



Portfólio Digital
Marianne Borges

**FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL**

MARIANNE MACHADO BRUCK BORGES

**PRÁTICA PEDAGÓGICA E
SEMINÁRIO INTEGRADOR VI**

DENISE APARECIDA MOSER

**Polo Itaqui
VI Semestre - 2020**

Sumário

Introdução.....	3
Minhas Reflexões.....	5
Relato do Questionário.....	7
Sequência Didática.....	19
Pedagogia de Projetos e Uso de Jogos.....	22
Considerações Finais.....	24
Referências Bibliográficas.....	25

Introdução

Este trabalho tem por objetivo apresentar e refletir sobre as atividades realizadas no componente curricular Prática Pedagógica e seminário integrador VI.

Ao longo do bimestre, refletimos sobre a importância da interação em sala de aula. Neste sentido, veremos aqui algumas reflexões feitas sobre a necessidade de interação em sala de aula, a pedagogia de projetos e o uso do lúdico no ensino, bem como sobre a leitura e escrita como meio de inclusão social.

Também, será apresentado o relato de um questionário realizado com uma professora de língua portuguesa, do ensino fundamental e também do ensino médio em uma escola privada na cidade de Gravatá-RS.

A mesma respondeu perguntas relacionadas ao uso de pedagogia de projetos na escola, uso de jogos lúdicos e material didático disponível.

Posteriormente, será apresentada neste portfólio uma sequência didática envolvendo lúdico na aula de língua portuguesa.

Finalmente, será exposta uma reflexão sobre a contribuição da pedagogia de projetos e do uso de jogos em aulas de português. E então, chegaremos às considerações finais.

Minhas Reflexões

Quando pensamos em linguagem, pensamos em comunicação. Neste sentido, a língua escrita e falada é um dos meios pelos quais nos comunicamos. Este é o sentido de estudar uma língua: comunicar. Logo, o ensino prescritivo de normas gramaticais, por exemplo, perde cada vez mais espaço para a perspectiva interacionista do ensino de línguas.

Irlandé Antunes (2003) alerta para a necessidade do ensino contextualizado da língua portuguesa. O aprendizado deve ocorrer mediante a prática constante e não somente a transmissão de conceitos teóricos. Segundo a autora, a aula de português deve incluir atividades que propiciem ao aluno falar, ouvir, ler, escrever, utilizar a língua para comunicar.

Neste escopo, o uso do lúdico em sala de aula se revela um importante recurso, proporcionando interação de maneira natural e motivação por parte dos estudantes.

Outro aspecto importante a ser considerado no ensino de língua é a interdisciplinariedade. Neste norte, a pedagogia de projetos surge como uma importante metodologia de ensino que proporciona o aprendizado através da experiência.

Na pedagogia de projetos, os alunos desenvolvem uma atividade com um fim específico, relacionado a sua realidade e no processo vão aprendendo o que se pretende. A pedagogia de projetos proporciona uma maior interação entre discente e docente e ressignifica a maneira de ensinar e aprender.

Todos esses recursos são importantes para conferir ao aluno a plena capacidade de utilizar a língua em todas as suas formas de expressão.

Vimos também nesse semestre que o domínio da leitura e da escrita são fatores essenciais para a inclusão social, visto que um domínio precário da língua priva o ser humano do acesso ao conhecimento científico e cultural por exemplo.

Além disso, no dia a dia a dificuldade de leitura influencia até mesmo na saúde das pessoas. A simples incapacidade de compreender uma bula de medicamento, por exemplo já interfere negativamente na eficácia de um tratamento prescrito, assim acarretando uma série de prejuízos.

Por isso, compreendemos que explorar as mais diversas maneiras de tornar o ensino de língua eficiente é algo tremendamente necessário para o progresso da educação e do desenvolvimento humano.

Relato do Questionário

O questionário foi respondido por professora de uma escola da rede privada de ensino da cidade de Gravataí-RS. A entrevista foi realizada somente online. Não houve visita à escola.

O questionário foi respondido pelo Whatsapp pela professora e segue na apresentado na íntegra nas próximas páginas.

Através da análise das respostas, foi possível perceber que a escola não utiliza livros didáticos do PNLD. Porém, utiliza-se de material fornecido por um sistema de ensino.

Neste sentido, foi possível perceber que a utilização desse material dificulta a utilização de jogos e projetos pedagógicos, já que não há tempo suficiente para aplicar o conteúdo do livro e se ater aos projetos pedagógicos.

Notou-se que a escola realiza um planejamento bastante antecipado dos anos letivos, mas o planejamento por área não é tão frequente.

Em relação ao uso de jogos nas aulas de português, a professora relatou que são utilizados mas com pouca frequência devido ao cronograma proposto pelo sistema de ensino adotado.

Foi possível perceber também que o ensino remoto favoreceu a utilização de jogos e não impediu a realização de projetos pedagógicos.

A professora acredita que os jogos podem ser relevantes no aprendizado da leitura e escrita, mas tem dificuldade em incorporar os jogos no ensino, de maneira que não sejam somente um momento de distração.

Sobre a biblioteca, relatou-se que a mesma não possui livros técnicos atualizados e que a professora não os utiliza. Também não tem conhecimento de que haja livros que incentivem o uso de jogos, especialmente nos anos finais.

Ainda, compreendemos que o material didático utilizado não prioriza o uso de jogos. Porém se atém mais a um conteúdo mais denso de preparo para o vestibular.

1. Quando a escola foi fundada? Eu trabalho no Colégio Dom Feliciano, em Gravataí. Ele foi fundado em 1926.

2. Qual público atende? Atende classe média, média alta e alta.

3. O professor participante (entrevistado) atua em qual área? Atuo na área de língua portuguesa e redação para o ensino fundamental, 7º ano, e ensino médio 1º e 3º ano. 4. Há quanto tempo atua na escola? Atuo na escola já há 25 anos. 5. Tem experiência em outras escolas? Sim. Já trabalhei em escolas municipais. Já dei aula em umas quatro escolas do município porque concursada para o ensino fundamental. Dei aula para primeira série, alfabetização, por doze, treze anos. e depois fui cedida para a escola Dom Feliciano.

6. Experiência em gestão? Não.

7. A escola adita a Pedagogia de Projetos? Sim, a gente até usa a pedagogia de projetos. Mas a escola decidiu utilizar sistema de ensino de uns tempos para cá. Então a gente adotou o sistema Poliedro e não sobra muito tempo para o uso de projetos. As séries iniciais praticam mais a pedagogia dos pretos. Se quis adotar o sistema de ensino Poliedro e se pede que a gente também faça pedagogia de Projetos, mas não é viável porque o Poliedro diz para a gente que dia que tem que começar e que dia que tem que terminar. Então dentro daquele tempo você é obrigado a trabalhar uma infinidade de páginas do livro, o que inviabiliza um pouco o trabalho com projetos.

8. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores? Fica a cargo dos professores, mas não tem acontecido muito nós anos finais. Mais nas séries iniciais. Em função de que a gente tem seguido fielmente o cronograma ditado pelo sistema de ensino Poliedro.

9. Como e quando é pensado o planejamento anual da escola? É feito um ano antes. Agora, por exemplo, nós já estamos pensando no planejamento do ano que vem. Mas não no planejamento anual. O planejamento anual é feito a cada dois ou três anos. A nossa escola sempre está muito a frente. O planejamento é feito muito antes. Então, uns dois anos antes a gente já tem o planejamento anual. E um ano antes aí a gente faz os planejamentos mais específicos, por trimestre.

10. O planejamento por área acontece quando? O planejamento por área tinha um prazo mais definido, era uma reunião por trimestre. Agora não tem mais acontecido. A gente se reúne por nossa conta, a gente conversa entre nós, nós somos um grupo muito unido. Mas não há um espaço para se falar sobre área. Há, mas uma vez no ano, uma vez no semestre, o que eu acho bastante pouco.

11. Especificamente, na aula de Português, os jogos estão contemplados? Se positivo, em que ocasião e frequência? Eles estão mais ou menos contemplados porque a gente usa o sistema de ensino Poliedro, se aparece um jogo a gente usa, se não aparece a gente não usa. Se bem que nesse ano, com relação a questão da pandemia, a gente usou bastante jogos virtuais com os alunos. Com que frequência? Dependendo do quanto a gente conseguia cumprir o cronograma estipulado pelo Poliedro. Se sobrava espaço, a gente colocava jogos sim.

12. Que tipos de jogos são utilizados e com quais objetivos? A gente usa o Kahoot, a gente usa o Gartic. O objetivo é dinamizar as aulas, trazer um pouco mais de ludicidade pro dia a dia do aprendizado do aluno. Mas nem sempre os objetivos ficam tão claros assim.

13. Os jogos utilizados são adaptados? Sim. Muitos desses aplicativos que a gente aprendeu a usar, teve aplicativos também de palavras cruzadas, de stop virtual. A gente fazia adaptado pro conteúdo que a gente estava trabalhando, pro componente curricular que ia usar também. A gente adapta ao momento que os alunos estão vivendo. Então, sim, são bastante adaptados.

14. Os jogos, em sua opinião, favorecem o aprendizado da leitura e da escrita? Em que momento? Eu tenho uma visão particular com relação aos jogos porque eu acho que ajudam bastante, mas quando você começa a chegar nas séries finais os alunos querem trabalhar mais em análise e aprofundamento de questões linguísticas. E aí os jogos não ajudam muito, os alunos nem gostam muito. Mas pras séries mais iniciais, até 7º, 8º ano, eles gostam bastante. E pros maiores funciona como um momento lúdico, ora dar uma distraída. E aí depois eles querem aprofundar de novo.

Porque a gente começa a entrar em análise de textos, em análise fonológica, fonética, morfológica, sintática, e aí os jogos nem sempre os jogos favorecem.

Inclusive cursos que eu fiz e que eu perguntava, né, “tá, mas como é que eu posso usar isso para língua portuguesa”, “ai, faz uma narrativa”, “e este outro jogo?”, “faz uma narrativa”. Então as pessoas só sabem responder “faz uma narrativa”. A gente precisa correr muito atrás de como poder usar os jogos para que eles não fiquem só o jogo pelo jogo, para distrair o aluno na aula. É bem difícil. Eu acho bastante difícil. Uso, mas eu acho difícil. E esse amigos do tipo “quiz” eu acho bem superficiais e é o que o pessoal tem usado bastante, né, e aplaudido.

15. Os jogos podem ajudar os alunos a refletirem acerca da língua e seu funcionamento ou servem apenas para entretenimento? Eu acho que eles até podem fazer refletir acerca da língua e do seu funcionamento, mas ainda não se chegou nesse nível. Eu acho que há a necessidade de um estudo um pouco mais aprofundado para que se saiba como aplicar.

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

17. É possível aplicar a Pedagogia de Projetos em ensino remoto? É possível aplicar. Tem projetos bem bacanas realizados pela nossa escola nesse ano, inclusive agora, em redação, se encerrou um projeto em que os alunos criaram narrativas e leram para pessoas do asilo municipal aqui de Gravataí. E os velhinhos se arrumaram para ouvir as leituras, as contações de histórias dos alunos. Então, ficou bem bacana. Sim, é possível sim.

Perguntas sobre a biblioteca

1. Há livros técnicos e didáticos especificamente voltados ao trabalho docente? Em caso positivo, listar alguns nomes e autorias das obras. Há, mas eles não estão muito atualizados. A gente tem bastante livros em casa porque a gente estudou bastante e lá na faculdade foram indicados livros. Eu acho que tem livros mais antigos. Eu não sei muito dos títulos que tem na biblioteca porque eu não busco muito na biblioteca. Eu busquei mais entre os meus professores, porque eu recém terminei meu doutorado e eu tinha muitos professores indicando livros muito bons. Porque eu sei que os livros de semântica de fonologia, de morfologia, de sintaxe que eu precisava são bem mais atuais e não tinham na biblioteca.

2. Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa? Eu não conheço. Se elas compraram algum livro, são poucos. E são mais voltados para as séries iniciais.

3. Os livros didáticos adotados pela escola incentivam os jogos? Citar um exemplo. Não muito. O sistema Poliedro não incentiva muito os jogos. E mais um sistema voltado para vestibular. E para treinos de questões de vestibular

Sequência Didática

Turma: 3º Ano do ensino médio.

Tema: Respeito nas relações familiares.

Objetivo da sequência didática: Exercitar a interpretação de texto por parte dos alunos e sua capacidade de retextualizar o conteúdo do texto, promovendo interação e reflexão, bem como a capacidade de reconhecer e analisar uma obra em diferentes formatos. Promover a reflexão e o debate sobre o respeito nas relações familiares.

Conteúdos a serem trabalhados: Conto; Interpretação de texto; retextualização.

Habilidades da BNCC a serem desenvolvidas:
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas da cultura corporal, de modo a estabelecer relações construtivas, éticas e de respeito às diferenças.

Tempo de execução da sequência didática: 3 horas/aula.

Materiais necessários para a execução das

atividades da sequência: Livro Laços de Família, da autora Clarice Lispector.

Contos:

Feliz Aniversário

A Menor Mulher do Mundo

Os Laços de Família

Começos de uma Fortuna

Detalhamento de cada aula da sequência:

Aula 1: Será realizado um momento de motivação com os alunos, coma proposição da seguinte pergunta: " O que você entende por uma relação familiar respeitosa?"

A turma terá 10min para responder e conversar sobre o assunto.

Posteriormente, os alunos farão leitura de 4 contos de Clarice Lispector.

Aula 2: A turma será dividida em 4 grupos, onde será sorteado em segredo um conto para cada grupo.

Cada grupo deverá transformar o conteúdo do conto em uma dramatização silenciosa, utilizando-se de mímica e linguagem corporal. Os grupos não devem revelar o conto que cada um irá trabalhar.

Aula 3: Cada grupo deverá apresentar a dramatização elaborada e os demais grupos deverão adivinhar de que conto se trata. Depois, apontar quais aspectos do conto foi possível inferir através da dramatização apresentada e se ficou claro qual conto estava sendo representado.

Finalização da sequência:

Depois das apresentações, será realizada uma roda de conversa sobre os contos, refletindo sobre as relações familiares retratadas nos contos e se elas refletem o ideal de respeito nas relações discutido no início da atividade.

Pedagogia de Projetos e Uso de Jogos

A necessidade de interação no ensino da língua portuguesa é indiscutível. Diante disso, a pedagogia de projetos e o uso de jogos surgem como metodologias capazes de promover essa interação, bem como disciplina, motivação e um melhor aprendizado.

Neste, sentido, observa-se que, para o aluno, estar envolvido em uma atividade que tem um objetivo final e que o aprendizado do conteúdo será efetivado naturalmente enquanto ele persegue esse objetivo é algo muito mais atraente do que apenas assistir aulas em monólogo.

Da mesma forma, os jogos envolvem o estudante, despertando seu lado competitivo, motivando a perseguir determinado objetivo e assim aprender o que é proposto de maneira divertida.

Por esses e outros motivos a pedagogia de projetos e o uso de jogos contribuem muito no ensino da língua.

Considerações Finais

Durante a confecção deste portfólio, foram feitas diversas reflexões acerca do ensino de línguas, da interação em sala de aula, da pedagogia de projetos e do uso de lúdico no aprendizado.

Foi possível compreender que os processos interativos são fundamentais no ensino da língua, e a pedagogia de projetos é de grande valia nesse sentido.

Já em relação ao uso de jogos, foi possível perceber que há uma necessidade de desenvolvermos melhor a capacidade de integrá-los no ensino, utilizando-os de maneira eficaz, e não somente como uma distração.

Também, percebemos a importância do domínio da leitura e da escrita como instrumento de inclusão social. Este, capaz de proporcionar ao indivíduo pleno acesso ao conhecimento científico, cultural, e a um desenvolvimento intelectual completo.

Referências Bibliográficas

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

BOZZA, Sandra. Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social. Revista Conhecimento Prático – Literatura Ed.64.

BRONCKART, Jean-Paul. Atividade de linguagem, textos e discursos, trad. Ana Rachel Machado, Péricles Cunha. São Paulo: Educ, 2007.

MAS, o que é pedagogia de projetos?. Portal Educação.

Disponível em:

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

14 de Dezembro de 2020.