O lúdico na sala de aula de Língua**

Portuguesa no fundamental II. Dissertação (Mestrado -

Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de

Concentração: Linguagem e Educação) - Faculdade de

Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: s.n., 2008.

COSTA, Cibele Lopresti - **Para viver juntos: português, 6º**

ano: ensino fundamental / Cibele Lopresti, Greta Marchetti,

Jairo J. Batista Soares. 1. ed. rev. São Paulo: Edições SM, 2009.

ESCOLA, Nova. **Educação – Lino de Macedo fala sobre a**

importância dos jogos. 2013. (4m44s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=KhV0def45fs>. Acesso em:

29 nov. 2020.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar

Christe. **Aprender com jogos e situações problema**. [S.l:

s.n.], 2000. Disponível em:

<https://repositorio.usp.br/item/001140334>. Acesso em: 29 nov.

2020.

MACEDO, Lino. **A importância dos jogos**. Nova Escola. 22 Fev. 2013. 1 vídeo (4m44s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KhV0def45fs>. Acesso em: 11 nov. 2020.

MACEDO, Lino. **O jogo como elo entre o culto e a cultura**. Nova Escola, São Paulo, 15, janeiro e 2016. Edição 61. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/7736/o-jogocomo-elo-entre-o-culto-e-a-cultura>. Acesso em: 30 nov. 2020.

MORAIS, Diana Maria de. **Leitura, escrita e inclusão social**. In: 17º Congresso de Leitura do Brasil, 2009, Campinas, SP. Anais do Congresso de Leitura do Brasil. Campinas, SP: ALB, 2009.

PROFESSORES, Sala dos. **A produção de textos na sala de aula**. Sala dos professores 24 Jan. 2015. 1 vídeo (17m39s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=abp0v00mBW4>. Acesso em 29 nov. 2020.

REI, Colégio Cristo. **A leitura como passaporte para o mundo**. Colégio Cristo Rei 28 Mar. 2012. 1 vídeo(20m16s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=43ki9m7f9Rw>. Acesso em 29 nov. 2020.

VELOSO, Rosângela Ramos; SÁ, A. V. M. **Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades.** EF Deportes, Buenos Aires, Argentina, v. 1, n. 132, p. 1-9, mai./2009. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobreo-jogo.htm>. Acesso em: 10 nov. 2020.