

Portfólio

Aidenara Schmitz Wenes

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

AIDENARA SCHMITZ WENES

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR
VI

DENISE APARECIDA MOSER

ESTEIO, 2020/02

Sumário

Introdução.....	03
Minhas reflexões (módulos I,II,III e IV).....	04
Relato do questionário.....	11
Sequência didática.....	17
Pedagogia dos Projetos e Uso dos Jogos.....	21
Considerações finais.....	22
Reflexões.....	23
Referências.....	24

INTRODUÇÃO

As práticas de jogos apropriadas para o desenvolvimento, e nas aprendizagens baseadas no lúdico, são importantes para reforçar diversas áreas do desenvolvimento e da aprendizagem. Este trabalho visa demonstrar como a aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras podem ajudar os alunos na aprendizagem das habilidades socioemocionais, no desenvolvimento cognitivo geral e nas habilidades autorregulatórias. Também ajuda a esclarecer a relação entre o jogo e a aprendizagem de ensino. A aprendizagem baseada em jogos e brincadeiras, que engloba a brincadeira livre e a brincadeira dirigida, oferece um excelente ambiente para promover o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

MINHAS REFLEXÕES

Módulo I - Interação em sala de aula:

Para Bronckart, a linguagem materializa tanto os aspectos sociais quanto psíquicos e enxerga de uma forma de ação a linguagem por agentes verbais em interação entre si e com o meio que constrói a consciência individual e ao mesmo tempo social. Esse processo interacional instaurado pela linguagem, o autor denomina de texto. Levando em consideração o papel das práticas linguísticas na concretização das relações com o meio, são os textos que, na qualidade de objetos concretos e prováveis, nos dão conta da natureza dessas relações. Referindo-se a eles como os correspondentes empíricos das atividades linguísticas, realizados segundo os recursos disponíveis numa língua natural, Bronckart classifica os textos de unidades comunicativas globais cuja especificidade composicional depende, em parte, das características da situação de interação e da conjuntura sócio histórica em

que se inscrevem, das atividades sociais e no contexto das quais são gerados. Como Irandé Antunes propõe a interação em aula de língua portuguesa? Que os professores reflitam sobre a maneira com que a língua é ensinada e questionem-se a si mesmos, sobre qual a melhor maneira de ensinar. A autora busca sistematizar suas reflexões e propostas para o ensino do Português pela abordagem interacionista, funcional e discursiva da língua, com a prática de produção e interpretação textual oral e escrito. Irandé conceitua a língua como atividade de interação verbal entre interlocutores vinculada às circunstâncias de sua atualização, e defende que apenas o estudo textual e discursivo, relativamente à sua produção e interpretação, constitui o objeto de um ensino de língua relevante, funcional e produtivo. Dessa maneira, o ensino de produção e interpretação de textos orais e escritos deve conferir relevância funcional para o aluno, garantir a interação entre os agentes envolvidos no

processo como sujeitos produtores (autores) e interlocutores, e contextualizar a gramática, não mais como nomenclatura prescritiva.

Irândé Antunes – Aula de Português

Jean- Paul Bronckart – Atividade de linguagem, texto e discursos

Módulo II - Lúdico e jogos em sala de aula de língua portuguesa:

Segundo Piaget (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. Os brinquedos educativos estimulam o raciocínio, atenção, concentração, compreensão, percepção visual, coordenação motora, dentre outras. Onde a criança utiliza brincadeiras com cores, formas, tamanhos que exigem a compreensão, brincadeiras de encaixe que deve haver noções de seqüência, quebra-cabeça, etc. (FREIRE, 1997). O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural,

colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2000, p.12). Gilda Rizzo (2001) diz o seguinte sobre o lúdico: “...A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.” (p.40). Diante do pensamento que a autora coloca, observa-se que o principal papel do educador é estimular o aluno à construção de novos conhecimentos e através das atividades lúdicas o aluno acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo educador. Pois o lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa. Gilda Rizzo (2001) diz que “os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente,

incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar.” O objetivo principal do jogo como atividade lúdica é proporcionar ao aluno que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa não deixando de ser significativa independente de quem o joga, deixando de lado os sistemas educacionais rígidos. Os jogos são construtivos, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, é uma ação carregada de simbolismo, que reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações. No vídeo do professor Lino de Macedo, merece destaque a elaboração mental que orienta a melhor ação, e após, a ação ser realizada, em relação do que foi pensado, a melhor escolha, estratégia e decisão por parte do aluno, a ser tomada, reflete como uma boa jogada.

Lino Macedo – A importância dos jogos

Vanessa Peranzoni, Vanessa Neubauer e Adriane

Zanetti – Os jogos, os brinquedos e brincadeiras:

recursos necessários na prática educacional

cotidiana.

Módulo III- Outra forma de educar: Pedagogia dos projetos

É uma metodologia que, propõe o estudante, se conectar a um projeto de pesquisa e se interessar por ele. O papel do professor é o de favorecer o ensino com base em descobertas surgidas das pesquisas realizadas, sob sua orientação. É um processo alternativo à qual a escola pode recorrer para formar cidadãos independentes, críticos e participativos. Quando a escola propõe uma abordagem baseada em projetos, incentiva uma visão interdisciplinar do conhecimento, além de estimular o aprendizado por meio da experiência e o desenvolvimento da autonomia dos seus alunos. A Pedagogia de projetos, visa modificar o espaço escolar, transformando em um espaço vivo de interações, aberto ao real e às suas múltiplas dimensões, trazendo uma nova perspectiva para entender o processo de ensino – aprendizagem.

Nilbo Nogueira – Pedagogia de projetos

Portal da Educação – Mas, o que é pedagogia de projetos.

Módulo IV – Escrita e leitura como inclusão social

Os jogos quando bem direcionados produzem resultados eficazes no aprendizado, eles contribuem no desenvolvimento escolar quanto social, portanto são recursos indispensáveis no processo de ensino e aprendizagem. Cabe ao professor especializado realizar um trabalho colaborativo com o professor do ensino regular, orientando quanto às adaptações, visando eliminar as barreiras que dificultam a aprendizagem, propiciando recursos pedagógicos e estratégias metodológicas diversificadas, resgatar a autoestima e valorizar as potencialidades dos alunos. Dar bons e produtivos estímulos ao desenvolvimento das habilidades leitoras é uma opção que deve estar inserida, nos planos pedagógicos de qualquer escola.

Sandra Bozza – Leitura: Aprender a ler e escrever: uma possibilidade de inclusão social

Vídeo - Colégio Cristo Rei – A leitura como passaporte para o mundo

Vídeo - Sala dos professores - A produção de textos na sala de aula.

Relato do questionário

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) Aidenara Schmitz Wenes, matrícula 1702090117, 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 23/11 à 04/12/2020.

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

Assinatura do (a) Professor (a): ~~Camila de Oliveira~~

Nome do Professor (a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio:

Camila de ~~Oliveira~~

Assinatura do (a) Professor (a): ~~Camila de Oliveira~~

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

Entrevista com uma professora de Língua Portuguesa

Pesquisa de Campo

A presente pesquisa foi realizada em ambiente virtual, devido aos protocolos de segurança da Covid-19.

A entrevistada é uma professora de uma Escola Estadual da cidade de São Leopoldo-RS. ela leciona em dois turnos, período Manhã e tarde - Ensino Fundamental (Língua Portuguesa 8º e 9º ano) e Ensino Médio (Língua Portuguesa 1º, 2º e 3ºano - Literatura 2º ano). A escola fica situada na periferia da cidade, possui boas instalações, salas amplas e iluminadas e refeitório. A biblioteca da escola é ampla e com um acervo de livros que visa prioritariamente o atendimento dos estudantes.

A escola atende aproximadamente 300 alunos.

Questionário

1. Quando a escola foi fundada?

R: 04/09/1998

2. Qual público atende?

R: A escola fica situada em um bairro na cidade de São Leopoldo, a maioria dos alunos são do bairro e dos bairros vizinhos.

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

R: Língua Portuguesa e Literatura. Leciona língua portuguesa no ensino fundamental e ensino médio, na mesma escola.

4. Há quanto tempo atua na escola?

R: Leciono há sete anos e meio.

5. Tem experiência em outras escolas?

R: Tenho experiência em outras escolas.

6. Experiência em gestão?

R: Não.

7. A escola adota a Pedagogia de Projetos?

R: Sim.

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

R: A direção organiza reuniões a cada elaboração

de projetos para que os docentes, juntamente com a equipe diretiva, possam discutir e elaborar ideias para melhor desenvolvimento dessas atividades extracurriculares.

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

R: Durante as formações pedagógicas ocorridas duas vezes ao ano (antes do início do ano letivo e antecedendo as férias de inverno).

10. O planejamento por área acontece quando?

R: Também durante as formações pedagógicas.

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

R: Sim, a utilização mais lúdica da Língua Portuguesa faz parte do meu planejamento. Claro que nem sempre é possível contemplá-la, pois requer tempo e planejamento. Utilizo jogos didáticos quando o conteúdo envolve muitos detalhes quanto às regras gramaticais: acentuação, uso do hífen e verbos, por exemplo. Os estudantes primeiramente conhecem através das explicações as definições necessárias do conteúdo,

realizam exercícios de fixação e por fim, realizam atividades voltadas para o lúdico e para a competição saudável, através dos jogos, com ênfase à gramática.

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

R: Jogos como “Campo Minado”, “Acerte o acento”, “Quiz”.

13. Os jogos utilizados são adaptados?

R: O “Campo Minado” e “Quiz”, por exemplo, adapto as questões de acordo com o conteúdo que estou trabalhando.

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

R: Acredito que os jogos permitem com que o conteúdo se torne mais leve para os alunos, pois no momento em eles gostam das atividades, conseqüentemente, absorvem melhor a matéria. E, compreendendo melhor o conteúdo gramatical, com certeza, a escrita melhorará a cada dia. Com relação à leitura, acredito que é necessário conduzir os estudantes aos assuntos que despertam interesses a eles.

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

R: Com certeza auxilia no entendimento e na compreensão dos conteúdos, pois o lúdico, ao meu ver, é uma forma bem produtiva de aprendizagem.

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

R: Não, em nenhum momento.

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

R: O ensino remoto ainda é muito desafiador, mas, acredito que através de planejamentos será viável sim.

Reflexão da professora entrevistada: Os alunos do século XXI são estudantes que necessitam de algo que ultrapasse os ensinamentos realizados através de métodos tradicionais: quadros, exercícios de fixação e provas. Por isso, acredito e defendo a ludicidade como aliada à aprendizagem moderna, pois revisa de forma atraente e divertida os conteúdos, na maioria das vezes, difíceis de serem absorvidos e compreendidos pelos estudantes.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Tema: Histórias compartilhadas

Duração: 4 período

Público alvo: 8º e 9º ano do ensino fundamental e ensino médio.

Objetivos: Estimular e treinar a escrita, exercitar a criatividade, conhecer os elementos da narrativa.

1 etapa - separar a turma em grupos de 4 ou 5 alunos.

2 etapa - Cada grupo deve preencher o quadro com os elementos da narrativa, 15 minutos para cada grupo preencher.

Quadro de elementos da narrativa

Espaço (ambiente)	Tempo (época/ ano)	Personagem	Acontecimento	Objeto

Os elementos que fazem parte da narrativa são

Espaço - Onde o fato ocorreu, em que ambiente.

Tempo – Quando ocorreu o fato. O tempo pode ser cronológico, em uma determinada época; ou mesmo um tempo psicológico, é interior a vida dos personagens.

Personagens – Quem está presente na história.

Enredo – São os fatos que acontecem e desencadeiam a história.

Narrador – É quem conta o fato. Pode ser em primeira pessoa, participa da história, é narrador personagem, ou em terceira pessoa, o qual não participa dos fatos, e é denominado narrador-observador.

Partes que constituem a narrativa

Introdução - Apresentam- se as personagens, situando-as no tempo e espaço.

Situação inicial – Momento em que, os personagens são apresentados e situados em um tempo e espaço.

Desenvolvimento – Constrói- se o enredo, os fatos que irão desencadear as ações, através das personagens. Aqui se encontra o clímax, que é resolvido na conclusão.

Problema/ conflito – Algo que ocorre para desestabilizar a trama.

Clímax – Momento de tensão máxima da história.

Conclusão – É o desfecho, a resolução, ou não, dos problemas criados no desenvolvimento.

Desfecho – Situação final, solução do conflito.

Algumas considerações para a sequência didática ficar mais atrativa e interessante para os alunos, juntamente com a professora, devem decidir se os

personagens poderão ser de séries de TV ou de trilogias, (sugestão).

Ao preencher o elemento "acontecimento", será necessário escolher algo bem específico.

O elemento "objeto" é o que vai motivar toda a narrativa, os próximos grupos terão que utilizar esse objeto ao longo da trama.

Dica: Para o preenchimento da folha que possui o quadro com espaço, tempo, personagem, acontecimento e objeto, os grupos precisam ser criativos e o preenchimento precisa ser bem aleatório, para a sequência didática ser interessante.

3 etapa - A professora recolhe a folha dos grupos, passa para outro grupo, para iniciarem a introdução. Duração 15 minutos, sete linhas.

4 etapa - A professora recolhe a folha dos grupos, passa para outro grupo, para fazerem o desenvolvimento. Duração 15 minutos, oito linhas.

5 etapa - A professora recolhe a folha dos grupos, passa para outro grupo, para fazerem a conclusão final da narrativa. Duração 15 minutos, de cinco a oito linhas.

6 etapa - A professora recolhe todas as narrativas. Entrega para os grupos suas narrativas originais e cada grupo, em voz alta vai lendo a sua.

7 etapa - Debate, os alunos, fazem suas explicações, se gostaram das suas narrativas, se era o esperado.

Avaliação: será solicitada que cada grupo faça a reescrita da sua narrativa, corrigindo erros, acentos e após entregar para professora, que fará uma avaliação somativa, avaliando, participação, criatividade, socialização em grupo.

PEDAGOGIA DE PROJETOS E JOGOS

As transformações no âmbito da educação chegam tardiamente e as práticas pedagógicas desenvolvidas dentro da escola também. De frente a esse desafio, ocorre a necessidade de desenvolver e implantar novas propostas pedagógicas, capazes de desenvolver competências e habilidades para agir no mundo de forma consciente e crítica.

Os primeiros passos de um ensino orientado para valorização de competências e habilidades para um agir no exercício de cidadania já começa com a criança nos primeiros anos da educação formal – ensino infantil. Especificamente, nas séries iniciais, uma das atividades mais valorizadas pelas crianças é o jogo/brincadeira.

Tendo como referência as obras de Freire (2002, 2003 e 1997), Behrens (2006), Darido (2001) e Macedo (2006), entendemos Jogo e Projeto, ainda que na dimensão de dois termos distintos, como pilares em que os opostos ou contrários complementam-se ou completam-se em favor do que se quer construir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi de grande importância a realização desse trabalho, para o nosso aprendizado, como futuros professores, ter esse olhar inovador para o lúdico, foi de suma importância. Todo projeto presume um rompimento com o presente e promessas para o futuro. Projetar significa tentar romper um estado confortável para aventurar-se, atravessar um período de inconstância e buscar um equilíbrio em função da promessa que cada projeto contém de estado melhor do que o presente.

REFLEXÕES

Rubem Alves (2001), diz que o crescimento é uma árvore que cresce da vida. Nas escolas esse pensamento é esquecido devido à obrigação de seguir programas, que segundo o autor são entidades prontas, abstratas, fixas, que desconhecem e ignoram o conhecimento que a criança está vivendo. O conhecimento cresce a partir das experiências vividas pelos alunos por meio dos projetos. Alves (2001) dá um exemplo de projeto realizado na escola da Ponte, dizendo que partindo de uma observação, no caso um arco-íris, é iniciado um projeto nas semanas seguintes onde às crianças lêem e escrevem histórias, explorando gotas de chuva, examinando os vários fenômenos semelhantes ao arco-íris. Nessa proposta, privilegia-se o interesse pela exploração, no qual começa pelo seu próprio ambiente, para que o aprendizado aconteça em um processo de exploração, contextualização e re-significação.

Referências

ANTUNES, Irlandé. Aula de Português: encontro & interação. São Paulo. Parábola Editorial, 2003.

APRENDIZAGEM-POR-MEIO-DE-JOGOS-E-BRINCADEIRAS. Aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Disponível em: <http://www.encyclopedia-crianca.com/aprendizagem-por-meio-de-jogos-e-brincadeiras/introducao>.

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>

BRONCKART, Jean Paul. Interacionismo Sócio-discursivo: uma entrevista com Jean Paul Bronckart. Revista Virtual de Estudos de Linguagem – ReVEL.

Vol. 4, n. 6, março de 2006. Tradução de Cassiano Ricardo Haag e Gabriel de Ávila Otlero. ISSN 1678-8931. [www.revel.inf.br].

BRONCKART, Jean-Paul. Atividade da linguagem, textos e discursos. Por um interacionismo sociodiscursivo – 2ª edição. Trad. Anna Rachel Machado, Péricles Cunha. São Paulo: EDUC, 2007.

CATÓLICA EAD. O que é pedagogia de projetos?

Disponível em:

<https://ead.catolica.edu.br/blog/pedagogia-projetos>.

E-DOCENTE. Como incentivar a leitura dos alunos do ensino fundamental 2. Disponível em:

<https://edocente.com.br/como-incentivar-a-leitura-alunos-fundamental-2/>.

EFDEPORTES.COM. Pedagogia do Jogo e dos Projetos: interfaces na escola. Disponível em:
<https://www.efdeportes.com/efd146/interfaces-na-escola-e-na-educacao-fisica.htm>.

MAZARO, N. M. C. E. R. A. Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil: Revista Digital, Buenos Aires, Ano 16, N. 162, Novembro 2011. Disponível em:
<http://www.efdeportes.com>.

Nova Escola | Educação - Lino de Macedo fala sobre a importância dos jogos. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=KhV0def45fs> .

PEDAGOGIA AO PÉ DA LETRA. A pedagogia de projetos. Disponível em:
<https://pedagogiaaopedaletra.com>.

SABIÃO, Roseline Martins. A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 07, pp. 60-98, Julho de 2018. ISSN:2448-0959.

