

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ESTÁGIO CURRICULAR OBRIGATÓRIO: A IMPORTÂNCIA DA VIVÊNCIA ESCOLAR

NATALIE RICKES VENZKE¹; MARTA NÖRNBERG²

¹*Universidade Federal de Pelotas - natalie.venzke@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas - martanornberg0@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O presente relato aborda aspectos da experiência de docência e a reflexão sobre a própria prática com base na apresentação das metodologias adotadas no percurso do pré-estágio (observação) e do estágio curricular obrigatório (regência de classe) do curso de Pedagogia, da Universidade Federal de Pelotas. O pré-estágio ocorreu entre os meses de março a maio de 2023. Já o estágio ocorreu nos meses de julho, agosto e setembro de 2023. Os dois estágios foram realizados em uma turma de 3º ano do ensino fundamental da rede pública municipal de Pelotas.

O estágio é uma exigência para quem busca a docência como profissão e a escola como ambiente de trabalho, mas, também, é uma experiência necessária porque permite ampliar os horizontes e as percepções sobre o ensino e a própria formação acadêmica realizada.

O estágio supervisionado para os alunos que ainda não exercem o magistério pode ser um espaço de convergência das experiências pedagógicas vivenciadas no decorrer do curso e, principalmente, ser uma contingência de aprendizagem da profissão docente, mediada pelas relações sociais historicamente situadas. (LIMA e PIMENTA, 2012, p.102).

A experiência de estágio, realizada ao final do curso para os graduandos, é importante para que os estudantes possam ter vivência escolar e noções básicas sobre o funcionamento da mesma. O percurso de preparação do professor é marcado por uma jornada extensa e desafiadora, pois os aprendizados construídos durante a graduação garantem, de certa forma, a consistência e a reflexão em sua prática docente futura. Já a experiência do pré-estágio permite que, através da observação do professor titular da turma, possa ser construída uma base forte de informações e orientações para o planejamento do estágio, além de ser estabelecida a conexão entre a estagiária e as crianças.

Diante disso, este trabalho objetiva demonstrar aspectos do processo final da graduação em Pedagogia, com ênfase nas experiências, nas descobertas e nos desafios vivenciados nas disciplinas dos estágios e na vivência diária na docência.

2. METODOLOGIA

O percurso metodológico tem caráter qualitativo (BOGDAN E BIKLEN, 1994). Os dados são oriundos do diário de observação e dos registros reflexivos. Os materiais foram construídos durante as visitas e as práticas diárias na escola, durante os dois semestres de estágio do curso (pré-estágio e regência de classe). Em cada um desses dois tipos de registro, faço descrições das aulas observadas

e apresento reflexões realizadas como estagiária sobre as vivências das situações na sala de aula.

Este trabalho também foi desenvolvido com suporte metodológico de pesquisa bibliográfica, que, segundo SEVERINO (2013, p.106), “é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc.” Para isso, utilizei autores que oferecem elementos para defender e indagar sobre as abordagens e reflexões discutidas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nas observações iniciais do pré-estágio, na turma do 3º ano, observava o quanto as crianças gostavam quando a professora trabalhava com jogos ou atividades mais desafiadoras, que exigiam mais atenção e concentração para realizá-las.

Desenvolver a ludicidade nos anos iniciais é fundamental para estimular o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Das atividades que observei e registrei, ressalto a do jogo “abre e fecha”, adaptado para a matemática, visando auxiliar nos estudos da tabuada.

Para exercitar o aprendizado, a professora proporcionou um jogo: Origami abre e fecha, com a tabuada do 1 e do 2. As crianças adoraram recortar, moldar e jogar, fazendo a aula ser descontraída e divertida, proporcionando uma socialização um com o outro e a ludicidade em sala de aula de aprender brincando, pois, um ajuda o outro e brincam juntos. (Natalie, Diário de Observação, março de 2023).

Para a realização desse jogo, foi preciso levar impresso o modelo em uma folha de papel sulfite e uma tesoura para fazer o recorte. Após o recorte, a professora ensinou as crianças a dobradura, moldando o “abre e fecha” e, assim, se pode começar o jogo. Do manual de jogos didáticos para a alfabetização do Ministério da Educação, atualizado em 2020, trago a seguinte reflexão em relação aos jogos:

Concebemos, ainda, que o jogo, além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência. (BRASIL, 2020, p. 05).

Com base na análise dos registros das observações, pude perceber que o entendimento das crianças sobre os conteúdos era significativo quando materiais pedagógicos eram usados. Por isso, é importante que o professor tenha um olhar atento e observador sobre o modo como as crianças adquirem uma melhor compreensão e entendimento do conteúdo, além de sua didática e de sua explicação para, diante disto, adotar estratégias que promovam uma melhor aprendizagem, tornando-a mais lúdica. LUCKESI (2014, p. 14) traz a seguinte reflexão:

O educador é um orientador, mas também um acompanhante do aprendiz, por isso, não basta estudar em livros o que ocorre com o outro; necessita aprender experimentando, a fim de que possa, a partir da experiência pessoal, compreender o outro quando com ele estiver trabalhando.

A partir dessas observações e do suporte que obtive, planejei minhas intervenções organizando propostas e atividades pedagógicas que seguissem a linha pedagógica e lúdica na qual as crianças já estavam inseridas. Por certo que também me identifiquei com a prática e com as metodologias que estavam sendo trabalhadas pela professora titular da turma.

Assim, para iniciar o meu estágio obrigatório, elaborei um planejamento pedagógico com atividades e propostas que visavam criar um ambiente de aprendizagem significativa e envolvente, adotando metodologias que estimulam a participação, a interação e o engajamento das crianças. Busquei promover a aprendizagem por meio de experiências práticas, discussões em grupo, projetos colaborativos, jogos e outras estratégias que despertam o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade das crianças.

Com a transição do primeiro trimestre do ano letivo para o segundo, em parceria com a professora titular da turma, promovemos um cinema em sala de aula, intitulado “Tarde do Cinema”. Essa proposta estava conectada com os aprendizados do sistema monetário; para desenvolvê-la, organizamos material impresso com cédulas de dinheiro, ingressos, vales-pipoca e refrigerante e carteirinha de estudante para pagamento de meia-entrada. Realizamos, antes de começar o filme, o processo da bilheteria para que as crianças vivenciassem a experiência de uso do dinheiro, permitindo uma socialização entre as crianças e momentos prazerosos de aprender brincando.

Ao assumir a turma, dei continuidade aos projetos didáticos já elaborados no semestre anterior. Iniciei com a proposta da maleta da leitura, sendo confeccionadas quatro maletas compostas por um livro e uma ficha de registro. Cada criança, em ordem alfabética da chamada, levava para casa e realizava a leitura e o preenchimento da ficha. Após, devolvia, dando sequência ao empréstimo para os outros colegas. A ideia foi proporcionar uma troca enriquecedora de ideias e percepções diferentes sobre o mesmo livro lido, como também uma excelente oportunidade para trabalhar valores como cuidado e responsabilidade, além de incentivar o hábito de leitura.

Jogos didáticos fundamentais para a fase da alfabetização também foram usados durante o meu estágio para permitir a consolidação dos conteúdos estudados. Como estagiária/professora sei a importância que os mesmos provocam em relação à construção do conhecimento das crianças quando são problematizados e provocados durante seu uso. KISHIMOTO (2003, p. 37-38) explica:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Assim como os jogos, a utilização de material concreto para uma melhor aprendizagem e compreensão do conteúdo também teve valor importante. Durante o estágio, a intensa utilização dos palitos de picolé foi ganhando força desde a introdução da multiplicação e divisão até o seu uso em outros jogos. Entre eles, a confecção do “divisolé” proporcionou uma melhor visibilidade e raciocínio para os cálculos de divisão; nesse jogo, com o auxílio dos palitos de picolé, as crianças faziam distribuições nas embalagens de picolé e realizavam os cálculos matemáticos.



Para registrar os momentos vivenciados durante o ano letivo de 2023, o projeto didático “Almanaque da Turma” ganhou destaque e preferência das crianças. Nele, as imagens que ilustravam o almanaque foram confeccionadas em forma de figurinhas adesivas. O próprio almanaque era em formato de caderno. Internamente, foi composto por questionário de dados e curiosidades pessoais e registros de momentos especiais que aconteceram durante o ano, na escola e na sala de aula do 3º ano. Para finalizá-lo, uma foto de recordação da turma.

4. CONCLUSÕES

Ao longo do texto, relatei a prática desenvolvida em uma turma do terceiro ano do ciclo de alfabetização, ocorrida durante meu estágio obrigatório de conclusão de curso.

Destaco que a experiência vivida nas observações de pré-estágio permitiu com que eu me inspirasse e construísse minhas práticas e metodologias para realizar o estágio. Desse modo, me senti fortalecida e fui aprendendo a docência, atividade que quero exercer como minha trajetória profissional. Os desafios e as experiências vivenciadas durante o estágio me fizeram repensar processos e práticas enquanto elaborava os planos de aula, fazendo com que eu fosse em busca de atividades e propostas que de fato fossem significativas para a construção do conhecimento e aprendizagem das crianças.

Por fim, ressalto que todo o apoio que recebi da professora titular da turma e da minha professora orientadora durante esse processo formativo, como também a participação intensa das crianças nas atividades que planejei, sendo elas parceiras e sempre dispostas a realizar e aprender, fizeram com que a alegria e o convívio oportunizassem a reflexão sobre o meu papel como professora e ampliasse a aprendizagem nesse processo educativo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGDAN, R., BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.** Porto, Portugal: Porto, 1994.

BRASIL, Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização. Manual didático e 10 jogos para você levar para a sala de aula.** UFPE, CEEL. Nova Escola. Brasília: MEC, 2009.125p. Atualizado em 2020 para acesso em download.

KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7.ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LIMA, Maria Socorro Lucena; PIMENTA, Selma Garrido. Por que o estágio para quem não exerce o magistério: o aprender a profissão. **Estágio e docência.** 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012. p. 97-117. (Coleção docência em formação – Série Saberes Pedagógicos).

LUCKESI, C. Ludicidade e a formação do educador. **Rev. Entreideias:** educação, cultura e sociedade,UFBA, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico.** 23.ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2013.