

EXPERIENCIA DO PROJETO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (RP)

Kongo Lubaki Pedro Afonso¹
Rafael Jorge Pontes Diógenes²

RESUMO

O presente trabalho traz um relato de experiência de como foi aplicada a metodologia de jogos na sala de aula, quais as dificuldades encontradas, como se deu o processo, e quais os resultados obtidos durante o programa residência pedagógica, como objetivo de refletir a ação docente, até que ponto o uso de tecnologias de informação e comunicação podem contribuir na educação dos jovens. Lembrando que essa metodologia foi aplicada com os alunos da escola EEM Dionísio Dalton Rocha Correia, na qual atuamos como residente vinculados a programa Residência Pedagógica (RP), o ensino da matemática por meio de jogo, é a metodologia que faz com que os alunos pudessem aprender matemática enquanto se divertiam, e os jogos trazem consigo um determinado assunto matemático, para que possa prender a atenção dos alunos, e estimular interesse pela disciplina. Tendo-se em vista o desenvolvimento tecnológico nas mais variadas áreas, na educação, as metodologias de jogo vem ganhando espaço facilitando o processo de ensino e aprendizagem. Na aplicação de jogos tivemos três etapas, pesquisa do jogo relacionado como o conteúdo, preparação dos materiais de baixo custo e por fim execução do mesmo.

Palavras-chave: Experiência; Programa Residência Pedagógica; Regência; Jogos.

ICEN, Acadêmica, Discente, kongolubakig@gmail.com¹

ICEN, Acadêmica, Docente, rafaeldiogenes@unilab.edu.br²

INTRODUÇÃO

Para ser um excelente profissional, independentemente da área é necessário muita prática. O Programa Residência Pedagógica (RP), é um programa que visa fortalecer e aprofundar a formação teórico-prático de estudante de curso de licenciatura. Esse programa faz com que o estudante de licenciatura fique mais próximo da sua profissão, e ajuda-o a refletir sobre que tipo de profissional quer ser.

No programa Residência Pedagógica, tivemos duas etapas, a teórica e a prática. Na parte teórica tivemos textos que nos auxiliaram nas discussões e reflexões da profissão que em breve estaremos exercendo, escrevemos também as cartas pedagógicas que eram direcionadas aos coordenadores do programa residência pedagógica. Na parte prática, não menos importante, foi a realização da regência, onde tivemos um preparo para dar início as regências devido a fase na pandemia que o mundo estava atravessando.

Todas as atividades realizadas no programa Residência Pedagógica, serviram de preparo para regência. Ainda no começo, tivemos uma preparação de gravação de vídeos, na qual aprendemos técnicas que nos ajudaram bastante, porque era uma realidade que não era comum para nós, apesar das dificuldades conseguimos atingir o nosso objetivo.

METODOLOGIA

Atendendo o momento que o mundo estava atravessando por conta da pandemia, as atividades foram todas de maneira remota. No início as nossas regências eram feitas de maneira tradicional, mas ao passar do tempo fomos notando que os alunos não participavam efetivamente nas aulas, isso por muitas razões, outros alunos não podiam estar presentes por falta de equipamentos, como (Celular, Tablet ou computador), outros alunos por falta de motivação.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias; dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1971, p.33).

Por esta razão, os coordenadores do programa tiveram uma reunião com todos os residentes, de maneira aplicarmos a metodologia de jogos, para conseguirmos despertar interesse no aluno a participarem de forma efetiva na aula. Nessa ordem de ideia tivemos que pesquisar jogos que trouxessem como tema um assunto relacionado ao conteúdo que estamos lecionando, porque além de diversão, não podemos nos desapegar do nosso objetivo principal que era ensinar, mesmo que por meio de jogos. Portanto, os residentes tinham que formar dupla para apresentar o jogo para os alunos, eu formei dupla com o colega Januário Domingos, na qual apresentamos os dois jogos, o jogo de trilha, que trazia o conceito das quatro operações, e o outro jogo que trazia consigo o conceito de geometria analítica, a localização dos pontos no plano cartesiano.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Professor é um profissional que deve estar preparado para as citações diversas, e ter capacidade de aplicar estratégias e metodologias para conseguir se manter no seu objetivo que é ensinar, ficamos muito felizes por ter conseguido atingir o nosso objetivo, porque a metodologia foi aceita pelos alunos. Todos os alunos que se encontravam na sala de aula participavam, davam os seus palpites no decorrer dos jogos. O jogo prendeu

atenção de todos eles, consegui notar que essa metodologia tornou a aula, mas divertida sem sair do ambiente de ensino.

CONCLUSÕES

Em virtude dos aspectos abordados, leva-nos a concluir que fazer regência no período pandêmico, traz consigo vantagens e desvantagem, isso porque tivemos a oportunidade de navegar em outras maneiras de ensino e aprendizagem pouco exploradas antes, os programas e softwares que as tecnologias nos oferecem, que foi útil nas aulas, em contrapartida, tivemos uma mudança repentina, e tivemos que nos adaptar rapidamente com a realidade, também falar do grande número de pessoas que foram mortos, vítimas da pandemia. O programa Residência Pedagógica, fez-nos ter contanto como a nossa futura profissão, desse jeito conseguimos ter uma visão ampla de que tipo de profissional queremos ser futuramente.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus pela vida, ao ministério da educação por criarem o programa voltada a educação, fortalecendo assim o processo de ensino e aprendizagem. Aos professor orientador do programa do sub-projeto Física/Matemática.

Muito Obrigado..!

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: EDUSP, 1971.