

Universidade Federal do Pampa

Universidade Aberta do Brasil

# Portfólio

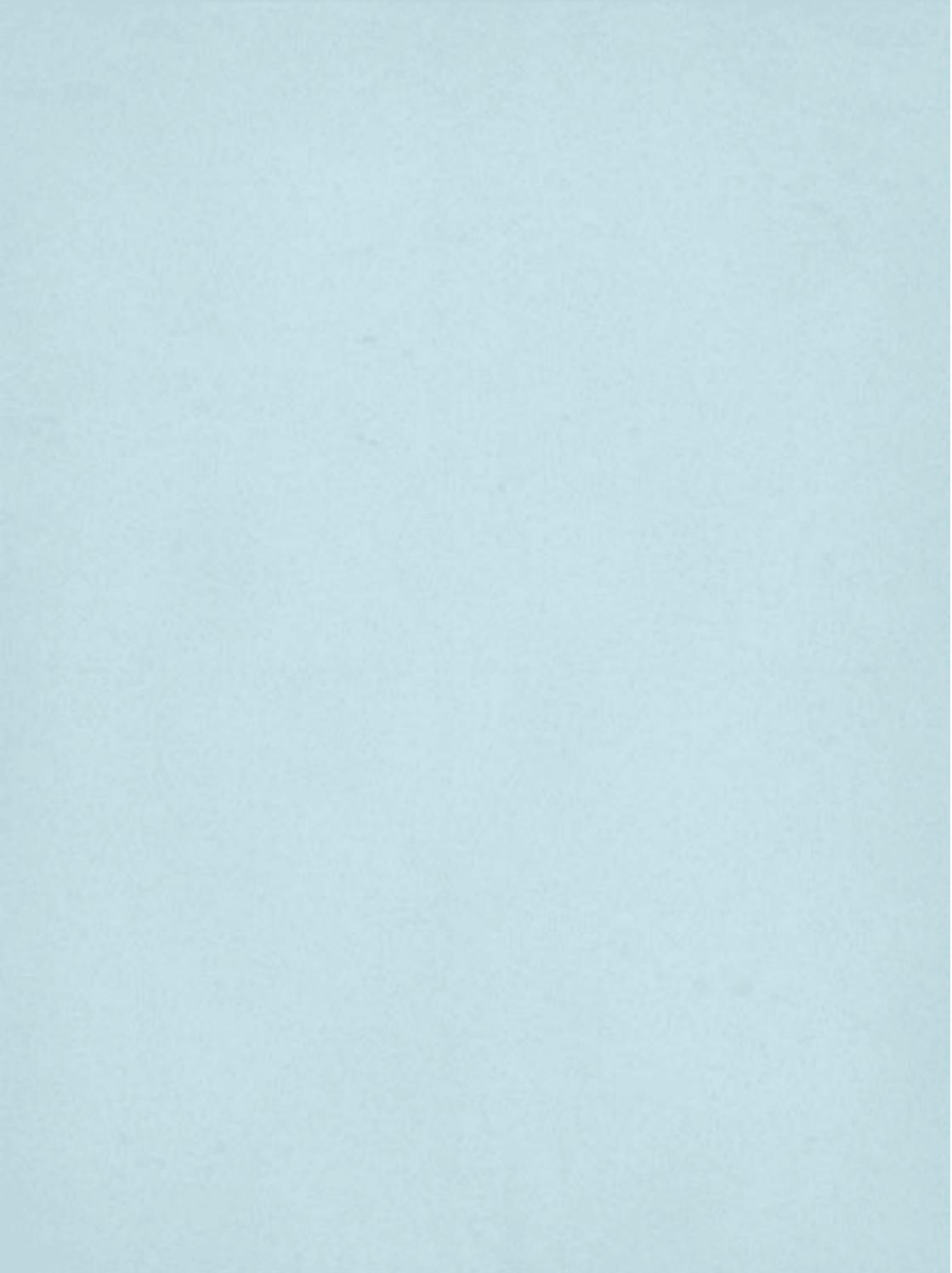
Rosângela Pinheiro Garcia

Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI

Prof<sup>a</sup> Denise Aparecida Moser

Polo Esteio

Dezembro/2020



# Sumário

1. Introdução.....	3
2. Minhas reflexões.....	4
2.1 Estratégias na promoção da aprendizagem.....	4
2.2 Lúdico e Jogos de Aprendizagem.....	7
2.3 Pedagogia de Projetos.....	8
2.4 Escrita e leitura como inclusão digital.....	9
3. Relato dos questionários.....	10
4. Sequência Didática.....	13
5. Pedagogia de Projetos e uso dos jogos.....	15
6. Considerações Finais.....	16
Referências.....	17
Anexos.....	21

# 1. Introdução

Este portfólio busca apresentar um apanhado de reflexões acerca do tema Pedagogia de Projetos. A proposta faz parte do Componente Curricular de Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, sob a orientação da professora Denise Aparecida Moser, do curso de Letras da Universidade Federal do Pampa, ofertado no Polo de Esteio, da Universidade Aberta do Brasil.

Tendo em vista a importância do ensino de Língua Portuguesa nas escolas de Ensino Fundamental e Médio, busca-se propor neste trabalho, uma reflexão baseada em um relato de uma professora e a apresentação de uma sequência didática. Entende-se que a discussão sobre o tema é amplo e faz-se necessário, portanto, as páginas a seguir são um convite para esse debate.

## **2. Minhas reflexões**

### **2.1 Estratégias na Promoção da Aprendizagem**

**Irané Antunes - Aula de Português**

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

É percebido que o texto de Bronckart (2007) faz uma importante análise sobre as operações que o sujeito falante usa para produzir um enunciado. A partir disso, conforme o autor, a linguística deixa de ser gramática e vira uma ciência. Neste entendimento, pode-se afirmar que há mais unidades, além do verbo, que diferenciam os mundos discursivos.

Assim, Bronckart explica que os mundos discursivos podem ser conjuntos ou disjuntos, implicados ou autônomos: “[...] mundos virtuais criados pela atividade de linguagem [...].” (BRONCKART, 2007, p. 151). Assim, faz-se saber que nos mundos discursivos há distinção entre o narrar e o expor.

Outro ponto importante refere-se aos dois subconjuntos de operações do mundo discursivo. Ele aborda que são o mundo ordinário (organização do conteúdo temático do texto) e mundo virtual (as diferentes instâncias de agentividade e sua inscrição espaço temporal, espaço físico da ação da linguagem): “[...] duas ordens de operações referem-se, portanto, respectivamente, à construção das coordenadas gerais do mundo discursivo e a especificação das relações existentes entre as situações das instâncias de agentividade em ação nesse mundo discursivo e os parâmetros físicos da ação de linguagem que se desenvolve no mundo ordinário. [...].” (BRONCKART, 2007, p. 152).

De acordo com Antunes (2003), as atividades de leitura e escrita devem ser desenvolvidas de forma a se promover a interação entre o ensino de português e da língua. A autora explica que as aulas de português costumam ser mecânicas, dificultando o ensino.

“É uma gramática fragmentada, de frases inventadas, da palavra e da frase isoladas, sem sujeitos interlocutores, sem contexto, sem função: frases feitas para servir de lição, para virar exercício” (Antunes, 2003, p.31). Desta forma, a autora propõe uma prática interativa em que aborde a gramática de forma contextualizada através de recursos de textos orais e escritos em que se privilegie a aplicação na língua falada ou escrita em seu uso formal e informal. Antunes (2003) baseia-se nos eixos escrita, leitura e oralidade. Para estes, segundo a autora, as atividades de interação e contextualização da gramática em aula de língua portuguesa trazem uma proposta interacionista da linguagem.

## **2.2 Lúdico e jogos de aprendizagem**

**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**

Enquanto educadora e, agora na Educação Infantil, sempre busquei estar pautada em atividades lúdicas que envolvessem jogos e brincadeiras prazerosos. Compreendo, a partir das leituras, que ao longo dos tempos o papel dos jogos sofreu diversas alterações e se solidificou como importante recurso na prática pedagógica. Além disso, a ludicidade é de grande importância e passou a ser reconhecida ao longo dos anos como ferramenta de aprendizado, sendo utilizada desde a educação infantil até as séries mais avançadas. O crescimento intelectual e social do aluno é, muitas vezes associado à prática pedagógica com uso de jogos e brincadeiras que aumentam a concentração, disciplina e auxiliam a compreensão de conteúdos antes considerados difíceis.

Em seu vídeo, Macedo nos mostra que a interação, a partir de jogos traz vantagens aos estudantes em diferentes perspectivas. Além disso, o jogo incentiva o aluno na tomada de decisões, oportunizando que se torne protagonista daquele momento lúdico.

## **2.3 Pedagogia de Projetos**

**Nilbo Nogueira - Pedagogia de Projetos**

**Portal da Educação - Mas, o que é Pedagogia de Projetos?**

Entendo que pedagogia de projetos é uma metodologia utilizada como forma de incentivar os alunos a descobrirem sobre determinado tema ou assunto. A proposta deve se basear em pesquisas e descobertas, pautadas pelos próprios alunos e guiadas/orientadas pelo professor, que conduz o processo.

## **2.4 Escrita e leitura como inclusão digital**

**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**

A ludicidade presente nos jogos é, por si só, um atrativo para ampliar o interesse pela leitura e escrita. Baseado em um trabalho pedagógico bem elaborado pode fazer com que alunos que necessitem de atendimento especial sintam-se mais seguros ao serem inseridos no mundo lúdico da leitura por meio de jogos e brincadeiras. A educação, desta forma, tem na leitura um meio de inclusão social e de melhoria na formação de indivíduos. Destaca-se, assim, a importância do trabalho do professor, que deve desenvolver um olhar crítico em diferentes áreas de conhecimento, buscando promover a cidadania, respaldado em propostas que encantem e acrescentem novas formas de compreender o mundo das letras.

### **3. Relato do questionário**

A presente entrevista aconteceu de forma online, por meio de uma video chamada no whatsapp, devido à situação de pandemia de Covid19. A professora entrevistada, aqui denominada XX, atua há 11 anos na Escola Municipal de Ensino Fundamental, aqui chamada de YY, localizada na zona urbana de Campo Bom-RS. A escola atende 957 alunos de séries iniciais e finais de ensino fundamental, conta com nove salas de aula, 18 turmas, nos períodos da manhã e tarde. A biblioteca conta com um bom acervo de livros e acesso fácil aos estudantes.

Conforme relato da professora XX, a escola adota a Pedagogia de Projetos, sob a determinação da Secretaria Municipal de Educação. Cada turma desenvolve um projeto e as professoras trabalham em cima dele durante um período de cerca de um bimestre.

A professora XX explica que não há um trabalho interdisciplinar entre a Língua Portuguesa e as demais disciplinas. E que nas suas aulas usa jogos, mas não com frequência.

Ainda sobre a Pedagogia de Projetos, a professora XX conta que o planejamento anual da escola ocorre em reuniões que antecipam o ano letivo. Logo são dados prazos para que os professores, juntamente com os alunos, pensem em temas de projetos que serão trabalhados durante o ano. Os projetos são, então, elaborados e apresentados à coordenação. "Ao todo, durante o ano, costumamos fazer em torno de 4 a 5 projetos por turma", comenta.

Sobre os jogos, a docente relata que não há frequência específica. Ela costuma fazer quando o conteúdo pede ou quando os alunos estão entediados, por exemplo. Ela conta que usa bingo, caça palavras e jogos de pergunta e resposta e que acredita que são úteis, mas que não são o carro chefe de suas aulas. "Eles ajudam no aprendizado. Ajudam", pontua.

Quando questionada se, quando aluna a professora teve oportunidade de aprender com jogos, esta respondeu que sim, mas que não acredita que os jogos possam influenciar muito no aprendizado da língua portuguesa.

Referente ao uso da pedagogia de projetos no ensino remoto, a professora revelou que não está acontecendo e, limitou-se a dizer que seria inviável.

## 4. Sequência Didática

Proposta: Shakespeare no Tik Tok

Objetivo: Proporcionar uma leitura e interpretação divertida de um clássico da literatura, orientando os alunos a buscarem como recurso de edição a plataforma Tik Tok para edição de vídeos curtos que os façam analisar e interpretar a obra: Sonho de uma noite de verão.

Público-alvo: estudantes de 9º ano do Ensino Fundamental

Conhecimento prévio: Os alunos devem ler o livro Sonho de uma noite de verão, de Willian Shakespeare

Quantidade de aulas: 3 aulas

Aula 1: A turma será dividida em duplas ou trios. Os alunos serão orientados a fazer a leitura e criar um resumo do trecho.

Aula 2: Cada dupla ou trio deverá criar um vídeo no TiK Tok com a interpretá-lo de maneira bem ilustrada.

Aula 3: Os alunos apresentam seus vídeos e comentam o que aprenderam sobre a obra.

Observação: A ideia de utilizar o Tik Tok serve como ferramenta de ensino remoto e atratividade para os estudantes, que já estão habituados à plataforma.

## 5. Pedagogia de projetos e uso dos jogos

Qual a contribuição da pedagogia de projetos e uso de jogos em aula de Português no desenvolvimento da leitura e da escrita?

A Pedagogia de Projetos atende à necessidade de trazer a realidade e as curiosidades dos alunos para dentro da sala de aula. Quando elaborado em conjunto com a turma, tende a saciar o que eles desejam aprender. Está aí a importância do professor como orientador para que os temas sejam interessantes para o aprendiz. A mediação do professor, neste caso, não deve interferir para que os temas sejam a escolha dele, mas sim conduzir a discussão da turma para que as ideias tenham um propósito educativo. A inserção dos jogos, de suma importância nas aulas, deve acontecer naturalmente e servir como ferramenta para o aprendiz. O jogo não deve ser utilizado como escape ou forma de calmar os alunos. E sim, como complemento lúdico e interessante.

## **6. Considerações finais**

A proposta de Pedagogia de projetos e o uso de jogos nas aulas de Português contribuem com o aprendizado dos alunos. Isso é fato. Entende-se que uma aula ilustrativa e com didática menos exaustiva faz com que os alunos despertem o interesse da língua, seja em interpretação, leitura, escrita ou gramática.

Considere-se que ficar sentado em fila durante quase uma hora ou mais é extremamente estressante e cansativo. Portanto, a Pedagogia de Projetos, elaborada com a contribuição dos alunos, passa a ser muito mais que uma ferramenta, mas o principal passo para que a aula flua com interesse, diversão e conhecimentos.

## Referências

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

Aprender com jogos e situações problema. Disponível em Ambiente Moodle, Prática Pedagógica e Seminário Integrador VI, Módulo II. Acesso em 19 de novembro de 2020

BOZZA, Sandra. Aprender a ler e a escrever: uma possibilidade de inclusão social. In: Revista Conhecimento Prático – Literatura Ed.64. Disponível em: . Acesso em 30 nov. 2020. BRASIL.

Parâmetros Curriculares Nacionais (1ª a 4ª série). Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, DF, 1997.

BRONCKART, Jean-Paul. Atividade de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sóciodiscursivo. Trad. Anna Rachel Machado. São Paulo: Educ, 2008.

COSTA, Andréa Volante. O lúdico na sala de aula de Língua Portuguesa no fundamental II. Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração: Linguagem e Educação) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo: s.n., 2008.

COSTA, Cibele Lopresti - Para viver juntos: português, 6º ano: ensino fundamental / Cibele Lopresti, Greta Marchetti, Jairo J. Batista Soares. 1. ed. rev. São Paulo: Edições SM, 2009.

GADOTTI, Moacir. O que é ler? Leitura: teoria e prática. Porto Alegre: Mercado Aberto, Nov. 1982.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. Aprender com jogos e situações problema. [S.l.: s.n.], 2000. Disponível

em: . Acesso em: 29 nov. 2020.

MACEDO, Lino. A importância dos jogos. Nova Escola. 22 Fev. 2013. 1 vídeo (4m44s). Disponível em: . Acesso em: 11 nov. 2020.

MACEDO, Lino. O jogo como elo entre o culto e a cultura. Nova Escola, São Paulo, 15, janeiro e 2016. Edição 61. Disponível em: . Acesso em: 30 nov. 2020.

MORAIS, Diana Maria de. Leitura, escrita e inclusão social. In: 17º Congresso de Leitura do Brasil, 2009, Campinas, SP. Anais do Congresso de Leitura do Brasil. Campinas, SP: ALB, 2009.

PROFESSORES, Sala dos. A produção de textos na sala de aula. Sala dos professores 24 Jan. 2015. 1 vídeo (17m39s). Disponível em: . Acesso em 30 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, A. V. M. Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades. EF Deportes, Buenos Aires, Argentina, v. 1, n. 132, p. 1-9, mai./2009. Disponível em:

<https://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobreo-jogo.htm>. Acesso em: 10 nov. 2020.



## 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 \_\_\_\_\_, encaminha o(a) acadêmico(a) Roberto Rodrigo Garcia, matrícula 1709920, 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@ufpampa.edu.br](mailto:denisemoser@ufpampa.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) \_\_\_\_\_ Rosângela Pinheiro Garcia, matrícula \_1702090127\_, 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 \_\_\_\_\_ 5 de dezembro de 2020\_. Nome do(a) Professor(a) de Língua Portuguesa dos anos finais do Ensino Fundamental: \_\_\_Zeneida Camacho\_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Professor(a):

\_\_\_\_\_

Professor(a) de Língua Portuguesa de Ensino Médio: \_\_\_\_\_ A escola não possui Ensino Médio \_\_\_\_\_

Assinatura do(a) Professor(a): \_\_\_\_\_

Obs: O documento não foi assinado por ter sido a entrevista feita de forma online, devido à Pandemia