

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA¹: ARTE E TECNOLOGIA NO CONTEXTO DO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA.

Carolina Oliveira Franco¹; Estella Marcia da Silva Moura¹; Juliana de Oliveira Barbosa Corrêa²; Alexandre de Oliveira³; Eliane Aparecida Toledo Pinto³.

¹Graduando em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Sagrado Coração (USC).

²Docente da E. E. “João Pedro Fernandes”

³Discente do Centro Ciências Humanas - Universidade do Sagrado Coração (USC).

RESUMO

O presente resumo expandido relata experiências de duas alunas participantes do Programa Residência Pedagógica do subprojeto de Pedagogia. A metodologia utilizada foi o relato de experiência, no qual foram descritas as observações e vivências das residentes em seu acompanhamento na sala de aula do 3º ano do ensino fundamental de uma escola pública em Bauru-SP, junto com a professora preceptora do Programa. Nesta primeira parte do Programa, 27 alunos participaram das observações e das atividades desenvolvidas nas áreas de arte e tecnologia. Essas vivências resultaram em uma real visão sobre o ensino público e contribuíram para o processo de formação tanto das residentes quanto dos alunos da escola em que o Programa foi realizado.

Palavras-chave: Residência Pedagógica. Educação Básica. Arte. Tecnologia. Ludicidade.

INTRODUÇÃO

o Programa Residência Pedagógica tem como objetivo principal melhorar a formação dos discentes de cursos de licenciatura, por meio do desenvolvimento de projetos que fortifiquem a prática em sala de aula e conduzam o licenciando a exercitar de forma ativa a relação entre teoria e prática (CAPES, 2018), para que estes quando formados estejam preparados para assumir os desafios em sala de aula e promover uma educação efetiva e de qualidade a seus alunos.

A Universidade do Sagrado Coração oferece aos alunos graduandos de licenciatura a possibilidades de participar do Programa Residência pedagógica com apoio financeiro da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), fazendo um intercâmbio entre o Ensino Superior e as escolas de rede pública. Os bolsistas contam com a coordenação dos professores da IES que realizam reuniões semanais para orientações e a discussão sobre as experiências e observações desenvolvidas na escola, considerando a importância da reflexão sobre a prática pedagógica, o monitoramento e avaliação dessa prática, também contam com a supervisão da professora preceptora na escola em que o Programa é aplicado.

Este relato de experiência engloba 27 estudantes de 8 a 9 anos, do 3º ano do ensino fundamental da E. E. “João Pedro Fernandes”, no município de Bauru/SP, que puderam

¹ Apoio Financeiro Capes.

vivenciar as intervenções e mediações pedagógicas com os bolsistas e o professor preceptor nas áreas de artes e tecnologias, pois segundo a BNCC:

As atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens: verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e, contemporaneamente, digital. Por meio dessas práticas, as pessoas interagem consigo mesmas e com os outros, constituindo-se como sujeitos sociais. Nessas interações, estão imbricados conhecimentos, atitudes e valores culturais, morais e éticos. (MEC, 2018, s/p).

Portanto, o objetivo deste trabalho é relatar as experiências e observações realizadas durante o segundo semestre do ano de 2018. As atividades realizadas pelas residentes foram complementares às que a professora da classe já estava desenvolvendo conforme seu planejamento, com base no Programa do Estado de São Paulo, o *Ler e Escrever*, que tem como propósito a melhoria do ensino da rede estadual na busca de alfabetizar todos os alunos com até oito anos de idade, do 2º e 3º ano, assim como a continuidade da aprendizagem na leitura e escrita dos alunos das demais séries do ciclo I do ensino fundamental (FDE, 2010).

DESENVOLVIMENTO

O processo de ensino-aprendizagem não se limita somente a passar informações e conhecimentos, vai além disto. Considerando que os alunos das séries iniciais do ensino fundamental são recém vindos da educação infantil, faz-se necessário a complementação e contextualização dos conteúdos a serem aprendidos, utilizando-se de outras formas de linguagem, tornando o aluno um ser ativo nesse processo.

Refletindo sobre essas considerações e com base nas observações feitas em sala de aula, chegou-se a conclusão que era preciso complementar o que estava sendo realizado, empregando atividades mais lúdicas e divertidas para despertar o interesse e a imaginação dos alunos. Assim, foram desenvolvidas atividades nas áreas de arte e tecnologia para complementar o Projeto Didático: Animais do Mar, do Programa *Ler e Escrever* que estava sendo realizado pela professora preceptora com a sala do 3º ano.

Na área de arte, desenvolveram-se atividades de produção artística, possibilitando aos alunos expressarem aquilo que haviam aprendido, pois de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (1997, p. 15):

A educação em arte propicia o desenvolvimento do pensamento artístico, que caracteriza um modo particular de dar sentido às experiências das pessoas: por meio dele, o aluno amplia a sensibilidade, a percepção, a reflexão e a imaginação. Aprender arte envolve, basicamente, fazer trabalhos artísticos, apreciar e refletir sobre eles. Envolve, também, conhecer, apreciar e refletir sobre as formas da natureza e sobre as produções artísticas individuais e coletivas de distintas culturas e épocas.

Relacionando-se com a área artística, e dando continuidade ao desenvolvimento de práticas lúdicas e significativas, também foram realizadas atividades que proporcionaram aos estudantes o contato com as tecnologias digitais, as quais não tinham acesso na escola por falta de organização e infraestrutura. Dessa forma, foi analisada a importância de agregar a tecnologia no processo de construção e aquisição do conhecimento, e que a falta ou desuso da

tecnologia na escola resulta na falta de dinâmica na construção de tal conhecimento, provocando grande perda no processo de ensino e aprendizagem. De acordo com as ideias de Pedro (2018, p.24):

Embora as inovações causadas pelas tecnologias tenham atingido vários setores da sociedade, percebemos que é nos espaços escolares que esses recursos ainda são subutilizados, seja pela falta de estratégias educacionais adequadas que promovam uma boa utilização desse recurso, seja pela falta de infraestrutura adequada para instalação e uso das tecnologias, ou por conta da falta de formação específica da equipe escolar.

Segundo Wagner (2010), apenas o oferecimento de computadores e acesso à internet, nos ambientes escolares, não é suficiente para que os estudantes explorem esses recursos de maneira produtiva, criativa, e principalmente significativa. Na verdade, é necessário que os professores atribuam intencionalidade às atividades desenvolvidas por meio da tecnologia e busquem desenvolver nos estudantes habilidades que permitam uma utilização eficaz das tecnologias.

Diante do exposto, reconhece-se que as atividades desenvolvidas que englobaram a tecnologia com uso de fones e vídeo de realidade virtual, tiveram como objetivo apresentar aos alunos uma prática mais dinâmica, lúdica, fora da realidade, contribuindo positivamente e de maneira intencionalmente pedagógica ao agregar a experiência tecnológica com o conteúdo teórico estudado.

RESULTADOS

Seguindo a perspectiva da arte e expressão, a primeira atividade desenvolvida foi a confecção do Tangram de golfinho, primeiro animal marinho que os alunos deveriam aprender no Projeto. Depois que já haviam realizado as atividades sobre o golfinho foi proposto que cada aluno fizesse a figura do animal na folha de dobradura entregue, seguindo os passos ensinados pelas residentes, antes de realizar a atividades foi explicado de forma resumida a arte do Tangram, sua origem e significado.

Durante a realização da atividade a professora e as residentes foram ajudando os alunos, pois a classe é numerosa e todos querem falar ao mesmo tempo. Os alunos demonstraram grande satisfação e empolgação ao realizarem a atividade, ao seu término cada aluno caracterizou o golfinho da maneira que gostaria, pintando e desenhando na dobradura. A professora recolheu e guardou as dobraduras para no final do ano fazer uma exposição dos trabalhos realizados pelos alunos dentro do Projeto.

A outra atividade que foi desenvolvida com os alunos abrange o uso significativo da tecnologia em sala de aula, a fim de contribuir positivamente no processo de aprendizagem.

Com base nas ideias de Morin (1986), a concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na maneira como professores e alunos utilizam os recursos tecnológicos disponíveis (televisão, internet, celular ou computador). Apenas a presença de tecnologia na sala de aula não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores.

Aderindo a oportunidade do uso crítico e intencional da tecnologia em sala de aula, a atividade desenvolvida pelas residentes apresentou a possibilidade que os alunos tiveram de

visualizar nos óculos de realidade virtual o animal marinho trabalhado semanalmente no Projeto “Animais do Mar”. Ao final das atividades teóricas (leitura de textos científicos, preenchimento de ficha técnica, produção de texto) as residentes colocavam nos alunos (um de cada vez) os óculos de realidade virtual, com o vídeo apresentando o animal marinho estudado naquele dia. Para uma experiência ainda mais lúdica e real, as residentes também levaram um fone de ouvido para ser utilizado junto com os óculos, fazendo com que os alunos vivenciassem a experiência com mais realidade.

A prática desenvolvida com o uso das tecnologias despertou muito a curiosidade, a animação e a vontade dos alunos em aprender mais sobre o conteúdo que estava sendo estudado, fazendo com que o conhecimento fosse significativamente adquirido.

Por fim, pode-se destacar que as habilidades relacionadas ao uso da tecnologia concebe um novo modelo para a escola. Os recursos oferecidos pelos computadores, pela Internet e outras redes de comunicação mostram a necessidade de se estabelecerem vínculos entre os conteúdos das disciplinas escolares, as diversas aprendizagens no âmbito da escola e a realidade cotidiana. Notadamente as informações que circulam no dia a dia são mais ricas em forma e mais diversificadas em conteúdo do que as existentes na escola tradicional (MORIN, 1986).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização das atividades pode-se perceber a importância do trabalho com outras formas de linguagem, que provoquem a curiosidade e interesse dos alunos para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo. Também foi possível verificar a situação da educação básica pública, com salas com uma grande quantidade de alunos o que dificulta o trabalho do professor, que precisa dar conta sozinho de auxiliar e acompanhar todos os alunos, uma grande parte com muita dificuldade. Além disso, pode-se também observar a relevância de propor práticas dinâmicas, agregando significado ao conteúdo ensinado ao aluno, possibilitando atividades que fazem com que o mesmo se sinta curioso e determinado em adquirir mais conhecimento.

Por fim, acreditamos que o lúdico, bem como a arte e a tecnologia citadas neste resumo podem ser usadas como formas de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, estimulando a construção de um novo conhecimento, contribuindo, assim, para o processo de ensino e aprendizagem e o desenvolvimento da criança, pois é através de atividades lúdicas que a criança constrói seu conhecimento, tendo como base suas ações do dia a dia e o conhecimento que possui do mundo que a cerca, assimilando a cultura do meio em que vive, adaptando-se às condições que lhe são oferecidas e aprendendo a cooperar e a conviver como um ser social

REFERÊNCIAS

CAPES. **Programa de Residência Pedagógica**. 2018. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 19 nov. 2018.

FDE. **Programa Ler e Escrever**. 2010. Disponível em:
<http://lereescrever.fde.sp.gov.br/Handler/UplConteudo.ashx?jkasdkasdk=184&OT=O>. Acesso em: 20 nov. 2018.

MEC. **Base Nacional Comum Curricular**: A área de linguagens. 2018. Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/a-area-de-linguagens>. Acesso em: 20 nov. 2018.

MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte**. 1997. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2018.

MORIN, EDGAR. **O Método III**. O conhecimento do conhecimento. Portugal: Europa América, 1986.

PEDRO, KETILIN M.. **A sociedade da informação e as tecnologias digitais da informação e comunicação**. Curitiba: Appris, 2018. p. 24.

WAGNER, F. R. Habilidade e inclusão digital – o papel das escolas. In: COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação 2009**. São Paulo, 2010. P.47-51. Disponível em: <http://www.cgi.br/publicacao-e-nclusao-digital-o-papel-das-escolas/>. Acesso em: 24 nov. 2018.