

Aplicação de jogos lúdicos no processo de regência: Um relato de experiência do PRP

Emilly Barbosa de Oliveira¹

Yara Cristina Santos²

Marcela Dias França³

Daniela Inácio Junqueira³

O PRP/Capes é uma das atividades que compõem a Política Nacional de Formação dos Profissionais da Educação e compõe-se na construção de projetos formativos de indução profissional por parte de Instituições de Ensino Superior (IES) - envolvendo estudantes de cursos de licenciatura (residentes) com aprofundamento especialista em escolas de educação básica (escolas-campo), consistindo que todos os integrantes (das IES e das escolas campo) obtêm Bolsa de Estudos enquanto esteja presente no Programa. A prática docente é a base da formação inicial do professor, e esta atitude de partilha deve ser vivida nesta fase. Etapas vivenciadas no exercício docente quase sempre estabelece o rumo de uma trajetória e são oportunidades para compreender e aprender habilidades essenciais para o sucesso profissional.

A permissão de se integrar a um grupo escolar ainda na graduação possibilita ao aluno a oportunidade de ser um sujeito ativo e reflexivo em sua formação, pois ele acaba aprendendo a docência também na prática, exercitando não apenas a observação, mas vivenciando os fatos cotidianos do ambiente escolar. (ALMEIDA, 2015, p. 15).

No sentido pretendido, o propósito da residência tem como objetivo guiar a forma e o conteúdo das atividades, bem como refletir sobre o trabalho docente de duas maneiras: incluindo as ações da residência ao aprendizado previsto pela BNCC; enfatizando as atividades práticas, entendidas como imersão na sala de aula e direcionando o ato docente para a prática

¹ Autora: Émilly Barbosa de Oliveira graduanda de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Goiano - Campus Ceres, emilly.barbosa@estudante.ifgoiano.edu.br

² Autora: Yara Cristina Santos graduanda de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Goiano - Campus Ceres, yara.cristina@estudante.ifgoiano.edu.br

³ Preceptora: Marcela Dias França, Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Goiano – Campus Ceres, marcela.franca@ifgoiano.edu.br

Professora Orientadora: Doutora Daniela Inácio Junqueira, Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Goiano – Campus Ceres, daniela.junqueira@ifgoiano.edu.br

do método curricular. (Araújo, 2019, p.8) Tornar-se educador implica ser um profissional atualizado, dedicado e proativo. O ato de ensinar transcende a simples ocupação artesanal, demandando a posse de um conhecimento contínuo e duradouro. Assim, o estágio surge com o objetivo de contribuir nesse processo desde o início, inserindo o estudante na escola antes mesmo de sua entrada no mercado de trabalho. Dessa forma, ele pode vivenciar o ambiente escolar e principalmente, a prática pedagógica em suas várias formas. (CARVALHO et al 2003, p. 7). É inúmeras as vantagens do programa no crescimento dos alunos. Entre elas, é importante destacar a oportunidade de diferenciar a teoria da prática. No planejamento de um curso de licenciatura, os estágios supervisionados devem ser encarados como momentos únicos de aprendizado para os futuros professores, pois é ao longo do estágio que os estudantes têm a chance de ampliar sua compreensão da realidade educacional e de ensino (PIMENTA; LIMA, 2004, p. 3). O propósito deste trabalho tem como intuito relatar a experiência vivenciada através do Programa Residência Pedagógica e atividades realizadas durante os meses de novembro de 2022 a junho de 2023, no estágio caracterizado pelo módulo 1 no ensino fundamental. Após um período de observação, e discussão com a preceptora e outros residentes, foram desenvolvidos projetos de intervenções com os alunos, além de planejamentos com professores e preceptor, o que contribui de formas significativa o processo de formação dos futuros docentes, e tendo em específico o processo da regência que foi executada utilizando materiais pedagógicos confeccionados pelas próprias residentes.

A Residência Pedagógica é o programa que está instaurado no Instituto Federal Goiano - Campus Ceres, tendo seu desenvolvimento em cidades vizinhas como Itapaci - GO e em dois polos, obtendo duas instituições que oferecem ensino fundamental e médio e que acolhem os residentes. Sendo assim uma dessas escolas - campo é a Escola Leôncio José de Santana, onde acontece o subprojeto interdisciplinar, composto por cinco residentes supervisionadas por uma preceptora, e sendo realizado no período matutino com as turmas de 6º ao 9º. Atuando como estagiárias bolsistas do programa, foi possível realizar várias atividades com os alunos, para um bom desenvolvimento dessas ações foi seguido um cronograma que foi pensado e discutido entre os residentes e preceptor. No período de novembro e dezembro desenrolou-se a abertura do programa e ambientação da escola - capô; Janeiro ofertado cursos para formação; fevereiro e março aconteceu às observações; abril ocorreu a preparação e desenvolvimento do projeto de intervenção; maio e junho desenvolveu-se planejamento da regência com aplicação do projeto. Jogos, na idade média não eram vistos como uma atividade sócio educacional, não eram vistos

como um recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem. O jogo era somente para o homem praticar em festa comemorativa, tendo como ocupação frívola.

Na mesma época o trabalho infantil não era crime, as crianças passavam maior parte do tempo trabalhando. Os renascentistas tiveram uma nova percepção sobre os jogos, adotado ele como material de aprendizagem para disciplinas escolares então jogos lúdicos. (KISHIMOTO 2002, p.118-119). É brincando, jogando, que o estudante revela sua condição cognitiva, visual, auditiva, tátil, motor, sua maneira de compreender e começa em uma descrição cognitiva com o mundo de eventos, pessoais, coisas e símbolos. O estudante, por meio da brincadeira, reproduz no decorrer das atividades e o internaliza, construindo seu próprio ponto de vista (VIGOTSKI, 2000, p. 120-121). Aponta que estudante quando utiliza jogo lúdico trabalha suas dúvidas e com dúvidas esclarecidas corrige sua dificuldade, ajudando na compreensão na sala de aula através do ambiente alegre.

Visando o desenvolvimento profissional, o PRP permite que residentes tenham prática em salas de aula e participem ativamente no processo de elaboração até a ministração de uma aula. Todas as regências efetuadas foram debatidas entre a preceptora e às bolsistas, com o intuito de alcançar um acordo em relação aos recursos e propósitos que seriam utilizados, em cada atividade planejada, onde o conteúdo a ser ministrado apresentava metodologia específicas, foi pensado uma atividade (jogo pedagógico) a ser desenvolvido, onde seria essencial que os alunos pudessem reforçar o conteúdo ministrado e se divertissem ao mesmo tempo. Entre os jogos que foram confeccionados, um que nos trouxe muito prazer em executar foi o dominó da tabuada, recortamos e montamos todo o dominó que foi utilizado em uma turma que estava com muitas dificuldades no conteúdo, o jogo é executado da mesma forma que um dominó comum porém em uma extremidades de cada peça tinha uma multiplicação a ser revolvida e na outra a resposta de uma multiplicação. No começo da aula tentamos executar o jogo como mandam as regras mas vimos que não estava funcionando, então dividimos a turma em dois grupos cada um de um lado de uma mesa e utilizamos as peças de forma aleatória para fazer pergunta sobre a multiplicação, quem batesse primeiro na mesa tinha a chance de responder e ganhar pontos ao grupo. A turma toda participou e a competição criada entre, despertou um grande interesse em aprender e se esforçar para acertar. A professora gostou tanto da dinâmica e interação entre os alunos que utilizou o jogo em outras aulas e em outras turmas. As regências desenvolvidas promoveram uma aproximação entre o bolsista e os alunos da escola, que ficaram motivados em aprender mais nas aulas após apresentarmos um

planejamento com dinâmicas que fugiam do seu cotidiano. Implementamos na escola o projeto Laboratório pedagógico (material lúdico), intencionando que a aprendizagem pode ser desempenhada através de brincadeiras. Foi montado um local específico onde criamos e confeccionamos jogos pedagógicos com os seguintes conteúdos: Citologia, Multiplicação e Sistema do corpo humano.

Com esses jogos esperamos ter proporcionado aos alunos a oportunidade de aprender enquanto se divertem, ao mesmo tempo que aprendemos com eles práticas que nos levam a ser um excelente profissional da educação. Fazer parte do Programa Residência Pedagógica permitiu conhecer caminhos possíveis para agir como futuros docentes na área da Educação. Através do que foi exposto, a residência pedagógica não apenas contribuiu para aperfeiçoar a formação do licenciando, como também para aprimorar a prática, enriquecendo a experiência.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos lúdicos; Regência; Formação; Experiência; Residência Pedagógica

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Luciana Rocha de. **Docência compartilhada: do solitário ao solidário. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia)** - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2015. p.63. Disponível em https://bdm.unb.br/bitstream/10483/12964/1/2015_LucianaRochadeAlmeida.pdf acesso em: 04 out. 2023

ARAUJO, Osmar Hélio Alves. “Nova” Política Nacional de Formação de Professores com residência pedagógica: para onde caminha o estágio supervisionado?. Sér.-Estud., Campo Grande , v. 24, n. 52, p. 253-273, set. 2019 . Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2318-19822019000300253&lng=pt&nrm=iso> acessos em 02 out. 2023.

CARVALHO, Luiz Marcelo; et al. **Pensando na licenciatura na Unesp**. Nuances: Estudos sobre Educação, Presidente Prudente, v. 9, n. 9/10, 2011. DOI: 10.14572/nuances.v9i9/10.405. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/405>. Acesso em: 4 out. 2023.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e Docência**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2004. Disponível em: <https://www.professorrenato.com/attachments/article/159/Est%C3%A1gio%20e%20doc%C3%A2ncia-diferentes%20concep%C3%A7%C3%B5es.pdf> acesso em: 04 de out. 2023

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627204.pdf acesso em 04 de out. 2023

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: **Martins** Fontes,2000. Disponível em: <https://oportuguesdobrasil.files.wordpress.com/2015/02/a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf> acesso em 04 de out.2023.