



PORTFÓLIO

**PRÁTICA PEDAGÓGICA E
SEMINÁRIO INTEGRADOR VI**

Ana Cláudia Barreto

Franceli Couto Jorge

Josiani Gonçalves Pastorini

Raquel Duarte Pereira

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA (UNIPAMPA)
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL (UAB)
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - PORTUGUÊS

ANA CLÁUDIA BARRETO, FRANCELI COUTO, JOSIANI
PASTORINI, RAQUEL DUARTE

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR VI

PROFESSORA DENISE MOSER
TUTORA ALINE MOURA

Polo Hulha Negra
2020/2

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
NOSSAS REFLEXÕES.....	4
RELATO DE QUESTIONÁRIO.....	13
RESPOSTAS AOS QUESTIONÁRIOS.....	23
SEQUÊNCIA DIDÁTICA	29
PEDAGOGIA DOS PROJETOS E USO DOS JOGOS	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	45

INTRODUÇÃO

O presente portfólio é resultado do trabalho de pesquisa desenvolvido para o componente curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, do 6º semestre do curso de Licenciatura em Letras – Português, com o objetivo de refletir sobre o lúdico em sala de aula e a importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, especialmente, na disciplina de Língua Portuguesa.

Este documento reúne as reflexões do grupo sobre a temática, bem como, apresenta dois questionários, realizados com professores do Ensino Fundamental e Médio acerca do uso de jogos em sala de aula. Em função da pandemia de Covid-19, a pesquisa precisou ser realizada por meio de formulário do Google, impossibilitando a visita a campo nas escolas. Além disso, o portfólio apresenta uma sequência didática produzida para ser trabalhada com estudantes a fim de ensiná-los o gênero poema e suas características por meio dos jogos. Um modo diferenciado e bastante atrativo para envolver os alunos. Por fim, o grupo apresenta suas considerações, elencando os pontos positivos e negativos do uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem.

NOSSAS REFLEXÕES

Atividade de Linguagem, textos e discursos: Por um interacionismo sociodiscursivo, de Jean-Paul Bronckart, e Aula de Português: encontro e interação, de Irandé Antunes

No capítulo Mundos discursivos e tipos psicológicos, da obra “Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo” (2007), de Jean-Paul Bronckart, o autor apresenta estudos célebres sobre a temática de pesquisadores como Benveniste, Weinrich e Simonin-Grumcach, antes de introduzir sua própria perspectiva.

Como sugerido para este fórum, entre os três aspectos que julgo importantes na obra está a construção dos mundos ou planos de enunciação e as operações psicológicas. Há, inicialmente, dois tipos de mundos: o ordinário, aquele representado pelos agentes humanos; e o discursivo, que é o mundo virtual criado pela linguagem. O segundo aspecto que me chamou a atenção foi a distinção entre os mundos da ordem do narrar e do expor, conforme as operações constitutivas dos mundos discursivos.

A ordem do narrar trata de um mundo discursivo situado em outro lugar, mas que seja reconhecível, “avaliado ou interpretado pelos seres humanos que lerão o texto” (p. 153). Ainda dentro desta ordem, há o narrar realista e o ficcional. Já na ordem do expor, o conteúdo temático precisa seguir critérios de validade do mundo ordinário, caso contrário, os elementos apresentados podem ser considerados falsos, delirantes e menos credíveis.

A aproximação e o cruzamento desses mundos, da ordem do narrar e do expor, geram um terceiro elemento que merece ser destacado: os quatro mundos discursivos (mundo do expor implicado; mundo do expor autônomo; mundo do narrar implicado; mundo do narrar autônomo) e os tipos psicológicos correspondentes (discurso interativo, discurso teórico, relato interativo e narração).

Em relação à reflexão sugerida sobre a obra “Aula de português: encontro e interação”, de Irandé Antunes, destaca-se a proposta da autora para que o ensino da língua portuguesa seja articulado entre o uso da língua oral e escrita e a reflexão acerca desses usos, ou seja, é importante trabalhar a oralidade, a escrita, a leitura e a gramática de modo que os estudantes saibam aplicar em

variadas situações, diferenciando-se do ensino voltado à gramática de forma descontextualizada, com frases soltas e classificações, que pouco ou nenhum sentido faz para os aprendizes. Nesse processo, o professor deve ser um mediador.

Para que a interação ocorra de forma significativa, assim como o aprendizado, Antunes defende a necessidade da iniciativa e da autonomia dos professores em sala de aula. Mesmo seguindo concepções teóricas determinadas pelas escolas ou pelos livros didáticos, é possível realizar um trabalho diferenciado, criativo, crítico e relevante.

Reflexões sobre o jogo: Conceitos, definições e possibilidades, de Rosângela Veloso e Antônio Sá

Os jogos devem procurar associar o prazer, alegria, espontaneidade e o não-constrangimento. Piaget(1987) escreve a respeito do papel dos jogos na infância para a formação do adulto. Segundo ele: "O jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior". A função do jogo no processo sócio-educativo consiste, portanto, em potencializar a construção dessas estratégias a fim de que a criança possa compreender melhor o mundo que a rodeia, por meio da própria experimentação. Como afirma Permentier apud Duflos, 1999, "acredita-se estar jogando e está-se instruindo.

O uso dos jogos na aprendizagem proporciona o conhecimento, como por exemplo: o conhecimento das regras do jogo, a tomada de decisões, a resolução de problemas, o protagonismo, a troca de experiências coletivas, potencializando a criatividade e contribuindo para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

*Considerações sobre o vídeo A importância dos jogos, de
Lino Marcelo*

O jogo trabalha inúmeras possibilidades de aprendizagem e cabe ao professor direcionar o que ele pretende que o aluno aprenda através do jogo. O vídeo coloca que o jogo possibilita que o aluno seja capaz de resolver situações problemas e também faça uma reflexão para logo tomar decisões diante de "pressões" do próprio jogo. Além também de propiciar experiências do próprio jogo como: ganhar, perder e contato com as regras.

O lúdico na sala de aula de Língua Portuguesa no Fundamental II, de Andréa Costa e Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana, de Peranzoni, Zanetti e Neubauer

Para a realização desta atividade, fiz a leitura da maioria dos textos disponibilizados, pois acredito que o conteúdo dialoga entre si e acaba por complementar-se. No entanto, para pontuar o que me chamou a atenção quanto aos conceitos de lúdico e jogo, recorro ao artigo “Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana”, de autoria de Peranzoni, Zanetti e Neubauer (2013).

Segundo as autoras, os jogos possuem importante função no desenvolvimento infantil, pois colaboram para a coordenação motora, o raciocínio, a formação de sentidos e de relações sociais. As pesquisadoras recorrem a Bertoldo (2000, p. 10) para a definição de jogo: “ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra”. É por meio dos jogos que os educadores podem introduzir novos conhecimentos, atitudes

e comportamentos. Apesar dos jogos serem utilizados também por adultos, os textos e, especialmente, o artigo citado acima, foca a utilização dos jogos para o desenvolvimento da criança. Para Miranda (1980, p. 98 apud PERANZONI; ZANETTI E NEUBAUER, 2013, p. 4), “o jogo, não é somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos”.

No contexto do desenvolvimento infantil, o jogo pode significar, ou mesmo representar, muitas coisas: para a criança deve ser uma atividade prazerosa, espontânea e que dê liberdade para a imaginação e criação; ademais, serve para que a criança conheça regras, aprenda sobre vencer e perder e tenha facilidade no processo de socialização. O artigo também apresenta características do jogo infantil, tais como: não-literalidade; efeito positivo; flexibilidade; prioridade do processo de brincar; livre escolha e controle interno (CHRISTIE, 2004, p.14 apud PERANZONI; ZANETTI E NEUBAUER, 2013, p. 8). Essas características são importantes para o desenvolvimento do lúdico, porém, há outras classificações, entre elas a proposta por Piaget (1975), que divide os jogos em categorias – com base em suas características – são elas:

jogo de exercício sensório-motor; jogo simbólico (de ficção ou imaginação e de imitação) e jogo de regras. Apesar de ser inegável a relevância dos jogos na infância, entendo que eles podem ser aplicados em diferentes faixas etárias, incluindo adultos, desde que tenham objetivos e metodologias bem definidas. Os jogos de regras, por exemplo, são comumente utilizados no ensino de línguas, desenvolvendo a atenção e contato com o novo idioma dos aprendizes.

Em relação ao lúdico, pode-se conceituá-lo como toda aquela atividade que visa produzir prazer quando executada, isto é, gerar diversão, portanto, os jogos e as brincadeiras integram a definição de lúdico. Santa (2000, p. 57 apud COSTA, 2008, p. 60) define o lúdico apenas como “brincar” e relaciona-o à “conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”. Para uma atividade ser considerada lúdica, há alguns fatores que precisam ser considerados, entre eles estão: prazer funcional, ser desafiador; criar possibilidades ou dispor delas, possuir dimensão simbólica e expressar-se de modo construtivo ou relacional (COSTA, 2008).

Mas, o que é Pedagogia dos Projetos?

É uma metodologia que propõe ao aluno conectar-se a um projeto de pesquisa e se interessar por ele. O papel do professor é o de proporcionar o ensino com base nas descobertas oriundas das pesquisas ocorridas sob sua orientação. Esse é um método alternativo ao qual a escola pode recorrer para a formação de cidadãos críticos e participativos, além de estimular o aprendizado por meio da experiência e o desenvolvimento da autonomia dos alunos.

Aprendendo a ler e a escrever: Uma possibilidade de inclusão social; A leitura como passaporte do mundo (vídeo) e A produção de texto em sala de aula (vídeo), de Sandra Bozza

O jogo pode incentivar a leitura e a produção textual pela ludicidade que ele traz. O aluno, seja de qual idade for, aprenderá brincando, e isso dependerá muito de como o professor irá mediar este jogo, quais as regras colocar e os objetivos a serem alcançados.

Ele promove a inclusão social, através de regras estabelecidas e também referindo-se a leitura, a oportunidade que ofertará ao aluno em alfabetizar-se.

RELATO DE QUESTIONÁRIO

Nas páginas seguintes, mostraremos o resultado dos questionários aplicados com duas professoras de Língua Portuguesa, uma do Ensino Fundamental e outra do Ensino Médio, de escolas públicas localizadas no município de Bagé.

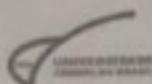
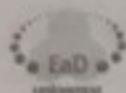
O questionário foi aplicado por meio do formulário do Google, devido à impossibilidade de visitar a escola por causa da pandemia de Covid-19. Para que o formulário seja acessível, realizamos a transcrição das perguntas e respostas, já que o print de todo o arquivo impossibilitaria a leitura do material por leitores de tela, usados por pessoas com baixa visão ou cegueira. No entanto, para mostrar a ferramenta utilizada, colocaremos nas próximas páginas as cartas de apresentação, as declarações assinadas pelas diretoras/professoras das escolas, porém sem a identificação, por uma questão de ética da pesquisa, e as páginas iniciais de cada formulário.

Em relação ao conteúdo do questionário, o grupo foi surpreendido positivamente, pois ambas as docentes utilizam os jogos em suas aulas e afirmaram obter retorno satisfatório por parte dos estudantes.

Em relação aos livros utilizados nas escolas entrevistadas, estes não são os mesmos recomendados pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), inclusive, porque algumas escolas não disponibilizam material didático que enfoque o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa.

Outro ponto interessante analisado nas respostas das professoras é o uso dos jogos no ensino remoto. Apesar da adaptação da aula presencial para o formato a distância requerer mais tempo e preparo das docentes, elas afirmam que ainda assim é possível utilizá-los.

Nas páginas a seguir, estão dispostas todas as perguntas e respostas obtidas por meio do questionário.



CARTA DE APRESENTAÇÃO

Jaguarão, 6 de novembro de 2020.

O curso de Letras: Português, modalidade a distância, da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil, polo Ruth de Negre encaminha o(a) acadêmico(a) Ana Cláudia Alves de Silveira Baretto, matrícula 1302090364, para uma entrevista online com um(a) professor(a) que ministre aulas de Português nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. A entrevista faz parte de uma atividade do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, ministrado, no corrente semestre, pela professora Denise Aparecida Moser. Solicitamos a colaboração e nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos.

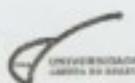
Atenciosamente,

Denise Aparecida Moser
Denise Aparecida Moser - SIAPE 1578489

Professora de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

e-mail: denisemoser@unipampa.edu.br

Denise Moser
SIAPE 1578489
Docente



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 *Paula Nogueira* encaminha o(a) acadêmico(a) *Francieli Couto Jorge*, matrícula *17020910431*, para uma entrevista online com um(a) professor(a) que ministre aulas de Português nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. A entrevista faz parte de uma atividade do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, ministrado, no corrente semestre, pela professora Denise Aparecida Moser. Solicitamos a colaboração e nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos.

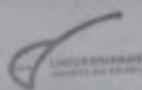
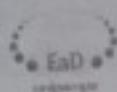
Atenciosamente,

Denise Aparecida Moser
Denise Aparecida Moser – SIAPE 1578489

Professora de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

e-mail: denisemoser@unipampa.edu.br

Denise Moser
SIAPE 1578489
Docente



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, pelo *Mulher Negro* acadêmico(a) *Raquel Duarte Peres*, matrícula *17020910415*, para uma entrevista online com um(a) professor(a) que ministre aulas de Português nos anos finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. A entrevista faz parte de uma atividade do componente curricular Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, ministrado, no corrente semestre, pela professora Denise Aparecida Moser. Solicitamos a colaboração e nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos.

Atenciosamente,

Denise Aparecida Moser
Denise Aparecida Moser – SIAPE 1578489

Professora de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

e-mail: denisemoser@unipampa.edu.br

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) Ana Cláudia Alves da Silveira Barreto, matrícula 1762090364 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 30/11/2020

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

Assinatura do(a) Professor(a): _____

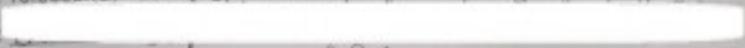
Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

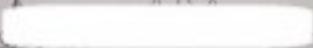
Assinatura do(a) Professor(a): _____

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) Boquel Duarte Lima, matrícula 1302090415, 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 04/12/2020.

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

Assinatura do(a) Professor(a): 

E. M. DE ENSINO FUNDAMENTAL


(Entrevista)

Professores dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Quando a escola foi fundada?

Outubro de 1962.

Qual público atende?

Desde a pré-escola até o ensino médio.



Pesquisa de Campo (Entrevista)

Professores dos anos finais do Ensino
Fundamental e Ensino Médio.

Quando a escola foi fundada?

18/04/1995

Qual público atende?

Educação infantil ao 9° ano

RESPOSTAS AOS QUESTIONÁRIOS

1. Quando a escola foi fundada?

Médio: Outubro de 1962

Fundamental: 18/04/1995

2. Qual público atende?

Médio: Desde a pré-escola até o ensino médio.

Fundamental: Educação infantil ao 9º ano

3. Quantos alunos a escola atende? Quais períodos e séries/anos?

Médio: Em torno de 1500 alunos, nos três turnos. Pré-escola, ensino fundamental anos iniciais e anos finais, ensino médio politécnico e curso normal.

Fundamental: 462 alunos. Nos turnos manhã e tarde. Do pré ao 9º ano

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

Médio: Linguagens: Língua Portuguesa, Literatura, Língua Espanhola, Literatura Infantil e Supervisão de estágio.

Fundamental: Língua portuguesa

5. Há quanto tempo atua na escola?

Médio: Já trabalhou e estagiou no local?

Médio: Sim
Fundamental: 16 anos

Fundamental: Sim

7. Tem experiência em outras escolas?

Médio: Sim, na rede privada.

Fundamental: Sim

8. Tem experiência em gestão?

Médio: Não

Fundamental: Sim

9. A escola adota a Pedagogia de Projetos?

Médio: Sim, a escola desenvolve em média três projetos ao longo do ano.

Fundamental: Sim

10. Como acontece, como é conduzido o processo? Toda escola participa ou fica a cargo dos professores?

Médio: A escola sempre opta por projetos interdisciplinares, onde toda a comunidade escolar participa, professores, alunos, funcionários, pais e simpatizantes sempre são bem-vindos.

Fundamental: Os professores são incentivados a trabalhar com projetos, mas não são obrigados. Fica a critério de cada um.

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

Médio: Sempre no início do ano letivo.

Fundamental: Ao início de cada ano é feito uma reunião com todos os segmentos para serem discutidos todos os assuntos que farão parte do calendário da escola.

12. O planejamento por área acontece quando?

Médio: Também sempre no início do ano letivo.

Fundamental: Ao final de cada trimestre

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

Médio: Como trabalho diretamente com o curso normal sempre procuro introduzir jogos em minhas aulas, para tornar a aula mais lúdica e prazerosa.

Fundamental: Raramente são utilizados

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

Médio: Jogos diversificados, com o objetivo de tornar a aula mais atrativa e lúdica.

Fundamental: Quebra cabeça, stop, caça palavras etc.... São usados para desenvolver leitura, escrita, raciocínio

15. Os jogos utilizados são adaptados?

Médio: Sempre que necessário.

Fundamental: Algumas vezes sim

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

Médio: Com certeza favorecem, estimulando o aluno a absorção dos conteúdos a serem desenvolvidos. Fundamental:

Desde que sejam bem orientados, favorecem muito

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

Médio: Na minha opinião, trabalhar com jogos em sala de aula, é uma forma de tornar o aprendizado mais agradável, atrativo e divertido.

Fundamental: Qualquer tipo de trabalho, mesmo que envolvam jogos ou brincadeiras, nunca são somente para entretenimento.

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

Médio: Sim, em alguns momentos.

Fundamental: Não

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

Médio: Sim, com certeza é possível adaptar projetos ao modo a distância.

Fundamental: É mais difícil, mas sempre é possível.

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

Médio: Sim, sempre trabalho com livros didáticos das editoras: Saraiva, SM e FTD.

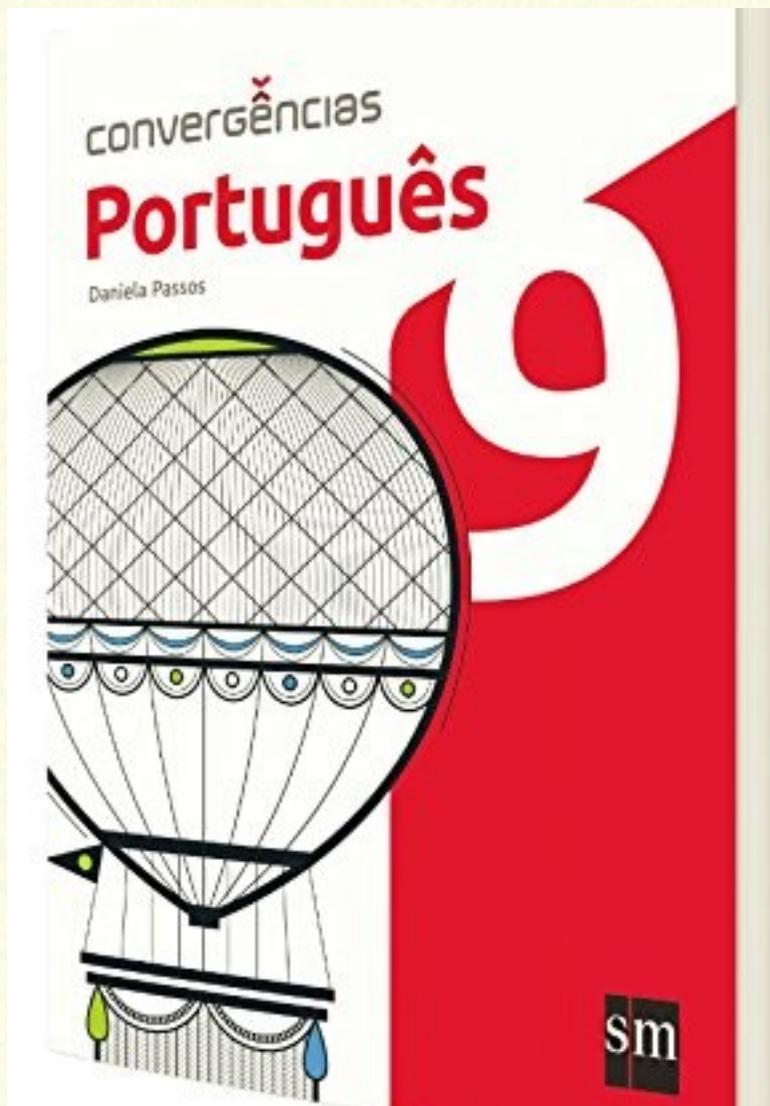
21. Há obras que incentivem o uso de jogos em sala de aula de língua portuguesa?

Médio: Sim, as editoras citadas acima incentivam bastante o uso de jogos em sala de aula. Existem obras, mas não na escola.

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

Médio: Convergências - Autora: Daniela Passos - Editora: SM

Fundamental: Não



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Tema: Gênero narrativo - Poema

Objetivos:

- Reconhecer o gênero narrativo (poema) e suas características.
- Estimular a leitura, a oralidade e a criatividade através de jogos didáticos. Conteúdos a serem trabalhados: Leitura, interpretação de texto, análise crítica, estrutura do poema, ritmo, rimas.

Tempo de execução: duas semanas

Materiais necessários: painéis com jogos, jogos de dados, materiais reutilizados como folhas de ofício, vídeos, poemas, pesquisas de músicas, jogos online.

Aula 1

1º Momento

Apresentação do tema para a turma:

A apresentação será realizada com a turma disposta em semicírculo e através de um jogo coletivo, o qual servirá de incentivo, para a turma ser inserida no projeto. O jogo utilizado será "Batalha naval", que consiste em escolher um número e uma letra, a qual irá dando pistas do tema da aula. Ao final do jogo, ou por dedução dos alunos o nome descoberto **GÊNERO NARRATIVO-POEMA** será formado no painel.

2º Momento

Produção inicial, conhecimentos prévios, retomando conceitos. Apresentação do vídeo "Tudo sobre poesia- versos, estrofes, classificações".

Link <https://youtube.be/HR8gerEBWEW> (5 min de vídeo)

Após assistirem o vídeo os alunos irão relatar, retomando informações já adquiridas.

3º Momento

De posse das informações, criaremos uma tabela com as características da poesia para sempre que houver dúvidas quanto a classificação do gênero recorrer a mesma.

Aula 2

1º Momento

Os alunos serão recebidos com diversos poemas ou trechos de textos expostos na sala de aula, colados em um quadro ou painel. Serão convidados a fazer um passeio pelos poemas onde após a leitura destes, escolherão o que mais o agradou. Sentados em círculo, usaremos o jogo dos dados, onde dois dados com palavras ou expressões, em casa face, expressarão o tema de cada poema.

Exemplo:

"Superar é preciso

Seguir em frente é essencial

Olhar para trás é perda de tempo

Passado se fosse bom, seria presente"

(Clarice Lispector)

Tema: Enfrentar a vida

Ao jogar os dados os alunos deverão identificar em seus poemas a palavra ou expressão tema, e o ler em voz alta.

2º Momento

Após a leitura cada aluno fará uma pequena resenha do poema ou escrever aquilo que entenderam. De posse das informações, deverão ser inseridas no Padlet (mural digital) criado previamente pelo professor para troca e interação dos alunos referente ao seu trabalho.

Aula 3

1º Momento

Leitura e análise coletiva de poemas

Separar a turma em três grupos e distribuir os seguintes poemas:

- *Lembranças do mundo antigo- Carlos Drummond de Andrade
- *Vagalumes- Rosa Clement
- *Carnavalesco- Texto de Elias José em Um jeito bom de brincar.

Os alunos deverão fazer análise crítica do poema recebido.

2º Momento

Após a análise, a turma será dividida novamente em dois grandes grupos o qual cada um ganhará uma folha reutilizada, onde uma ficará em branco e outra será pintada de preto. Estas folhas servirão para formar o tabuleiro de damas, o qual os alunos serão as peças. Um aluno de cada equipe, ficará responsável pela jogada, porém será feito um revezamento a cada três jogadas para que todos tenham a oportunidade de jogar. A cada peça perdida, a equipe deverá responder a questões pertinentes aos poemas da atividade anterior.

3º Momento

Cada componente do primeiro grupo (dividido em três) deverá criar uma imagem que represente o poema recebido. Estes desenhos ficarão expostos formando uma galeria no saguão da escola ou mural.

4º Aula

1º Momento

No laboratório de informática da escola ou usando o próprio celular do aluno. Será solicitado que, em duplas, os alunos escolham uma música brasileira onde deverão fazer uma análise dos elementos que caracterizam a letra como texto poético- sonoridade, jogo com palavras, e expressão dos sentimentos. Ao término, a música e suas anotações deverão ser apresentadas a turma.

2º Momento

Jogo online - Porto de rimas

O professor irá conduzir a turma no jogo. Trata-se de uma pesca de rimas. Os alunos deverão pescar palavras que possuem o mesmo som, isto é, que rime com outras , mas que também complete o verso com sentido.

Este jogo está disponível no portal da Olimpíada de Língua Portuguesa

<https://www.escrevendoofuturo.org.br/>

Seguindo os passos - Biblioteca/ publicações/coleção da olimpíada

https://www.escrevendoofuturo.org.br/index.php?option=com_content&view=article&id=1536&Itemid=8

Gênero do poema

<https://www.escrevendoofuturo.org.br/index.php?>

[option=com_content&view=article&id=1537&Itemid=8](https://www.escrevendoofuturo.org.br/index.php?option=com_content&view=article&id=1537&Itemid=8)

Jogos de aprendizagem/jogar

Produção final: Sarau com a apresentação dos alunos e de duas produções durante a sequência didática.

PEDAGOGIA DOS PROJETOS E USO DOS JOGOS

A Pedagogia de Projetos contribui de maneira significativa para uma prática integrada, pois fornece recursos para o desenvolvimento cognitivo e também social do aluno. Além disso, o trabalho com a pedagogia de projetos nos traz um amplo campo de atuação pedagógica ajudando a entender o processo de ensino-aprendizagem. Deixa-se de lado a velha prática da repetição, memorização e exercícios como "siga o modelo"; adotando uma nova metodologia, em que não mais repassamos conteúdos prontos, mas a partir do interesse e curiosidade do aluno; o qual será nosso ponto de partida.

A pedagogia de projetos por ser de caráter interdisciplinar, não se vinculando a apenas a uma disciplina ou área, mas a todas que quisermos contemplar. Desta forma, não precisamos nos prender a modelos de ensino tradicionais, cansativos e desinteressantes, mas fazer uso de diversos recursos e materiais para que este aluno construa o conhecimento.

Em relação aos jogos didáticos, por serem lúdicos, possuem uma ótima aceitação em qualquer nível do ensino, além de ser uma atividade diferente, em que envolve os alunos dando prazer em participar, estimulando o raciocínio, a atenção, o respeito a regras e, por sua vez, contribuindo para o aumento da construção do conhecimento.

Quanto à leitura e à escrita, em especial, os jogos trazem resultados positivos e vantagens no desenvolvimento, possibilitando um novo olhar para o trabalho pedagógico, pois o professor deve estar em constante busca por metodologias que despertem o interesse dos alunos, enriquecendo as aulas e estimulando momentos de aprendizagem, atrativas e desafiadoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho, vimos que a Pedagogia de Projetos contribui para uma prática integrada que propõe ao aluno conectar-se a uma metodologia de pesquisa e se interesse por ela. E que os jogos lúdicos na aprendizagem, tornam-na significativa e dinâmica, proporcionando o conhecimento, o desenvolvimento social, cultural e pessoal.

Também possibilita um fortalecimento da relação entre o sujeito que ensina e o sujeito que aprende.

Pontos positivos dos jogos lúdicos:

- Por meio dos desafios dos jogos, estimula-se o desenvolvimento de estratégias para resolução de problemas;
- Favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe;
- Promove maior engajamento por parte dos alunos que se veem mais motivados;
- Estimula e exercita o raciocínio lógico.

Pontos negativos dos jogos:

- O tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior. Logo, se o educador não tiver habilidade, poderá sacrificar o tempo necessário para abordar outros conteúdos e trabalhar outras estratégias;
- A perda de “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;
- A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, indo contra a natureza do ato de jogar que, deve ser uma atividade totalmente voluntária.

Por Ana Cláudia Barreto

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprendizado proporcionado no componente de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI foi muito interessante, pois nos proporcionou pesquisar e conhecer a forma de trabalhar a ludicidade em diferentes níveis de ensino, especialmente, nas aulas de português. O uso de jogos na educação promove um ensino diferenciado, capaz de despertar a curiosidade nos estudantes, estimulando-os a participar das atividades e, conseqüentemente, aprendendo mais e melhor.

Em relação à pedagogia de projetos, a metodologia é tão significativa quanto o processo de ensino-aprendizagem com jogos, sendo que ambos podem andar juntos, ou seja, um projeto pode contar com jogos para o desenvolvimento de diferentes etapas. Desse modo, quanto ao componente em si, acredito que só há pontos positivos a destacar, já que as leituras, entrevistas e demais pesquisas irão contribuir significativamente para a nossa futura formação enquanto professores de Língua Portuguesa.

Já quanto aos jogos e à pedagogia de projetos, aponto alguns pontos positivos e negativos, após o desenvolvimento deste trabalho.

Pontos positivos:

- Ambos despertam conhecimentos nos participantes para além dos relacionados ao conteúdo programático, pois exige-se: trabalho em equipe, saber ganhar e perder, respeito ao adversário, respeito às regras, raciocínio, organização do pensamento para posterior ação;
- Em relação às aulas, os estudantes ganham protagonismo, aprendem enquanto brincam e desenvolvem a criatividade.

Pontos negativos:

- Para um trabalho integrado, exige-se o envolvimento de diversos atores e, conseqüentemente, de tempo e planejamento. Se ambos não andarem juntos, tanto o trabalho com jogos quanto com os projetos pode não alcançar o resultado esperado.

Por Franceli Couto

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática é capaz de proporcionar diferentes oportunidades de aprendizado e, por isso, como o próprio nome sugere, o componente de Prática Pedagógica e Seminário Integrador trouxe para os acadêmicos diversas experiências, que poderão ser aplicadas em sala de aula, quando estivermos atuando como docentes. Conhecer um pouco mais sobre a pedagogia de projetos e, também, sobre os jogos na educação foi motivador, instigando-nos a aplicar tais metodologias em nossas práticas profissionais.

O ponto negativo do componente foi não termos a atividade de entrevista/questionário realizada na própria escola, o que nos oportunizaria a observação, porém, devido ao momento em que o mundo passa, a alternativa encontrada foi entrevistar os professores a distância, por meio de questionários on-line.

Ainda, assim, foi possível conhecer como os professores aplicam os jogos e a pedagogia de projetos em suas aulas, uma aprendizagem que fica para a nossa vida.

Por Josiani Pastorini

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer do componente de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI é possível notar o quanto a pedagogia de projetos é favorável tanto aos alunos quanto aos docentes. Desenvolver projetos pedagógicos nos auxilia no manejo do tempo e na nossa organização. A partir do momento em que o professor identifica a necessidade da turma e passa a explorá-la, ambas as partes passam a ganhar. O professor por permitir-se ampliar sua visão de ensino aprendizagem e os alunos não só por terem suas dúvidas saciadas mas também por construir o seu próprio conhecimento. Chegando a conclusões por suas próprias pernas. Permitir que aluno experiencie novas práticas é compensatório para ambos.

Pontos positivos:

Os pontos positivos dentro da pedagogia de projetos estão em permitir que o aluno desenvolva uma atitude ativa e reflexiva diante de suas aprendizagens e do conhecimento. Quantos aos jogos lúdicos, auxilia no processo de integração social estimulação da imaginação e autonomia.

Pontos negativos:

Destaco como pontos negativos a falta de organização e planejamento do professor. Se o docente não for organizado o projeto não vai ter seu objetivo concluído e poderá perder-se no meio do caminho.

Quanto aos jogos lúdicos visto que o ensino fundamental possui uma grade curricular a qual precisa ser cumprida com diversos conteúdos em pouco espaço de tempo, o jogo se não for bem orientado o executado poderá usar um tempo maior que o previsto e os alunos poderão não se sentirem atraídos por tal jogo e o que acabará combinando em um fracasso.

Por Raquel Duarte

REFERÊNCIAS

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

BOZZA, Sandra. Aprendendo a ler e a escrever: Uma possibilidade de inclusão social. **Revista Conhecimento Prático - Literatura**, Ed. 64, 17 de janeiro de 2017. Disponível em: <https://conhecimentoliteratura.com.br/aprender-a-ler-e-a-escrever-umapossibilidade-de-inclusao-social/>. Acesso em: 01 dez. 2020.

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

MACEDO, Lino. **Nova Escola/Educação** – Lino de Macedo fala sobre a importância dos jogos, 2013. (4m44s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?V=KhV0def45fs>. Acesso em: 27 nov. 2020.

PERANZONI, Vaneza Cauduro; ZANETTI, Adriani; NEUBAUER, Vanessa Steigleder. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana.

EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires – Ano 18 –Nº 182 – Júlio de 2013. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>. Acesso em 26 nov. 2020.

PROFESSORES, Sala dos. **A produção de textos na sala de aula**. Sala dos professores 24 Jan. 2015. 1 vídeo (17m39s). Disponível em: . Acesso em 26 nov. 2020.

REI, Colégio Cristo. **A leitura como passaporte para o mundo**. Colégio Cristo Rei 28 Mar. 2012. 1 vídeo (20m16s) Disponível em: . Acesso em 26 nov. 2020.

VELOSO, Rosângela Ramos; SÁ, Antônio Villar Marques. Reflexões sobre o jogo: Conceitos, definições e possibilidades. **EFDesportes.com**, Revista Digital. Buenos Aires, ano 14, nº 132, maio de 2009. Acesso em 24 nov. 2020.