

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: OS DESAFIOS DA INSERÇÃO NA EDUCAÇÃO

Brenda Carvalho Campos ¹
Samantha Ramos Bonano ²
Muary Dias Quintanilha ³
Renato da Silva Teixeira ⁴

INTRODUÇÃO

Ao observarmos o cotidiano escolar de perto, podemos notar a relevância do papel do professor como norteador em sala de aula atualmente. O professor, historicamente falando, tinha o papel de transferir seu conhecimento para os alunos, que durante a transposição didática não se levava em consideração metodologias ativas e a diversidade cultural dos alunos, tornando o ensino caracterizado por aulas expositivas. Atualmente, com o avanço da pedagogia e psicologia temos mais acesso às informações a respeito da educação, que abordam as metodologias ativas, tornando-se um assunto mais comentado e acessível entre os indivíduos da área da educação.

A visão do professor foi modificada com o passar dos anos, sendo considerados na atualidade como um mediador ao invés de transferidor de conhecimentos. Os alunos conseguem adquirir o discernimento de determinados assuntos de forma mais acessível sobre uma infinidade de temas devido ao acesso à internet, tornando o papel do professor um mediador, aquele que vai orientar os alunos a realizar uma pesquisa de forma consciente e executar uma transposição didática que caiba na realidade no aluno, tornando o ensino mais abrangente, que torne de fato a escola um lugar de educação assim como consta na LDB: “Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais” (BRASIL;1996).

O Programa Residência Pedagógica é de suma importância para estudantes de graduação que de fato querem exercer a profissão de professor. É uma experiência imersiva,

¹ Graduanda do Curso de Ciências Biológicas (licenciatura) do Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA, brendabiocampos@gmail.com

² Preceptora: Pós-graduada em educação especial e inclusiva, Professora de Ciências na educação básica em Volta Redonda - RJ, samantharamosbonano@gmail.com

³ Preceptora: Mestre em Ensino, Professora de Ciências na educação básica em Volta Redonda - RJ, muquintanilha@yahoo.com.br

⁴ Professor orientador: Doutor, Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, renato.teixeira@foa.org.br

onde pode-se iniciar os primeiros passos do ser professor, que é desafiador. Frequentar a escola gerou observações que em contexto de graduação não se consegue obter essas reflexões. Administrar uma sala de aula, observar os alunos que precisam de maior atenção e fazer uma transposição didática para que os alunos fiquem imersos na aula participando ativamente não é uma tarefa fácil. Para isso, mostra-se necessário planejamento, estudo da aplicabilidade das metodologias ativas e compreensão do referencial de ciências que eles possuem.

No presente artigo será relatado as experiências e aprendizados adquiridos ao longo de cinco meses de Residência Pedagógica, visando a realidade escolar, as dificuldades, falhas e acertos durante a tentativa de elaborar e executar aulas durante o Programa.

METODOLOGIA

O local de realização do programa foi o Colégio Getúlio Vargas, instituição de ensino público que está localizada no município de Volta Redonda – RJ. As atividades foram desenvolvidas nas turmas 905, 906 e 907 do ensino fundamental, cujo tema das aulas foi sustentabilidade e posteriormente Lamarckismo e Darwinismo. Para a composição deste relato, foram empregados métodos que incorporaram elementos subjetivos provenientes da própria vivência em sala de aula.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foi usada para a elaboração dos planos de aula. Nela consta uma base para que o ensino no Brasil seja nivelado, independente da região, as matérias que precisam ser trabalhadas com os alunos, sendo elas divididas em unidades temáticas e habilidades e competências que precisam ser desenvolvidas com os alunos.

Para aula foi empregada a metodologia ativa de gamificação de acordo com o proposto por Fadel et al. (2014).

Como referência teórico-científico utilizou-se o livro da instituição escolar, Inovar Ciências da natureza 9º ano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao iniciar o Programa Residência Pedagógica ocorreu a imersão na legislação que rege o ambiente escolar, conheceu-se o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola e sua importância. “Art. 12. Os estabelecimentos de ensino, respeitadas as normas comuns e as do seu sistema de ensino, terão a incumbência de: I– elaborar e executar sua proposta pedagógica;” (BRASIL;1996). De acordo com o supracitado, o PPP precisa estar presente em todas as escolas

para que estas possam ser de fato averiguadas como uma instituição escolar. Nele consta os projetos da escola e suas adaptações para o meio em que está inserida e é direito dos pais das crianças terem acesso a esse documento, pois por meio dele o responsável do aluno poderá visualizar a proposta educacional da escola, ficando a critério dos responsáveis manter o aluno na escola ou não.

Para essa imersão de fato acontecer, foi necessário começar a construir planos de aula que precisam constar como foco as metodologias ativas. Uma das aulas propostas foi a metodologia ativa de gamificação, no qual foi elaborado um quiz sobre o tema sustentabilidade e posteriormente Lamarckismo e Darwinismo. Na aula de sustentabilidade a turma foi dividida em grupos e cada grupo recebia quatro placas com as respectivas letras a, b, c, d. A intenção do primeiro quiz era promover uma discussão sobre o assunto de sustentabilidade, a fim de chegarem em uma conclusão sensata em comum entre os participantes de cada grupo. Os grupos foram elaborados a critério dos alunos. Para a elaboração dessas questões foi usado como princípio a pirâmide da aprendizagem, a qual indica que 95% da aprendizagem se dá pelo aluno explicar para outro, elaborar argumentos, e atividades que envolvam o falar, o ato de explicar e ter que elaborar (LEITE, 2018).

O segundo quiz foi elaborado sobre o tema Lamarckismo e Darwinismo, sendo na primeira aula a apresentação do assunto e discussão e na segunda aula a execução do quiz, onde a turma foi dividida em trios e entregue uma folha para cada trio. Os trios deveriam colocar o número da pergunta na folha, analisar e anotar se a afirmativa era relacionada a Lamarck ou Darwin. No final, o trio que acertasse mais afirmativas eram recompensados com pirulitos.

No final, o trio que acertasse mais afirmativas eram recompensados com pirulitos. A aula foi baseada na mediação de desafio, proposta por Feuerstein. Segundo Almeida; Malheiro (2020), a mediação do desafio é a busca por inovação e complexidade, no qual consiste no professor promover situações no qual os alunos se sintam desafiados, pois o desafio gera motivação, entretanto deve-se levar em consideração eixos: a da familiaridade que o aluno tem com o assunto do desafio; e a complexidade, pois não pode ser algo muito complexo a ponto de causar frustração no aluno por não conseguir realizar a tarefa. Portanto é necessário que ao aplicar esse tipo de mediação, a proposta deve ser desafiadora, complexa e inovadora, mas que o aluno seja capaz de realizar. Foi pensado nessa mediação pelo fato da turma ser pouco participativa. Mediação, portanto, é a essência de sua teoria e é composta por três “parceiros”: o mediador, o estímulo e o mediado (CUNHA; 2017).

Segundo Fadel et al. (2014) a gamificação é a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos e deve-se levar em consideração que a sociedade está cada vez mais

interessada pelos games, e serve como um motor motivacional do indivíduo para o engajamento do aluno nos mais variados aspectos e ambientes, ou seja, aumenta-se a possibilidade da pessoa se conectar com mais pessoas ou com o ambiente. Quanto mais engajado, maior a chance de sucesso na gamificação. Os jogos são usados de uma forma para promover resolução de problemas e para a motivação e o engajamento. Ainda segundo o autor, as pessoas são motivadas a jogar para obterem domínio de determinados assuntos, alívio de stress, como forma de entretenimento e como meio de socialização. Portanto, é importante a aplicação de uma forma lúdica para a geração de novos conhecimentos, mas em um contexto de uma escola pública municipal onde o acesso é visivelmente limitado é notório que a metodologia precisou ser adaptada à realidade escolar.

Durante a elaboração do primeiro plano de aula, foi perceptível a falta de recursos tecnológicos, mas ainda sim superável. O que havia era uma televisão em sala de aula, e os materiais dos alunos. Então, foi planejada uma aula que fosse projetada na tela da TV: um quiz. A intenção era promover entre os alunos uma troca de conhecimentos, engajamento e fazer com que os alunos se envolvessem na aula. Foi pensado em aplicativos como o kahoot e mentimeter, entretanto os alunos não possuíam acesso à internet, tornando estes recursos inviáveis. Portanto, o quiz foi elaborado em slide.

A escolha da metodologia de gamificação foi devido àquelas turmas terem menor participação com relação às outras, sendo assim, o quiz foi elaborado no intuito de gerar maior participação. Entretanto, foi observado que durante a aplicação do primeiro quiz houveram alguns erros: má divisão dos grupos da turma, pois foi deixado à critério dos alunos a quantidade de indivíduos por grupo e com quem iriam se juntar, gerando mais conversação do que uma troca de ideia em si; não foi proposto um grupo ganhador, o que pode ser uma grande falha, pois fugiu da ideia de gamificação; por fim, não houve um prêmio destinado aos grupos com maior pontuação, tornando a primeira metodologia aplicada rasa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da metodologia aplicada, a Gamificação, foi possível perceber que na segunda aula, após ajustes para correção em relação a dificuldades observadas na primeira aplicação do método, os alunos participaram ativamente, houve empolgação, risadas e engajamento entre eles. Essa segunda aplicação ocorreu de forma lúdica, fluida, sem que fosse uma aula maçante, que inclusive, acabou de forma bem rápida, pois o tempo foi muito bem administrado e os alunos corresponderam bem aos comandos da metodologia.

Com base nisso, podemos concluir que mesmo que haja esforço, a educação não pode acontecer somente por parte do professor, muito do que temos em aula também necessita de interesse por parte dos alunos, sendo eles responsáveis também pelo ensino que recebem, portanto, mesmo que planejemos uma aula que tenha uma metodologia, uma estratégia inovadora, precisa-se da colaboração dos alunos para que ela ocorra.

Palavras-chave: Metodologia ativa. Gamificação. Residência Pedagógica.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES), diante da oportunidade ofertada pelo Centro Universitário de Volta Redonda (UniFOA) em participar do Programa de Residência e da recepção e atendimento como unidade campus do Colégio Getúlio Vargas, Volta Redonda - RJ.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, W. N. C.; MALHEIRO, J. M. S. A aprendizagem mediada de Reuven Feuerstein: uma revisão teórico-conceitual dos critérios de mediação. *Revista Cocar*. v. 14, n. 30, p. 1-22, 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996. BRASIL.

CUNHA, J. Funções cognitivas e aprendizagem: A abordagem de Reuven Feuerstein. **Revista estação científica**, Juiz de fora, n. 18, 2017.

FADEL, L.M. et al. Gamificação na educação. **Pimenta Cultural**, São Paulo, p. 276-284, 2014.

LEITE. S. B. Aprendizagem Tecnológica Ativa. **Revista Internacional de Educação Superior [RIESup]**, p.585, 2018.