



RESUMO EXPANDIDO – RELATO DE EXPERIÊNCIA - MÓDULO I

Maria Adeilma Pereira Silva¹

Daniela Inácio Junqueira²

Marcela Dias França³

INTRODUÇÃO

Neste relato de experiência, apresentamos os resultados de uma regência que focaliza a aprendizagem docente da licencianda em Ciências Biológicas no contexto do Programa Residência Pedagógica (PRP) do IF Goiano. O PRP é um programa de formação inicial de professores, instituído em 2018 pelo Ministério da Educação pela Portaria N° 38, de 28 de fevereiro de 2018. O edital n° 06/2018 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) estabelece o PRP e o caracteriza como Estágio Curricular Supervisionado (ECS). Santana e Barbosa (2019), esclarecem que o PRP é um caminho importante para a aprendizagem da docência. As autoras ainda elucidam que o PRP possibilita a inserção do licenciando no contexto escolar de forma participativa, atuante e propositiva, o que contribui para a formação docente. Sendo assim, o presente estudo objetiva relatar a vivência de uma licencianda durante o primeiro módulo do PRP. As questões que norteiam a pesquisa são: O PRP contribuiu para inserção profissional dos licenciandos, futuros professores de educação básica? É possível dizer que adotar novas metodologias como a ludicidade facilita o processo de aprendizagem?.

Palavras-chave: Experiência; Formação docente; Programa Residência Pedagógica.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos utilizados foram: Em um primeiro momento apresentação com recursos visuais, que segundo Polito (1997), têm o objetivo de contribuir para uma melhor compreensão do tema em estudo pelos ouvintes, ajudando-os na retenção das informações mais importantes por tempo mais prolongado. E, em um segundo momento, foi uma atividade lúdica, tendo em vista que seu uso auxilia a desenvolver conhecimentos de

¹ Autora: Maria Adeilma Pereira Silva, graduanda de Licenciatura em Ciências Biológicas pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano- Campus Ceres, maria.adeilma@estudante.ifgoiano.edu.br

² Professora orientadora: Doutora Daniela Inácio Junqueira, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano- Campus Ceres, daniela.junqueira@ifgoiano.edu.br

³ Professora orientadora: Marcela Dias França, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano- Campus Ceres, marcela.franca@ifgoiano.edu.br



forma agradável, melhora a capacidade cognitiva, a potencialização motora, como também de se relacionar com os demais ao seu redor. De acordo com Ronca (1989, p. 27), o movimento lúdico, simultaneamente, torna-se fonte prazerosa de conhecimento, pois nele o indivíduo constrói classificações, elabora sequências lógicas, desenvolve o psicomotor e amplia a afetividade. A abordagem analítica dos fatos foi qualitativa o que possibilitou refletir sobre a utilização desse procedimento metodológico no âmbito escolar. Para Lüdke e André (1986), esse tipo de reflexão aponta para um alto grau de maturidade e refinamento subjetivo. Não se preocupa apenas com a representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um fato. Gamboa (1995), comenta ainda que se busca explicar o porquê das coisas, exprimindo o que precisa ser feito e não apenas quantificar valores. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), homologada em 2018, se alinha a essa nova perspectiva de aprendizagem, propondo o desenvolvimento de habilidades e competências em que o aluno participa ativamente do processo de aprendizagem. Toda a experiência ocorreu na Escola Municipal Leôncio José de Santana no município de Itapaci/GO, entre o período de novembro de 2022 a junho de 2023, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e Censo 2022, o número de habitantes é de aproximadamente 21.087, esta instituição atende uma clientela de nível sócio econômico de pobreza e extrema pobreza.

REFERENCIAL TEÓRICO

Nesse sentido, o grande desafio de uma sociedade moderna exige de todos nós uma reflexão para um educar contemporâneo, que proporciona modificar os métodos atuais do modo de ensinar, oferecendo para as novas gerações uma interação diversificada de uma forma de ensinar diferente, aprender e agir, tendo dessa forma uma cultura popular modernista e suas formas de ensinar que os cercam (MARTINSI, 2008). Seguindo essa linha de pensamentos, Moran, Masetto e Behrens (2013, p. 36) enfatizam que, os docentes podem utilizar os recursos digitais na educação, principalmente a internet, como apoio para a pesquisa, para a realização de atividades discentes, para a comunicação com os alunos e dos alunos entre si, para integração entre grupos dentro e fora da turma, para a publicação de páginas web, blogs, vídeos, para a participação em redes sociais e entre muitas outras possibilidades. Segundo Almeida (2003, p. 78), “É por meio das tecnologias digitais que aplicamos mais informações temáticas em sala de aula e a cada dia que as exploramos descobriremos muito mais para que possamos transformar as questões em interatividade”. Por outro lado, Luckesi (1994), afirma que a ludicidade são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas. Friedmann (2003, p.3) diz que “dentro

da escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”. Deve-se, dessa maneira, proporcionar ao discente o encantamento da brincadeira como fator propulsor para a aprendizagem diária. Ressalta-se que resgatar o prazer na educação com novas metodologias é hoje indispensável. Por isso, os gestores e todos os segmentos da escola precisam ter em mente a importância da educação através de metodologias inovadoras, onde a ludicidade esteja presente. Como disse Chateau (1987, p.14): “É pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência (...) uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Assim, defende-se neste estudo uma metodologia em que brincar é a ludicidade do aprender. Na concepção de Paulo Freire (1997), sem a coragem de correr riscos, não existe educador. E usar o jogo e/ou brincadeira como metodologias significa correr riscos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados extraídos das regências foram, em sua grande maioria, avaliados como proveitosos para os vieses postulados, tanto para os alunos quanto para nós, docentes, sendo possível percebermos nossos erros e acertos, que foram registrados, sobretudo, nas respostas obtidas pelas atividades, mas também percebidos na participação durante as aulas. Foram duas regências diferentes de ciências em cada turma dos 7º ano “A” e “B”, sobretudo podemos citar: “aula explicativa dialogada com apresentação de slides e vídeo expositivo e distribuição de infográfico” e outra com “atividade lúdica”, respectivamente. O tema da aula de ciências foi efeito estufa, em seguida, direcionei as turmas para o auditório da escola, cujo era o único lugar acessível com recurso tecnológico para apresentação dos slides e vídeo expositivo, a princípio foi distribuído um infográfico que tratava de forma resumida o que seria discutido na aula. Na mesma direção, Braga, (2009 *et al.* Lapolli; Vanzin; Ulbricht, 2012, p. 4) afirma que o “[...] infográfico é um recurso de comunicação que utiliza elementos visuais aliados a textos verbais, reduzidos e objetivos, para passar uma informação”. O início das atividades se deu por meio de uma conversa, conduzida pela professora e autora deste relato, em que os estudantes foram motivados a responder algumas perguntas sobre o conteúdo da aula proposta. A finalidade foi “investigar” os conhecimentos prévios dos estudantes sobre o assunto. Nessa experiência didática, observamos que os estudantes conseguiram estabelecer relações entre os novos conhecimentos e os conceitos já existentes. Uma semana depois, dando continuidade com o mesmo conteúdo, no entanto, desta vez, foi trabalhado em sala de aula com brincadeira lúdica, como já havia passado muito tempo da aula inaugural, foi necessário revisar o conteúdo estudado, no entanto, de forma mais

resumida dando enfoque principalmente sobre o que vem a ser o efeito estufa e como ele funciona. Em seguida, foi explicado a dinâmica da aula e como ela iria funcionar, solicitando a turma ficar em formato de roda, a brincadeira baseava-se em uma caixinha com perguntas sobre a temática, enquanto eles passavam essa caixinha para o colega ao lado tocava-se uma música e quando ela parava de tocar, quem estivesse com a caixa na mão deveria abri-la e retirar uma pergunta, o aluno deveria ler para a turma, o mesmo poderia responder ou passar a vez, os que fossem respondendo corretamente ganharia um prêmio (um bombom de chocolate). Vygotsky (1991), ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil. Elkonin (1998) e Leontiev (1994), ampliam esta teoria afirmando que durante a brincadeira ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico infantil. Para estes autores a brincadeira é o caminho de transição para níveis mais elevados de desenvolvimento. Embora alguns alunos tenham mantido suas ideias anteriores ou não tenham participado de forma significativa, esse fato sugere que os conceitos já adquiridos não serão transformados em estrutura prontamente nas aulas, uma vez que têm influência de conceitos espontâneos (concepções construídas culturalmente). A participação e o interesse dos alunos no desenvolvimento das regências mostram que, mesmo com as dificuldades enfrentadas pela rede pública de ensino, é possível ter formação de qualidade. A falta de recursos digitais nas salas de aulas não foi empecilho para os alunos demonstrarem suas habilidades com muito empenho e dedicação. De maneira geral, eles foram bem participativos e demonstraram muito interesse e atenção no que estava sendo abordado, assim como, mostraram seus conhecimentos prévios e suas curiosidades. Ao final da aula, refleti com eles sobre a importância de manter o equilíbrio, pois sem o efeito estufa nosso planeta seria muito frio e a sobrevivência dos seres vivos seria afetada. Fui aplaudida e elogiada por ambas as turmas pela iniciativa. A expectativa é que ocorram mudanças que tragam reais transformações e maiores resultados para a educação dos jovens (BARBOSA; MOURA, 2013), uma vez que apenas através de uma prática reflexiva, crítica e comprometida é possível proporcionar autonomia e enfrentar as resistências e conflitos encontrados (MITRE *et al.*, 2008).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o Programa Residência Pedagógica (PRP), foi uma jornada de aprendizado contínuo, desafios e triunfos. Cada atividade, cada interação com os alunos e cada momento de reflexão contribuíram para uma compreensão mais profunda do que

significa ser um educador no mundo contemporâneo. Conclui-se portanto, que o programa não apenas aperfeiçoou meu repertório pedagógico, mas também reforçou minha convicção na educação como uma ferramenta poderosa para mudança social e individual.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. Educação a distância na internet: **abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 29, nº 2, p. 327-340, jul./dez. 2003.
- BRAGA, J. L.; *et al.* (Org.). **Pesquisa empírica em Comunicação**. São Paulo: Editora Paulus, 2009.
- BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- Brasil. (2018). **Edital CAPES 06/2018**. Dispõe sobre a Residência Pedagógica. http://cfp.ufcg.edu.br/portal/images/conteudo/PROGRAMA_RESIDENCIA_PEDAGOGICA/DOCUMENTOS_E_PUBLICACOES/01032018-Edital-6-2018-Residencia-pedagogica.pdf.
- BARBOSA, E. F.; MOURA, D. G. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica**. B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n. 2, p. 48-67, 2013.
- CHATEAU, J. **O jogo e a Criança**. São Paulo: Summer, 1987.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.
- FRIEDMANN, A. **A importância de brincar**. Diário na escola, 2003. Disponível em: <http://www.formare Rede.org.br/biblioteca/0012.pdf>> Acesso em: 04 out. 2023.
- GAMBOA, S. A. S. **Pesquisa educacional: quantidade e qualidade**. São Paulo: Cortez, 1995.
- IBGE- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Brasileiro de 2022. Itapaci Goiás: IBGE, 2022.
- LAPOLLI, M.; VANZIN, T.; ULBRICHT, V. R. **Infográficos na Web: uma proposta centrada no usuário surdo**. II Conferência Internacional de Design, Engenharia e Gestão para a inovação. Florianópolis, SC, Brasil, 21-23, Outubro, 2012.
- LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Vygotsky, L. S.; Luria, A. R.; Leontiev, A. N. (Orgs.), **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Moraes, 1994.
- LUCKESI, C. C. **O Lúdico na Prática Educativa**. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, V. 23, nº 119/120, jul/out. 1994.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MARTINSI, M. C. **Situando o uso da mídia em contextos educacionais**. 2008. Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/MECCicloAvan/integracao_midias/modulos/1_introdutorio/pdf/etapa2_1_situando_usoMídias_Beth.pdf. Acesso em: 05 out. 2023.
- MORAN, J. M. ; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed. Campinas: Papirus, 2013.
- MITRE, S. M. *et al.* **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na formação profissional em saúde: debates atuais**. Ciênc. Saúde coletiva, Rio de Janeiro, v. 13, n. 2, p. 2133-2144, 2008.
- POLITO, R. **Recursos audiovisuais nas apresentações de sucesso**. 7. ed. São Paulo: Saraiva, 1997.

RONCA P. A. C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo, editora Edisplan, 1989.

SANTANA,, F. C. de M.; BARBOSA, J. C. (2019). **A relação universidade/escola e o Programa Residência Pedagógica/subprojeto** de matemática: estratégias de poder e modos de subjetivação. Revista Sergipana de Matemática e Educação Matemática, v(4), pp. 1-24.<https://doi.org/10.34179/revisem.v4i2.11755>.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. S. Paulo: Martins Fontes, 1991.

