

## Construindo Saberes: A Formação da Identidade Docente na Residência Pedagógica

Autor <sup>1</sup>

Autor <sup>2</sup>

Autor <sup>3</sup>

Autor <sup>4</sup>

Autor <sup>5</sup>

**RESUMO:** Relatos de três professores de computação em formação durante a participação no Programa Residência Pedagógica (PRP), destacando o processo de construção de suas práticas docentes no Instituto Federal (IFBA Campus Porto Seguro). Nosso objetivo é refletir a construção da identidade docente a partir das experiências do subprojeto de Computação no Programa Residência Pedagógica. E a interlocução entre os saberes teóricos aprendidos nas aulas da Licenciatura em Computação, com as práticas estabelecidas pela vivência no contexto escolar e atuação em sala. Neste sentido foram selecionados artigos que fundamentam o que é identidade docente e também que relatam a vivência de outros futuros docentes. Sendo assim, analisamos a importância do PRP na construção e aprimoramento das práticas docentes. Uma vez que os desafios ajudaram a melhorar a percepção de uma sala de aula, que perpassa a teoria ensinada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Formação de professores; Aprendizagem colaborativa; Relatos de experiência; Impacto na Prática docente; Ensino em computação.

### 1 INTRODUÇÃO

A participação em programas como o Residência Pedagógica (PRP) oferece uma variedade de desafios que se tornam oportunidades de aprimoramento das práticas docentes dos futuros professores de computação. Esses desafios incluem lidar com diferentes perfis de alunos, adaptar-se a metodologias de ensino variadas, enfrentar dificuldades na gestão da sala de aula e encontrar soluções criativas para

---

<sup>1</sup> Graduanda da Licenciatura em Computação, Bolsista do Residência Pedagógica - IFBA, Campus Porto Seguro, emailautor@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando da Licenciatura em Computação, Bolsista do Residência Pedagógica - IFBA, Campus Porto Seguro, emailautor@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda da Licenciatura em Computação, Bolsista do Residência Pedagógica - IFBA, Campus Porto Seguro, emailautor@ifba.edu.br

<sup>4</sup> Mestre em Ciência da Computação (PGCOMP/UFBA), Bolsista do Residência Pedagógica/CAPES, Docente do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, campus Porto Seguro, Docente Preceptor do Programa Residência Pedagógica, Subprojeto Computação, emailautor@ifba.edu.br

<sup>5</sup> Mestre em Educação (PPGE/UESB), Docente do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia da Bahia - IFBA, campus Porto Seguro, Docente Orientadora do Programa Residência Pedagógica, Subprojeto Computação, emailautor@ifba.edu.br

problemas pedagógicos. Os licenciandos têm a oportunidade de refletir sobre suas práticas, experimentar abordagens alternativas e buscar estratégias eficazes de ensino. Ao abordar o ensino da linguagem de programação, que frequentemente é um conteúdo desafiador para os alunos, optamos por integrar o ambiente de programação visual Scratch nas atividades como um método facilitador de ensino. Ao superarem esses desafios, os licenciandos não apenas aprimoram suas habilidades técnicas e pedagógicas, mas também fortalecem sua identidade docente.

Desta forma nosso objetivo é refletir a construção da identidade docente a partir das experiências do subprojeto de Computação no Programa Residência Pedagógica. Este trabalho está organizado da seguinte forma: na seção 2ª é apresentado a metodologia que descreve as ações realizadas no subprojeto. Na seção 3ª é apresentado os resultados e discussão sobre as experiências durante os encontros; na 4ª seção é feito as considerações finais sobre as reflexões sobre a formação da identidade docente e o Residência Pedagógica e na 5ª seção são expressos os agradecimentos.

## **2 METODOLOGIA**

São descritas as experiências de três professores de computação em formação durante o Programa Residência Pedagógica no Subprojeto Computação na Escola Campus IFBA, Porto seguro, especificamente na turma do 1º ano - A do Curso Técnico de Nível Médio em Biocombustíveis, no componente curricular Informática Aplicada, que possuía 22 discentes matriculados.

O presente trabalho tem como objetivo relatar as experiências vivenciadas durante as aulas e atividades realizadas como residentes na turma do professor preceptor do Residência Pedagógica (PRP). No primeiro módulo do programa, dedicamos um tempo para nos prepararmos para interagir com as turmas. Os primeiros contatos foram de observação, durante os quais o preceptor nos capacitou para planejar nossas atividades como futuros professores da turma, no planejamento aprendemos a escrever cenários de aprendizagem para o desenvolvimento de diferentes metodologias e práticas em sala de aula. Participamos da introdução de conteúdos como: Internet e Aplicativos, Computação em Nuvem, Segurança Online, Introdução aos Softwares de Apresentação (como o

LibreOffice Impress), e Softwares de Apresentação Online, Criação de Folder sobre Ativismo Digital, e Introdução à Programação em Blocos com o Software Scratch. Adicionalmente, no segundo módulo também estivemos envolvidos na elaboração de avaliações.

Escolhemos detalhar a atividade sobre programação em blocos, utilizando a plataforma Scratch para o desenvolvimento de roteiros de jogos, como parte do conteúdo de Introdução a Jogos. Essa atividade foi escolhida, pois esperávamos resultados positivos, e de fato os estudantes participaram ativamente e obtivemos bons resultados no processo de aprendizagem. Além disso, realizamos um Coding Dojo<sup>5</sup> orientado pelo preceptor, com o propósito de promover a aprendizagem colaborativa, na qual todos os participantes pudessem compreender e contribuir ativamente.

Ao ser apresentado e discutido o conteúdo Programação em blocos na plataforma Scratch, em três aulas, as duas primeiras aulas tiveram como objetivo a apresentação da linguagem e de como se desenvolver um pensamento lógico capaz de se conseguir programar o que estava sendo solicitado. Dessa forma, essas aulas foram de extrema importância na evolução do conteúdo de modo que os alunos passaram a compreender o assunto e criar gosto pela nova experiência que estavam tendo.

Com a evolução das aulas e o progresso da turma chegamos na terceira e última aula que tinha como proposta a execução de uma dinâmica chamada Coding Dojo, como forma de fixação do conteúdo. A dinâmica funcionou da seguinte forma, lhes foram fornecidos um enunciado de uma proposta na qual eles tinham que achar uma solução utilizando a programação em blocos Scratch. A resolução do problema era feita mediante uma divisão em duplas, cada uma composta por um piloto e um copiloto. Ambos trabalhavam juntos para encontrar a solução do problema dentro do mesmo intervalo de tempo (3 minutos) antes de trocar de função. Enquanto as duplas resolveram o problema, a plateia aguardava sua vez, podendo oferecer sugestões para a solução ou simplesmente observar para tentar encontrar a resposta quando chegasse o seu momento. A execução do código só poderia ser feita pelo piloto enquanto o copiloto lhe ajuda no desenvolvimento do raciocínio

---

<sup>5</sup> Coding Dojo

É uma reunião de programadores com um objetivo em comum, dividir experiências e solucionar desafios.

lógico do problema, ao acabar o tempo o piloto saía dando espaço ao o copiloto se tornar piloto e assim dando espaço para uma nova pessoa se torna copiloto já que todos os outros da sala estavam esperando sua vez de se tornar copilotos e sucessivamente pilotos do projeto. O Coding Dojo tem como objetivo auxiliar no desenvolvimento da relação de trabalho em equipe, demonstrando a força que pode ser gerada quando todos colaboram juntos em prol do mesmo objetivo.

Dessa maneira, a aula foi se desenvolvendo, e a cada intervalo de tempo, novas duplas de piloto e copiloto se formavam com o propósito de concluir e resolver o programa. Cada vez que um programa era finalizado com sucesso, outro problema surgia com um grau de dificuldade maior, e com isso eles foram capazes de desenvolver não somente o que lhes foram ensinados nas aulas anteriores como também o trabalho em equipe para chegar à solução de novos desafios.

Através do método coding dojo foi possível ver a evolução dos alunos em uma experiência fora da realidade deles, porque é comum que as pessoas encontrem facilidade em jogar, acessar redes sociais e enviar e-mails, enquanto a programação pode parecer uma tarefa distante e complexa. No entanto, ao utilizar uma plataforma mais lúdica e de fácil manuseio, percebe-se que é possível tornar realidade o ensino da programação de forma fácil, divertida e intuitiva.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Das diversas experiências em sala de aula no período do Programa Residência Pedagógica o terceiro e último módulo em especial pudemos reconhecer o quão gratificante é ensinar, ao ver os alunos se dedicando e fazendo fila pra tentar desvendar o mistério por trás daquele problema pra chegar a solução e vê-los lembrando e trocando ideias do que foi trabalhado em sala para chegar à resolução do problema faz tudo ter sentido, ter valido a pena, porque o que vale não é somente dar uma aula, mas você ter a certeza de que a mesma está tendo um efeito positivo em seus alunos e que quando não tem esse efeito positivo lhe sirva de aprendizagem para estar sempre melhorando.

Com isso, o RP é um programa transformador que faz com que quem ingresse nele seja transformado por completo, fornecendo-lhe uma experiência que expandirá sua visão e abrirá novos caminhos e horizontes, transformando-o, assim, em um profissional melhor e mais completo do que poderiam ter imaginado.

Esta satisfação dos participantes pode ser percebida também em vários momentos do nosso subprojeto que utilizou a plataforma de programação em blocos chamada de Scratch. Além de apresentar os conceitos teóricos da programação em bloco, foi realizado atividades de desenvolvimento de alguns jogos, onde percebe-se o entusiasmo deles, pois de forma autônoma e movidos por curiosidade, queriam mudar os cenários e personagens, desenvolveram soluções diferentes, mas que chegavam aos objetivos propostos e faziam várias perguntas, o que demonstra interesse pelo conhecimento.

Monteiro e Souza (2020) diz que “o processo identitário de formação docente se dá pela relação estabelecida com os inúmeros momentos formativos do sujeito, quer sejam esses durante a formação inicial, anterior ou posterior a ela.” Destacando a importância da vivência na formação de uma identidade, ou seja, o que é pessoal, que foi internalizado de forma única pelo licenciando, uma forma própria de ensinar que se desenvolve a partir de experiências vivenciadas. O autor nos faz lembrar também das etapas de experiências da nossa formação docente, que nos remete até às experiências que tivemos antes da graduação, como discentes e durante a formação, vivenciando desta vez, o lado de um docente.

Matos (2013), relata que “ao pensar a identidade profissional docente, diversos elementos merecem atenção. Dentre eles está a concepção curricular desses cursos.” O autor sugere uma perspectiva interdisciplinar de formação, em que saberes de diferentes naturezas estão indissociavelmente presentes e dialeticamente estruturados. Em seus argumentos, é possível notar que é necessário se pensar em um saber mais amplo, pois na formação do licenciado em computação se faz necessário uma formação interdisciplinar, pois, como o autor afirma “visto que é necessário considerar conhecimentos de naturezas diferentes inter-relacionados”, o que “diferente dos cursos de bacharelado que possuem ênfase científica e tecnológica, os cursos de licenciatura devem articular um terceiro elemento, o conhecimento didático-pedagógico, estabelecendo uma tríade inexorável”. Neste sentido, se faz necessário ao licenciado em computação ir além da sala de aula dos cursos de formação, onde os saberes científicos e tecnológicos estão em desenvolvimento.

É importante ressaltar as características interdisciplinares de trabalhar com outros conhecimentos que não são específicos da área de computação. Visto que a residência foi realizada em uma turma que não é da área específica de computação. Que pode ser uma realidade dos futuros docentes, já que podem exercer a profissão em um curso de Computação, ou também ser um componente curricular do curso de uma variedade de área. E o Programa Residência Pedagógica favorece esse contato, que permite que o futuro professor comece a desenvolver práticas de ensino para diferentes contextos, onde a computação é uma área, ou quando a computação é mais um componente curricular. Isso implica no material para ser preparado, que no nosso caso, como a turma de TB não tem foco na programação, foi necessário primeiramente introduzir o que é programação, entre outros termos para então propor as atividades.

Fantin (2021) afirma que o objetivo do Programa Residência Pedagógica é desenvolver projetos que fortaleçam o campo de prática e orientem os alunos a exercer ativamente a relação entre a teoria e a prática profissional docente. Sua pesquisa qualitativa oferecida aos acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação, Campus IFTO de Porto Nacional, Tocantins, revela que 56% dos acadêmicos responderam que o Programa de Residência promove uma valorização do curso de licenciatura e que mais de 46% dos entrevistados concordaram que a realização das atividades no Programa de Residência traz uma satisfação e prazer em desenvolvê-las.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os saberes teóricos e práticos aprendidos no Programa Residência Pedagógica desempenham um papel fundamental na formação da identidade do docente, proporcionando uma visão concreta do que o futuro profissional pode encontrar em sala de aula. Esse período prático no ambiente educacional permite ao licenciando desenvolver habilidades, adquirir conhecimentos e enfrentar desafios reais, preparando-o de forma abrangente para a sua futura carreira como educador.

A entrada no RP é uma experiência impactante que tem um grande efeito nas vidas dos participantes. Essa vivência se torna transformadora e única, pois os residentes são continuamente desafiados a evoluírem e têm um contato com a realidade que geralmente só enfrentam após concluírem a graduação.

Os residentes assumem a responsabilidade de liderar uma turma e ensinar, a planejar e executar uma aula de forma eficaz, usando métodos que facilitam a criação e a execução da mesma. Isso demonstra o quão valiosa é a experiência do RP na vida profissional de um estudante, comparada àqueles que não participaram do programa. A evolução do licenciando residente é notória, pois as experiências práticas e teóricas têm um papel fundamental em enriquecer seu conhecimento, preparando-o não apenas para a formatura, mas também para o mercado de trabalho.

Portanto, a experiência no Programa Residência Pedagógica é única e transformadora para quem vivencia, pois nunca mais se enxergará a licenciatura da mesma forma, independentemente da área de atuação.

## 5 AGRADECIMENTOS

Especialmente aos responsáveis pela oportunidade de crescimento, instrução e saber obtido. Não teríamos conseguido concluir todos os módulos sem o grande apoio dos nossos professores, preceptor e orientadora do campus. A colaboração dos colegas e a troca de conhecimentos e parceria também foram fundamentais para o desenvolvimento de nossa identidade docente.

Agradecemos o suporte da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001”, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia - Campus Porto seguro e da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC).

## REFERÊNCIAS

FANTIN, D. M. D. **Programa Residência Pedagógica na Formação Docente: Visão dos Acadêmicos do Curso de Licenciatura em Computação**, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, campus Porto Nacional. 2021. 34 f. TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) IFTO. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/16a208n1-FOU5eXIJ-2RrWVTuNimluHe5/view>

IZA, D.F.V.; BENITES, L.C.; SANCHES, N. L.; CYRINO, M.; ANANIAS, E.V.; ARNOSTI, R.P.; NETO, S. S. Identidade docente: As várias faces da constituição do ser professor. **Revista Eletrônica de Educação**, v. 8, n. 2, p. 273-292, 2014. Disponível em: <https://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/978/339>

MATOS, E. S. Identidade profissional docente e o papel da interdisciplinaridade no currículo de licenciatura em computação. **Revista Espaço Acadêmico**, n 148 - setembro 2013. Disponível em:  
[https://web.archive.org/web/20180501220933id\\_/http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/viewFile/21778/11572](https://web.archive.org/web/20180501220933id_/http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/viewFile/21778/11572)

MONTEIRO, J. H. L.; QUEIROZ, L. C; ANVERSA, A. L. B. ; SOUZA, V. F. M. O programa Residência Pedagógica: Dialética entre a Teoria e a Prática. **HOLOS**, Ano 36, v.3, e 9545, 2020. Disponível em:  
<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/9545/pdf>

SANTOS, J. C. DOS; DAMASCENO, H. L. C.; SANTOS, E. J. A CONSTITUIÇÃO DA IDENTIDADE DOCENTE A PARTIR DO PIBID: UMA EXPERIÊNCIA DE FORMAÇÃO DE LICENCIANDOS EM COMPUTAÇÃO NO IFBA-CAMPUS SANTO AMARO – BA. **Humanidades & Inovação**, v. 6, n. 10, p. 385–390, 8 ago. 2019. Disponível em:  
<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/1091>