



POTFÓLIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA-UNIPAMPA

Adriele Machado Soca

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR
VI

Rosário do Sul-2020

INTRODUÇÃO

O presente portfólio tem objetivo de apresenta rotina de um professor em sala de aula , sua didática .

TEXTOS COMPLEMENTARES

REFLEXÕES SOBRE JOGO

O jogo deve ser visto como um importante recurso pedagógico e deve estar presente e fazer parte do cenário escolar. Por meio do jogo, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais e constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente. O jogo está de tal forma tão associado à nossa existência que raramente paramos para pensar em seu significado. Esse estudo busca-se desenvolver reflexões teóricas como propósito de contribuir com o percurso histórico do fenômeno jogo e abordar a amplitude de definições, conceitos e possibilidades existentes.

Texto coletado 15 de novembro de 2020

O QUE É PROJETOS PEDAGÓGICO

Pedagogia de Projetos pode ser definida como um método no qual a classe se ocupa em atividades proveitosas e com propósitos definidos. Em outras palavras, é o ensino através da experiência. Este método coloca o aluno em contato com algum projeto concreto em que esteja interessado e em que planeje o empreendimento, colha as informações, e finalmente, leve a efeito os seus planos.

A Pedagogia de Projetos visa à ressignificação desse espaço escolar, transformando-o em um espaço vivo de interações, aberto ao real e às suas múltiplas dimensões. O trabalho com projetos traz uma nova perspectiva para entendermos o processo de ensino/aprendizagem. Aprender deixa de ser um simples ato de memorização e ensinar não significa mais repassar conteúdos prontos.

Texto coletado 21 de novembro de 2020.

RELATO DA ENTREVISTA

A escola EMEF M.J.C é um centro educacional e foi fundada em 1995, e trata-se de um complexo educacional que tem além de turmas de educação infantil, Ensino Fundamental I e II, ainda fazem parte a creche , hoje denominada de Adriana Langhmantel e o posto de Saúde da Zona Norte.

O público atendido no prédio principal são alunos de educação Infantil e Fundamental I e II, oriundos dos bairros adjacentes, na sua maioria. Porém , recebe alunos de todos lugares da cidade.

A professora entrevista e formada em Língua Portuguesa e Língua Inglesa, trabalha á 7 anos na escola atuando como professora nas mesmas disciplinas . Escola não utiliza jogos frequentemente geralmente é utilizado projetos que são feitas atividades lúdicas .

Segunda a professora os jogos quando bem direcionados e com objetivos claros servem como estímulos para que o aluno perceba a importância da língua bem como sua estrutura linguística. Os jogos mais utilizados pela professora é o caderno de pesquisas, jogos com palavras (forca), batalha naval, além da ludicidade que torna o ensino mas prazeroso, também de atingir objetivos propostos para os conteúdos previstos para o período.

RELATO DA VISITA À BIBLIOTECA

A escola possui uma biblioteca bem equipadas, com bastante livros didáticos, pouca utilizada por falta de funcionários. Segunda a professora à biblioteca não possui jogo didáticos e frequentemente utilizados por professores.

SEQUÊNC

Descrição O Jogo da Forca da

MegaJogos segue as regras do jogo clássico.

Entretanto, os jogadores competirão entre si para fazer mais pontos no jogo. Objetivo - Ser o jogador a fazer mais pontos em 5 partidas O Jogo Forca O objetivo deste jogo é descobrir uma palavra adivinhando as letras que ela possui. A cada rodada, os jogadores irão simultaneamente escolher uma letra que suspeitem fazer parte da palavra. Caso a palavra contenha esta letra, será mostrado em que posição(ões) ela está. Entretanto, caso esta letra não exista na palavra, será desenhada uma parte do corpo do boneco do jogador. Se todas as 6 partes do corpo do boneco estiverem desenhadas, o jogador estará fora da partida.

CONCLUSÃO.

O TRABALHO APRESENTADO MOSTROU A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA APRENDIZAGEM E UMA REFLEXÃO SOBRE O CONTEÚDO APRESENTADO.

Pontuação Um jogo de Forca consiste de 5 partidas, cada uma com uma palavra a ser descoberta. Cada palavra valerá 60 pontos, que serão divididos entre todos os jogadores que descobrirem a palavra. Assim, se um jogador acertar a palavra, ele ganhará 60 pontos; Se dois jogadores acertarem, cada um ganhará 30 pontos, e assim por diante. Além disso, os jogadores que acertarem ganharão um bônus de acordo com a quantidade de erros que cometeram. Este bônus vale, inicialmente, 60 pontos, e a cada erro do jo

A DIDÁTICA :JOCO DA FORCA