



# Portifólio

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA-UNIPAMPA

Solimar Neves Cristaldo

PRÁTICA PEDAGÓGICA E SEMINÁRIO INTEGRADOR  
VI

DENISE APARECIDA MOSER

QUARAÍ-2020



## INTRODUÇÃO

Ao iniciar este trabalho, a princípio quero explanar que os jogos e brincadeiras lúdicas são de extrema importância na aprendizagem para o aluno. Onde o Docente no papel de mediador do conhecimento deverá assumir a postura de diferenças ,reavendo sua suas concepções de educação.

## DESENVOLVIMENTO •

Tem como objetivo identificar o comportamento lúdico referente às questões de conhecimentos, sociais e de raciocínio lógico, como foco de observação, visando e criando situações para a socializar o conhecimento do aluno. Com certeza o aluno aprende brincando. • O brincar da criança não deve ser deixado de lado, pois sabemos que a criança aprende com jogos, brincadeiras que chamem a sua atenção. E como é importante essa parte da sua infância, brincar, desenvolver, sentimentos, habilidades, valores e costumes tudo isso brincando. Na brincadeira com seus colegas ela realiza a interação social. A criança vem com uma vasta bagagem de casa só que fora de formas isso ele aprende na escola.

## ENTREVISTA COM PROFESSOR DE PORTUGUÊS

O professor colocou que possui anos de experiências, diz –se que jogos, brincadeiras lúdicas é o que usa para trabalhar na sala de aula, com a sua disciplina e que encanta os alunos. E como eles aprendem com tudo isso.

# Documentos das Entrevistas.

## DECLARAÇÃO

Declaro, para fins de comprovação de realização de tarefa atribuída no âmbito do  
currículo de Prática Pedagógica e Estágio Integrador de que, nos dias mencionados,  
Solange Nogueira Costa (matrícula  
170020437) de Curso de Letras - Português da UFRN/PAPEP, realizou  
a entrevista com professores de Língua Portuguesa dos anos Iniciais do Ensino  
Fundamental e Ensino Médio nesta escola, no período de  
01/12 a 02/12/2010

Quaraná, 04 de Dezembro de 2010.

*[Assinatura]*  
Ana Maria Pinheiro Silva  
Pólo 034202

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL  
LADÁQUIN CONCEIÇÃO - 122202/00  
Decreto de Extinção, no 18 de 22/01/95  
Rua. Torres, nº 204 de 15/02/91



Seguem anexos as entrevistas.

## Pesquisa de Campo

1. Escola Municipal de Ensino Fundamental II
1. local onde aconteceu a pesquisa
- A Escola é uma escola pública, situada no centro da cidade, fundada em. Já trabalhou ou estagiou no local. Não só foi a entrevistada, a escola atende nos períodos de manhã e tarde anos. 1º ano até 9º ano.

A Biblioteca tem bom acervo de livros técnicos de suporte aos professores ou apenas para as alunas. Os professores trabalham com o sistema Positivo de Ensino, onde é estudado para as escolas conveniadas como forma de garantir a melhor entre sua de recursos para cada um dos seus públicos: gestores escolares, professores, alunos e famílias. Preparam seus alunos para os desafios do futuro. Conteúdos interligados de uma série para outra. Aprendizagem Progressiva e Interdisciplinar.

- 2) Sujeitos da Pesquisa
- Entrevistei Professores de Português, Letras - Espanhol e Literaturas e Matemática.

Ana Maria Faria da Silva  
Póster 0342020

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL  
SAÚDECIVIL CONCEIÇÃO - OLINDA / RN  
Rua da Direção - nº 18 de 22.05/78  
Rua - nº 11 de 18.05/78



seguem documentos

Os professores usam muito os jogos lúdicos para trabalharem com os alunos brincadeiras adequadas a sala de aula.

3) A professora de matemática, usa jogos para explicar os temas que vai usar na sala de aula. O professor usa jogos que despertem a curiosidade do aluno. Os professores chamam de atividades lúdicas aquelas que estimulam e causam prazeres nas pessoas que estão envolvidas usando o que eles gostam de fazer é jogar o Bingo.

Trabalhar com o Bingo

Fazer com que os alunos usem seus conhecimentos matemáticos. Ter a compreensão onde cada um tem seus pontos positivos ou negativos. O bingo é um dos jogos que auxiliem na memorização da tabuada, desenvolve o raciocínio das operações.

O professor de Letras Espanhol e Literaturas, prepara jogos de atividades na sala de aula, para conhecer as palavras em espanhol.

Os professores entrevistados estão na escola há dois anos, os mesmos professores atuam em outras escolas do município.

## Final da entrevista.

A Escola adota a Pedagogia de Projetos.  
A escola adota a Pedagogia de  
Projetos. Sim toda a escola participa.  
Em caso positivo, de que maneira é conduzido  
o processo? Fica a cargo de cada professor ou  
faz parte do Planejamento anual da escola?  
A disciplina de Português por seus objetivos  
por todas as outras disciplinas, uma vez que  
a leitura e a escrita estão presentes  
em todas as áreas?  
Há um trabalho interdisciplinar entre  
a disciplina de Português e as outras  
disciplinas ao longo do ano?  
Os jogos em sala de aula são muito  
importantes para o aluno obter contem-  
tos.  
Temos grandes variedades de jogos lúdicos  
na sala de aula que chamam a  
atenção dos alunos. Favorecendo o  
aprendizado, da leitura e de escrita.  
Com certeza a Pedagogia de Projetos  
é viável no Ensino Remoto. O professor  
dá o suporte para o aluno, explica-  
ções e o aluno pode muito bem fazer  
suas experiências.

## IMPORTÂNCIA DOS JOGOS, BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS

É importante reforçar que a aprendizagem da leitura e da escrita, sabemos que inicia antes da criança ingressar no seu processo de alfabetização. Sabemos que quando o professor trabalha com jogos ele conta com um instrumento valioso. A CRIANÇA APRENDE BRINCANDO.

Qual a contribuição da Pedagogia de Projetos e do Uso de jogos em aula de Português?

Creio que a influência que os jogos, brinquedos exercem sobre o aluno é de extrema importância para o conhecimento do mesmo.

A socialização que a criança tem com os colegas através de jogos tem proporcionado pontos positivos para o crescimento integral do aluno proporcionando criatividade, habilidades, iniciativa, coragem para buscar algo mais forte na vida.

Para as crianças com deficiências auditivas os jogos e brinquedos são importantes para a visualização e entendimento das palavras. Porque é visualizando que elas aprendem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

• BAGNO, Marcos. Pesquisa na escola: o que é, como se faz. 3ª Edição. São Paulo: Edições Loyola,1999. • •

MACEDO, Lino de. Quatro cores, senha e dominó: Oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 2ª Edição. São Paulo: Casa do psicólogo,1997. • •

KISHIMOTO, Tizuco M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5ª Edição. São Paulo: Cortez,2001. • • PSICOPEDAGOGIA ON LINE.

Brincar na escola. 2006. Disponível em:

<http://www.psicopedagogiaonline.com.br/artigos>

Acesso em: 20 out,2006. • • PSICOPEDAGOGIA ON

LINE. Brincar uma necessidade. 2006. Disponível em:

<http://www.psicopedagogiaonline.com.br/artigos>

Acesso em 20 out.2006. • • CLAUDINO, M. C. S. O

lúdico e a aprendizagem para crianças nas séries iniciais do ensino fundamental. Aluna de Pedagogia – FCHLA – Universidade Tuiuti do Paraná.

<http://www.utp.br/mestradoeducacao/pubonline/indexresumo.html>  
outubro de 2006