

PERSPECTIVAS DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: Desenho Universal para a Aprendizagem no ensino de Língua Inglesa no Instituto Federal do Amapá.

MELO, Adrya ¹
REIS, Jessica ²
CARVALHO, Amanda ³

RESUMO: O presente artigo apresenta uma revisão de literatura e análise de experiência sobre a utilização do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) no ensino de Língua Inglesa, particularmente dentro do contexto do Programa de Residência Pedagógica da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a motivação para esta pesquisa surgiu da compreensão da sala de aula como um ambiente diverso, com educandos de diferentes níveis de aprendizagem e necessidades educacionais específicas. Sendo assim, esse estudo possibilitou a descrição do cenário do ensino de Língua Inglesa na sala de aula da turma de segundo ano do ensino médio integrado em Redes de Computadores, considerando as particularidades da turma de uma rede pública de ensino no âmbito dos institutos federais, baseando-se nas contribuições teóricas de Gronneberg & Johnston (2015). Para tanto, os resultados da pesquisa mostram a positiva utilização do DUA para a realidade dentro da formação de educadores para a construção de uma educação inclusiva, além da relevância na incorporação das estratégias traçadas dentro desse conceito.

PALAVRAS-CHAVE: Níveis de aprendizagem; particularidades; educação inclusiva.

ABSTRACT: This article presents a literature review and experience analysis on the use of Universal Design for Learning (DUA) in teaching English, particularly within the context of the Pedagogical Residency Program of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES), motivation for this research arose from the understanding of the classroom as a diverse environment, with students of different learning levels and specific educational needs. Therefore, this study made it possible to describe the scenario of English language teaching in the classroom of the second high school class integrated in Computer Networks, considering the particularities of the public education class within the scope of federal institutes, based on the theoretical contributions by Gronneberg & Johnston (2015). To this end, the research results show the positive use of UDL for the reality within the training of educators for the construction of an inclusive education, in addition to the relevance in incorporating the strategies outlined within this concept.

KEYWORDS: Different learning levels; particularities; inclusive education.

¹ Graduanda em Licenciatura em Letras Português e Inglês, Bolsista do Programa Residência Pedagógica, IFAP, *Campus* Macapá, meloadrya@gmail.com.br

² Graduanda em Licenciatura em Letras Português e Inglês, Bolsista do Programa Residência Pedagógica, IFAP, *Campus* Macapá, jessica.malikzac@gmail.com

³ Mestre em Descrição e Documentação de Línguas Naturais, Preceptor do Programa Residência Pedagógica, IFAP, *Campus* Porto Grande, amanda.carvalho@ifap.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A singularidade encontrada durante a docência transmite ao educador a necessidade de um constante aprimoramento dos processos metodológicos utilizados na sala de aula. Tal afirmação é motivada pela ampliação da inclusão escolar, tornando evidente que o professor será apresentado às diversas identidades de seus alunos. A análise da Constituição Federal de 1988, no artigo 205, estabelece que a educação como um direito para todos, garantindo a permanência escolar também no artigo 206. Portanto, cabe ao educador contemporâneo estabelecer uma relação de interesse diante dos instrumentos que fogem do âmbito da abordagem tradicional, engajando todos os indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

A necessidade de formação de profissionais da educação aptos para utilizar técnicas suficientemente positivas para inserção da inclusão requer das instituições formadoras políticas públicas que conectem os licenciandos à realidade da sala de aula. Nessa produção, urge reflexões que correspondam com a experiência de residentes pedagógicos diante do trabalho na educação, apresentando os graduando de licenciaturas para uma variedade de cenários que envolvem a prática docente.

Com o objetivo de desenvolver uma relação de inclusão e equidade dentro do espaço escolar, o *Universal Design for Learning* (UDL), e adotado como tradução: Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), surge como elemento capaz de orientar os educadores para a estruturação de currículos e objetos de ensino que favoreçam a interação dos alunos. As diretrizes estipuladas no DUA funcionam como referência norteadora para a otimização da aprendizagem, visando alcançar a diversidade de níveis e necessidades específicas do entendimento.

Desse modo, é possível utilizar plenamente materiais que forneçam o esqueleto de estratégias que apontam para o ensino como perpetuador de causas inclusivas. Nesse contexto, este artigo pretende revelar as perspectivas alcançadas e vivenciadas na utilização do DUA como instrumento formativo para o ensino de Língua Inglesa no Ensino Médio, adquiridas por meio da participação no programa Residência Pedagógica em Língua Inglesa realizado no Instituto Federal do Amapá (IFAP), Campus Macapá.

É importante salientar que o processo de formação de um profissional da educação deve possuir como elemento norteador o contato ativo com a sala de aula.

Sob tal perspectiva, entende-se a pertinência de programas que proporcionam a introdução de acadêmicos de licenciatura nas escolas, tal qual o Programa Residência Pedagógica (PRP) instituído por intermédio da Portaria nº38/2018 para contribuir com a política nacional de desenvolvimento de professores. O Programa Residência Pedagógica, diante de sua caracterização, transporta a essência do trabalho que deve ser conquistado pelo futuro educador na forma de ambientação do indivíduo à realidade da sala de aula.

O estudo desenvolvido transmite a relação entre elementos que constroem pilares dentro do setor de educação, sendo um deles: o professor. Entretanto, a focalização da análise desdobra-se no professor em formação, especificamente, nas residentes pedagógicas, as quais foram os instrumentos para o exercício da regência através do PRP. Diante dessa ótica, este artigo aborda as estratégias utilizadas para que todos os educandos participem plenamente das atividades propostas no processo de ensino-aprendizagem da Língua inglesa como língua alvo, tais estratégias são baseadas na utilização do DUA como referencial sobre inclusão escolar. Como objetivos, foram estipulados:

- **Objetivo geral:** Analisar os impactos da utilização do Desenho Universal para a Aprendizagem como referencial teórico para professores em formação diante do ensino de Língua Inglesa em uma turma heterogênea.
- **Objetivo específico:** Verificar como os princípios do DUA podem ser trabalhados no ensino de Língua Inglesa.

As atividades envolvendo o DUA transcendem a idealização de uma sala de aula sem exclusão. Essa produção textual busca exemplificar sobre a existência de uma proposta de gamificação que envolveu uma turma para produzir jogos de tabuleiro que incluíam grupos de alunos com transtornos de aprendizagem ou deficiências, possibilitando sua participação como jogadores. Para isso, este artigo está organizado da seguinte forma: Introdução; Metodologia; Resultados e discussões; Considerações finais e agradecimentos.

2 METODOLOGIA

Essa pesquisa se aplica à metodologia de pesquisa-ação, onde os pesquisadores estão ativamente envolvidos na implementação de intervenções ou mudanças dentro de um contexto educacional específico. Nesse contexto, refere-se às aulas de língua inglesa para estudantes do 1º do Ensino Médio integrado no

curso de Redes de computadores no IFAP. O estudo envolveu a criação de jogos de tabuleiro como uma estratégia pedagógica para promover o aprendizado de inglês e revisar conteúdos abordados anteriormente, à vista disso, aponta-se a utilização da gamificação como estratégia de produção

Além disso, a adaptação dos jogos de tabuleiro solicitados aos educandos, utilizando o DUA para inclusão de estudantes com necessidades educativas específicas, demonstra uma abordagem inclusiva na pesquisa-ação. Há quatro fases na pesquisa-ação: Planejar uma melhora da prática, agir para implementar a melhora planejada, monitorar e descrever os efeitos da ação e avaliar os resultados da ação.

Na primeira fase, o Professor Leandro Luiz Silva, através de uma atividade diagnóstica para compreender o nível de inglês presente na turma; na segunda fase, o educador apresentou um jogo de tabuleiro com uma lista de perguntas em inglês. Depois dos alunos jogarem, o docente e os residentes propuseram que a turma criassem um jogo de tabuleiro autêntico, o qual poderiam criar suas próprias regras, que pudessem abranger assuntos que foram abordados no bimestre passado, uma forma também, deles demonstrarem uma revisão do que aprenderam.

A proposta desse jogo era também que os estudantes adaptassem como um jogo inclusivo. O docente convidou duas estudantes do curso de Letras Inglês, que estavam elaborando um tcc sobre o tema DUA, estas trouxeram uma cena da série Atypical, que tem como protagonista Sam, de 18 anos, que é uma pessoa dentro do Transtorno do Espectro Autista. A cena em especial narra sobre como a escola se uniu para fazer a festa silenciosa, tal ação possui o fito envolver o aluno com necessidades específicas referente à disposição de sons. Como recurso auxiliar, foi disponibilizado material através do Sistema Unificado de Administração Pública (SUAP). Este material tinha um guia de como acessar o site CAST, o qual possui diretrizes oficiais para ajudar a produzir atividades pedagógicas através do DUA e uma tabela com as diretrizes.

Segundo a diretriz que disserta sobre representação do DUA, subtópicos refletem que há possibilidade de explorar, de acordo com o interesse de quem está pesquisando, elementos diversos para a construção de um material inclusivo. Em relação aos alunos, o subtópico para a construção desse jogo é de linguagens e códigos, este aborda sobre como promover a compreensão entre idiomas. Na terceira fase, durante as aulas de inglês que ocorreram nas sextas, eles foram

montando rascunhos do que mais tarde seria o jogo, tudo acompanhado pelo professor e pelos residentes através do padlet, os quais poderiam ser acessados em casa e nas aulas dentro da sala de aula. Dessa forma, pode-se apresentar a ativa atuação das residentes pedagógicas como suporte para solucionar possíveis dúvidas dos educandos.

As regras para a criação do jogo deveriam conter cores, recursos auditivos, cores em alto contraste, texturas e outros elementos que pudessem sinalizar a utilização do jogo como universal. A turma também tinha o apoio do Núcleo de Atendimento de Pessoas com Necessidades Educativas Especiais (NAPNE), pois poderiam solicitar a confecção dos materiais necessários para o jogo em braille ou qualquer outro recurso que os alunos precisassem.

O tempo de criação deste projeto com os alunos durou 3 meses. Este tempo serviu para que os alunos desenvolvessem um trabalho que atingisse toda a necessidade que lhe foi passada. O jogo construído pelo grupo X, deveria ser jogado pelo grupo Y. Em síntese, o processo perdurou e conseguiu evoluir, a turma, ao final, produziu um jogo por grupo, no total eram 7 grupos.

Os efeitos da ação, ou seja, do trabalho produzido desde as primeiras aulas até o momento de jogar o jogo, foram sendo descritos através do diário de bordo. Tal ferramenta, consiste no recurso utilizado dentro do Programa Residência Pedagógica, esta possui a finalidade de que os residentes descrevam e comentem sobre as aulas de seus alunos e sobre o trabalho feito dentro e fora de aula, como o jogo de tabuleiro.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A constante formação do cenário educacional mundial denota a necessidade de transformações positivas que reflitam em uma sala de aula ampla em conhecimentos e identidades. Diante dessa necessidade, a educação inclusiva, a partir de evoluções nas perspectivas diante do educando como foco, passou a traçar caminhos que alcançassem visibilidade para que alunos com e sem deficiência tivessem seu aprendizado garantido. Nesse contexto, a realização da atividade de gameificação utilizando o DUA, mostrou-se um excelente artifício para a sala de aula no IFAP.

Com intuito de formalizar a introdução de estratégias para a inclusão, o Desenho Universal para a Aprendizagem começa a ser desenvolvido no início dos

anos 1990, pelo Centro de Tecnologia Especial Aplicada (CAST). Originalmente, o conceito de Desenho Universal era aplicado para áreas do conhecimento dispostas para espaços físicos, principalmente locais públicos, ou seja, a arquitetura e engenharia eram os setores contemplados com o estudo; porém, pesquisadores consideraram igualmente relevante o estudo para o planejamento do processo de ensino. Isto posto, compreende-se que a apresentação desse conceito para os educandos da 1ª série do Ensino Médio e, também, em adição com o curso técnico de Rede de computadores, envolveu a análise sobre os conhecimentos prévios dos alunos acerca de necessidades específicas.

O cenário educacional brasileiro demonstra atraso na estipulação de formas que insiram, no contexto escolar, educandos que possuem distúrbios ou transtornos de aprendizagem. Vê-se tal situação na recente introdução desse grupo à legislação brasileira (BRASIL, 2001), onde crianças e jovens com necessidades educacionais específicas foram envolvidos. Partindo dessa reflexão, torna-se importante pontuar que o ensino de uma língua estrangeira deve ser apresentado para todas as classificações e níveis de aprendizagem dos alunos.

Entende-se que, apesar dos avanços em leis e recursos metodológicos que incluem diferentes indivíduos no processo de aprendizagem de forma ampla, as mudanças não são observadas plenamente nas classes atuais. À vista disso, faz-se relevante idealizar uma sala de aula que supere a tradicional transmissão de conhecimento, as quais não conquistam o educando contemporâneo. Nesse sentido, a teoria é refletida na prática, pois conforme Gronneberg e Johnston (2015), o DUA apresenta formas de minimizar barreiras organizacionais. Dessa forma, foram unificados os recursos teóricos à atuação do professor de língua estrangeira, especificamente, para este estudo, na Língua Inglesa através do DUA, e foi propagado para os educandos a existência de tecnologias que influenciam positivamente o ensino-aprendizagem da língua alvo para a diversidade escolar.

Diante das disposições legislativas acerca da construção de um ambiente inclusivo para os alunos, cabe inferir que uma problemática a ser levantada envolve a instrução para licenciandos sobre maneiras cabíveis de envolver tecnologias e produzir estratégias que englobam os diferentes tipos de aprendizagem encontradas nas salas de aula. A fim de trabalhar a favor da permanência de todos os alunos nas turmas, o educando contemporâneo deve buscar estudos que sinalize a sala de aula como um campo que revela foco às soluções para defasagens na aprendizagem.

Assim, há imprescindibilidade na disposição de um currículo estruturado de acordo com as demandas dos educandos, tal reflexão é prevista por Sancristán (2013):

Sob a ótica da experiência cultural subjetiva, a discussão sobre o currículo fica muito atrelada à categoria aprendizagem e mais afastada da questão dos conteúdos. Se o critério para introdução de conteúdos na atividade de ensino, assim como para a determinação de sua sequência, é o amadurecimento da experiência, esse critério deverá ser encontrado pelo professor em cada situação, porque não existe como norma generalizável ou como projeto cultural. (SANCRISTÁN, 2013, p. 32)

Nessa perspectiva, entende-se que atividades escolares devem passar por processos de construção que, ao final, mostram-se suficientes para identificar possíveis falhas. Sob a análise do DUA como referencial para a elaboração de estratégias metodológicas, cabe sinalizar que, de acordo com os princípios do DUA, o objetivo é a transformação de alunos receptores de conhecimento para alunos aprendizes avançados. Ou seja, os educandos, por sua vez, como estrategistas capazes de identificar os melhores artifícios para conquistar a própria aprendizagem, amplificam as suas habilidades singulares. A presente pesquisa, por intermédio dos resultados suficientes da atividade de gameificação, ilustra essa participação ativa do educando no processo de ensino aprendizagem.

A utilização do DUA como elemento de suporte para o ensino de Língua Inglesa transmite a adequação de atividades e do currículo, uma vez que a sala de aula precisa de equiparação conforme às necessidades acadêmicas específicas dos educandos. Os educandos, ao serem questionados sobre os grupos com necessidades específicas que fariam contemplados com os jogos, iniciaram o processo de maneira confusa, mas perceberam que a própria sala de aula apresentava diversidade. Diante da concepção de que educador deve basear a construção de procedimentos pedagógicos a partir do diagnóstico, Gronneberg e Johnston (2015) afirmam que, através do DUA há redução de obstáculos e, conseqüentemente, a motivação do educando é elevada e a frustração diminuída. Sendo assim, é notório que aplicar o DUA promoveu a evolução desejada para a educação inclusiva ser conquistada.

É fundamental destacar que o debate sobre a funcionalidade de experiências distintas dentro da sala de aula para acadêmicos de licenciatura traduz positivamente a promoção do Programa Residência Pedagógica. Tal afirmação torna-se conveniente, a partir da perspectiva de que, para esta pesquisa, houve autonomia dos residentes pedagógicos no processo de inserção do DUA e

gameificação dentro da turma de Redes de Computadores. A formação de futuros educadores deve romper com amarras pedagógicas tradicionais, portanto é viável a imersão ativa e moderna por meio de programas políticos de formação de profissionais. Partindo desse princípio, a turma conseguiu produzir de acordo com os critérios avaliativos pedidos e a autonomia para esse processo foi respeitada pelos educadores-residentes.

Nesta investigação, o termo “gameificação” é utilizado de modo constante, tendo em vista que se refere a atividade escolhida para conduzir o processo avaliativo e educacional dos alunos. Com intuito de conceituar a gameificação, a proposta teórica selecionada compete a Kapp (2012), o qual define a expressão como; uma experiência baseada em jogos que possui capacidade de engajar os envolvidos, promove a racionalização para solução de problemas e trabalha a motivação para aprendizagem. Partindo da conceituação, entende-se que a prática da gameificação, combinada ao DUA e, também, ao ensino de Língua Inglesa, formaliza a possibilidade de obtenção de resultados positivos para os educandos e para os educadores. Nesse caso, o DUA percebido como mediador para a produção de jogos de tabuleiro que envolvessem diversos possíveis jogadores.

Em suma, a construção da atividade teve seguimento juntamente com as teorizações de: Gronneberg e Johnston (2015) e Kapp (2012); assim, a iluminação de ideias é fundamentada teoricamente ao dispor dos autores anteriormente citados. Sendo assim, a reflexão de questões vivenciadas ao decorrer do Programa de Residência Pedagógica é positiva, pois estabelece relação direta entre o embasamento teórico previsto pela educação brasileira e a atuação de professoras em formação no cenário público de ensino do Instituto Federal do Amapá.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de ensinar envolve estudo diário, pois a sociedade moderna vivencia uma evolução repentina, a qual estrutura o conhecimento dos educandos, educadores e sociedade civil. Sendo assim, a busca por estratégias de ensino inclusivas que contribuam para a realização de uma sala de aula dinâmica, constroi interesse acerca do processo de ensino-aprendizagem. É fato que a educação sofre interferências externas, assim como a sala de aula, tendo isso em vista, cabe ao professor articular a transposição do conhecimento objetivando a inclusão de saberes externos ao âmbito escolar.

Ademais, a identificação de gostos e possíveis comportamentos de uma turma é um fator necessário para estabelecer atividades que conquistem o público alvo. As atividades dispostas para a realização do estágio funcionaram como produtos ativos, uma vez que as turmas utilizaram a gamificação para revisar conteúdos importantes para atividades processuais e, também, para a formação de possíveis falantes da língua inglesa que utilizam a linguagem de forma significativa. Assim, entende-se que ampliar as noções de interação da língua através de jogos é uma realização possível, principalmente mediada pelo DUA.

Em suma, o processo de gamificação conta com diversos desafios para a sua estruturação, além de ser uma perspectiva que exige atenção e cálculo diante diferentes tipos de questionamentos provenientes dos educandos. A realização de atividades dinâmicas envolve a observação do campo educacional como instrumento de revogação ao tradicionalismo, pois há produção de novas nuances diante do ensino. Dessa forma, compreende-se que existe relevância na utilização da gamificação para o processo de ensino-aprendizagem na educação básica diante da conquista de habilidades da língua inglesa para pessoas com ou sem necessidades específicas.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá, mediante a orientação da preceptora Ma. Amanda Carvalho.

REFERÊNCIAS

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidente da República, [2024]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 02 fev. 2024

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Portaria nº 38, de 28 de fevereiro de 2018. **Institui o Programa de Residência Pedagógica**. Diário Oficial da União, Brasília, 2018b.

FADEL, Luciane; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação** - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p.

GRONNEBERG, Janet; JOHNSTON, Samantha. **7 things you should know about universal design for learning. Educase Learning Initiative.** Disponível em: <http://www.educause.edu/library/resources/7-things-you-should-know-aboutuniversal-design-learning>.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Wiley, 2012.

SACRISTÁN, J. Gimeno. **Saberes e incertezas sobre o currículo.** São Paulo: Penso, 2013.