



Simpósio de Integração Acadêmica

“Ciências Básicas para o Desenvolvimento Sustentável”

SIA UFV 2023



Residência Pedagógica e o uso de metodologias ativas na sala de aula

Autores: Danielle Batista Moreira da Silva Paiva; Priscila Resende Silveira; Dhalila Lage Ferreira; Maria Clara

Saraiva Arruda, Lorena Gonçalves Godoi, Esther Giacomini Silva.

Palavras-chave: Educação; Jogos; Inovação

Introdução

O Programa Residência Pedagógica do curso de Pedagogia Universidade Federal de Viçosa (UFV) com vigência de 2023 a 2024 acontece durante um dos módulos de 6 meses que compõe a imersão das estudantes residentes em cada escola. Uma das três escolas participantes do núcleo Pedagogia - UFV, a Escola Estadual Effie Rolfs, localizada dentro do campus da UFV, construiu a proposta de aprimorar e levar novas estratégias de ensino e de aprendizagem para os anos iniciais da educação básica. A proposta trazida pelas residentes foi a de levar jogos simples que estimulem os alunos para que os mesmos se sejam protagonistas do processo de aprendizagem durante as aulas.

Objetivos

O objetivo deste trabalho foi, durante a aplicação dos jogos, dar às professoras regentes a oportunidade de analisarem a dificuldade apresentada pelos alunos durante os jogos podendo ter um diagnóstico mais geral e individual dos mesmos. Além de oportunizar às professoras, junto às residentes, o direcionamento de ações diante das dificuldades apresentadas pelos alunos. Nesta perspectiva, as residentes também têm a oportunidade de construir uma formação inicial mais completa que as possibilite criar e recriar ações significativas no âmbito do ensino e aprendizagem.

Material e Método

O projeto é realizado pelas residentes na E. E. Effie Rolfs, com o apoio das professoras regentes de turma. Os jogos utilizados são simples e os materiais são confeccionados pelas residentes com recursos como: data-show, papel A4, cartolina e EVA. Destacamos o uso de jogos como: Ditado mágico de palavras; Ditado Estourado de Palavras, Caça ao Tesouro; Gincanas estilo Passa ou Repassa com torta na cara nos diversos conteúdos; Jogo do Show do Milhão na matemática; Disputa Soletrando na alfabetização; A hora do Quiz com dificuldades ortográficas, etc. A sugestão e execução dos jogos é feita pelas residentes com o apoio das professoras, diante dos conteúdos que devem ser contemplados dentro do planejamento anual específico do ano escolar atendido.

Resultados e Discussão

Observamos, nesse sentido, que inovações não são somente instrumentos novos, mas instrumentos que, mesmo sendo já conhecidos tornam-se inovadores dependendo da estratégia na qual eles são utilizados em sala de aula. Observamos também que as professoras regentes da escola necessitavam de um apoio maior para trazer inovações para as suas aulas. Essa falta de apoio e estímulo acontece por fatores como: falta de tempo (devido à sobrecarga de trabalho) para pesquisar novas práticas pedagógicas; defasagens na formação inicial ou falta de estudos em uma formação continuada.

Conclusões

Concluimos que o projeto tem contribuído muito para uma relação com o ensino aprendizagem mais protagonizada pelos alunos. De maneira que os mesmos demonstram maior envolvimento com os conteúdos, e que os jogos tem tornado o ambiente escolar mais interessante e lúdico, tanto para as professoras, quanto para os alunos. As professoras têm demonstrado satisfação e cooperação com o planejamento e execução destas ações na escola.

Bibliografia

- BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Penso Editora, 2018.
- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.
- PIAGET, Jean. Seis Estudos de Psicologia. Tradução: Alice Magalhães e Paulo Sérgio Lima Silva. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.
- YVOTSKY, Lev Semenovich. A construção do pensamento e da linguagem. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.