



A EXPERIÊNCIA DE FORMAÇÃO NO PIBID: PROCESSOS DE ENSINAR E APRENDER

Taylana Martins Weyh (taylana9671@gmail.com)
Juliane Abreu Bertolo (julianebertolo7@gmail.com)
Tainara Lenz Goettems (taigoetems44@gmail.com)
Tiago dos Santos Ferrera (tsferrera.bio@gmail.com)

Eixo temático. Experiências e Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência busca descrever alguns aspectos formativos vivenciados por licenciandas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) com atenção para a observação e atuação em sala de aula virtual. O referido Programa oportuniza a nossa participação no meio escolar proporcionalizando a inserção em sala de aula, construindo saberes diante do desenvolvimento da prática pedagógica. Da mesma forma, tem como alguns de seus objetivos desafiar os licenciandos na prática da escrita reflexiva acerca de episódios vividos na escola e na universidade em Diário de Bordo e outros meios de relatos, também inserir os licenciandos no contexto escolar, proporcionando uma formação mais qualificada com o conhecimento e a vivência desse contexto desde o início de sua formação também possibilitando integrar os licenciandos no processo de produção de conhecimento produzido dentro da universidade e chega até o conhecimento produzido dentro das salas de aula pelos alunos, de forma a proporcionar aos licenciandos e aos alunos das escolas a compreensão do papel e da importância de cada um destes momentos. O presente programa valoriza o trabalho coletivo para o planejamento e realização de atividades como esta desenvolvida.

A atividade que selecionamos para este relato consistiu no desenvolvimento de um plano de aula voltado para o conteúdo de Separação de Misturas que foi trabalhado nas aulas de ciências do 6º ano do Ensino Fundamental. Buscamos em nosso plano indicar o conteúdo de forma contextualizada, com exemplos do cotidiano visando qualificar a aprendizagem. Ainda no final da aula realizamos um jogo didático interativo, pois nós enquanto professores em formação acreditamos que o jogo didático estimula o aprendizado bem como torna a aula mais lúdica consequentemente divertida, fugindo da padronização da aula tradicional. De acordo com, Sande e Sande (2018) o uso de jogos em sala de aula constitui-se uma importante ferramenta, desde que possibilitem aos estudantes construir e manifestar competências que demonstrem que eles sabem selecionar informações de forma adequada e onde aplicá-las. Diante disso, o professor

proporcionará momentos desafiadores, entretenimento e trabalho colaborativo durante a produção de conhecimento.

A nossa vivência no PIBID possibilita essa maior proximidade com o contexto escolar, pois a prática de planejamento e de atividade em sala de aula que aqui socializamos oportunizou para nós licenciandas uma “pequena” noção da realidade vivenciada por professores que atuam em sala de aula, de modo especial no contexto da Pandemia da COVID-19 que estamos vivenciando. E esse movimento impinge ações tanto de ensinar como de aprender, pois como nos diz Freire (1996,p.137) Ao assumir a condição de professor é “preciso agora, saber ou abrir-me a realidade desses alunos com quem partilho a minha atividade pedagógica.”

2. CONTEXTO E DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

O plano de aula e o jogo didático foram realizados de forma online, já que nossa realidade mudou desde março de 2020 pois o mundo sofreu com um vírus o Covid-19, os primeiros casos do coronavírus (Covid-19) tiveram origem no mercado de frutos do mar da cidade de Wuhan localizada na China, as primeiras ocorrências foram relatadas na virada do ano 31/12/2020 e a incidência aumentou de maneira exponencial nas primeiras semanas e continuou a aumentar gradativamente. Estamos escrevendo este relato no mês de julho de 2021 e ainda estamos em nossas casas, algumas coisas estão voltando ao normal pois a vacina já foi desenvolvida e está sendo disponibilizada para a população. Dessa forma o modo de planejamento foi diferente do que estávamos acostumadas pois cada uma das bolsistas contribuiu para a construção do plano e jogo didático de suas casas. O tema “Separação de misturas” foi escolhido por nosso supervisor do PIBID e também professor da Escola onde atuamos como bolsistas, E.M.E.F. Padre Afonso Rodrigues, a escola fica localizada na Região Missioneira no Município de Salvador das Missões - RS.

Nossa experiência em sala de aula foi organizada e desenvolvida ao longo dos encontros com a escola através da plataforma meet do google, e em home office. Confeccionamos slides que compartilhamos em nosso grupo de planejamento através do google drive e um jogo didático chamado “Verdadeiro ou Falso” sobre “Separação de Misturas”, desenvolvido na plataforma Wordwall jogos online.

As atividades feitas com os alunos foram de forma remota pelo aplicativo do google meet da Escola Padre Afonso Rodrigues sobre a orientação do supervisor do PIBID, entramos em sala de aula pela primeira vez pelo programa PIBID. A metade da turma estava de forma remota em suas casas e a outra estava em sala de aula com o professor, perante isso os alunos que estavam presenciais tinham contato com os colegas e conosco que estávamos remotamente, por meio de um data show, desta forma possibilitando uma melhor interação (Figura 01) fizemos uma breve apresentação falando nossos nomes e após iniciamos nossa aula com uma questão norteadora “O que você entende por misturas?” Nesse momento os alunos tiveram a oportunidade de abrir o microfone e falar ou escrever no chat o que eles entendiam por misturas, após essa explanação, continuamos nossa apresentação de slides. Os alunos foram muito participativos e interessados sobre o assunto, esse era o primeiro contato deles com o tema e ficamos empolgadas quando houve interação, ao final da apresentação de slides apresentamos nosso jogo (Figura 02) composto por 12 questões de verdadeiro ou falso.

Para desenvolvimento do jogo o aluno precisa escolher uma carta e abrir-la, ele tem um minuto para responder a questão e o resultado aparecerá na hora, vale ressaltar que as questões foram desenvolvidas perante todo conteúdo passado em aula pelos slides, cada aluno podia por seu nome ao entrar no jogo, se o alunos não

quisesse podia colocar um nome fictício ou até mesmo um apelido, os estudantes em sala de aula fizeram juntos do professor que projetou o jogo no telão “data show”, o jogo foi desenvolvido com o objetivo de desenvolver o raciocínio lógico, de uma forma divertida e lúdica, podendo ser retomado a qualquer momento.

Mesmo estando um pouco nervosas com esse primeiro contato, a experiência foi incrível, tivemos a oportunidade de ser professoras e foi uma sensação de conforto e felicidade, finalizando nossa participação com o dever cumprido, mostramos o resultado da pontuação do jogo. Os alunos pediram o link do jogo para jogar mais tarde e os slides apresentados por nós para que pudessem ter os conceitos anotados no caderno.

Figura 01



Fonte: Taylana Martins Weyh 2021

Figura 02



Fonte: Taylana Martins Weyh 2021

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO

Diante de nossa experiência, podemos relatar nossa imensa alegria e satisfação de termos desenvolvido esta prática, mesmo estando de forma online. Após a realização foi possível nos indagarmos perante nossa prática, possibilitando assim ainda mais o nosso pensamento crítico e reflexivo perante o ensino aprendizagem e a prática desenvolvida, principalmente nesta forma de ensino remoto, necessitando de meios e metodologias inovadoras para buscar trazer o aluno para aula, se atendo a participar e questionar, fazendo-se presente e se posicionando diante da mesma.

Para o desenvolvimento de nossa atividade como já relatamos anteriormente nos atemos a o auxílio do jogo didático onde o mesmo possibilita uma interação teórica prática, permitindo o aluno se expressar e da mesma forma colocar em prática o que aprendeu perante a aula. Buscando uma definição para este contexto considera-se jogo didático, segundo Cunha (2012, p. 95) “está diretamente relacionado ao meio de conceitos e/ou conteúdos, organizando com regras e atividades programadas e que mantém um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo, sendo, em geral, realizado na sala de aula ou no laboratório”.

Ao pensar no ensino, deve-se refletir sobre o ensinar sendo que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidade para a sua produção ou a sua construção”. (FREIRE,1996, p. 24). Ou seja, ensinar é um ato de resistência acima de tudo, e podemos observar que ser professor não é um caminho reto, existem dificuldades, ainda mais de forma online, onde não podemos controlar a

participação dos alunos e se eles realmente estão aprendendo ou não. Da mesma forma ter a ciência de que o professor não deve trazer apenas resposta e coisas prontas aos alunos, mas sim os indagar e direcionar caminhos para que estes busquem seu aprendizado, o professor tendo um papel de orientador participativo no desenvolvimento educacional e intelectual dos alunos e possibilitando a eles ser o próprio protagonista da sua aprendizagem.

A turma do sexto ano foi bem participativa em nossa prática, tivemos problemas iniciais com conexão e microfone, mas acima disso o ato de apresentar assuntos para outras pessoas e fazer essa troca é algo significativo, prazeroso e desafiador. Temos consciência que o ensino remoto não é fácil, porém foi necessário nesse momento tão estranho, digamos, em que estamos inseridos, sendo este nosso único meio atual que nos possibilita dar continuidade no ensino e na aprendizagem.

Diante disso, nos propomos a pensar sobre a nossa prática, tendo um olhar para o modo de ensinar e aprender perante ao desenvolvimento desta experiência realizada diante ao PIBID, o mesmo que nos propõe muitas formações e aprendizados buscando desenvolver em nós futuras professoras este olhar minucioso perante nossa prática nos tornando professores pesquisadores e reflexivos sobre a mesma. Segundo Günzel (2019, p. 226) “a importância de um professor ser pesquisador de sua própria prática, pois a partir de suas escritas têm a possibilidade de visualizar o que precisa mudar, o que é preciso ser feito em determinada turma, quais metodologias deram certo e em quais algumas mudanças precisam ser feitas”.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente relato, deu-se em virtude da prática desenvolvida no sexto ano da E.M.E.F. Padre Afonso Rodrigues, localizada na Cidade de Salvador das Missões - RS, tendo como professor regente da turma e Supervisor da nossa escola diante o programa PIBID professor T.S.F., onde diante ao nosso programa de iniciação à docência “PIBID” e pelo nosso coordenador tivemos a honrosa e desafiadora proposta de desenvolver um planejamento de aula direcionado principalmente a um jogo didático criado por nós virtualmente, nos propondo a inserção deste em aula.

Desta forma, ao desenvolvermos o jogo didático sobre o conteúdo delineado pelo professor e encaminhado a nós sobre Separação de Misturas, realizamos a inserção do mesmo com a turma anteriormente citada, onde nos alegamos e ficamos realizados com o trabalho final, com a boa atuação em sala de aula e a ótima participação da turma diante nossa aula. Apesar de ter sido de forma remota nos trouxe grandes aprendizados, principalmente em questões de segurança e execução da aula, nos apresentando um pouco do que é ser professor e do quanto é necessário um bom preparo para realização das aulas, e o pensar para e sobre o aluno pensando em instigar o aluno e o fazer refletir.

Desse modo, retratamos que em tempos anteriores pensava-se que o ensinar era de fato ensinar coisas, mas diante das diversas mudanças pode-se perceber que o objetivo de ensinar não é ensinar “coisas”, pois as coisas já estão prontas de certa forma, em livros, revistas, ou seja, estão por todos os lugares, mas sim ensinar a pensar, criar na criança a curiosidades, a atitude de descobrir. Bem como nos traz o autor Rubem Alves no vídeo A Escola Ideal: “O objetivo da educação não é ensinar coisas, é ensinar a pensar”

Assim nos atemos ao pensamento do autor perante nossa prática realizada, onde buscamos trazer o aluno para o meio de forma reflexiva e dialogada os permitindo se fazer presente em todos os momentos.

5. REFERÊNCIAS

Cunha, M. B. **Jogos no ensino de química: considerações teóricas para sua utilização em sala de aula.** Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p. 92-98,2012.

FREIRE, Paulo.**Pedagogia da autonomia:**Saberes necessários à prática educativa. 65°2020. São Paulo: Paz e Terra Ltda.1996.

Günzel, R. **Ensinar é Aprender:** Desafios e Experiências no Estágio de Docência. Revista Insignare Scientia - RIS, v. 2, n. 3, p. 222-232, nov. 2019.

LIMA, Rafaela. **Tipos de misturas.** Canal Futura. Youtube. Disponível em<https://www.youtube.com/watch?v=L7cfPR_lfbQ>. Acesso em 16 de junho de 2021.

SANDE, Denise; SANDE, Danilo. **Uso de Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial.** HOLOS, Ano 34, Vol.01, 2018.