

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: Um olhar sobre as vivências e o lúdico em sala de aula

PEDAGOGICAL RESIDENCE: A view about experiences and ludic in the classroom

Caroline Leandro Nunes Soares
Graduanda em Pedagogia pela Universidade de
Pernambuco - UPE *Campus* Petrolina - PE.
Telefone: (87) 99627-6326.
E-mail: Caroline.lnunes@upe.br

Laudicéia Borges Aquino
Graduanda em Pedagogia pela Universidade de
Pernambuco - UPE *Campus* Petrolina - PE.
Telefone: (89) 99408-8701.
E-mail: laudiceia.borgesa@upe.br

Rosilene Souza de Oliveira
Mestra em Educação Diversidade pela Universidade do Estado da Bahia
Pernambuco - UPE *Campus* Petrolina - PE.
Telefone: (87) 99818-2684.
E-mail: rosilene.souzaoliveira@upe.br

RESUMO

O presente texto tem como objetivo apresentar as atividades desenvolvidas durante o primeiro módulo do Programa de Residência Pedagógica (PRP) do curso de Pedagogia ocorridos entre os meses de dezembro de 2022 a abril de 2023 em uma escola do município de Petrolina-PE. Bem como, mostrar os materiais utilizados e confeccionados e os desafios encontrados na presente escola. Trata-se de uma pesquisa descritiva, qualitativa, do tipo relato de experiência. Sendo assim, o estudo consiste na descrição de uma experiência que integra as vivências no PRP em uma escola pública municipal de Petrolina (PE). Desse modo, como resultado das investigações, percebeu-se que as adversidades são as salas multisseriadas, em que as crianças não são alfabetizadas; a ausência de materiais didáticos - muitas crianças não tem no mínimo como um lápis para escrever; a falta motivação dos professores por

não terem material para elaboração de atividades diferenciadas; a carência de recursos tecnológicos; e o ensino tradicional. Apesar dos obstáculos enfrentados, conseguimos aprender, tendo em vista que tentamos buscar recursos lúdicos de ensino com materiais que temos em casa e que normalmente não seriam utilizados, e mostrar aos professores que é possível produzir com o “pouco”. Portanto, conclui-se que a vivência do PRP está sendo de grande valia porque para além de observar realizamos a tríade observação-reflexão-ação, aliar a teoria vista na universidade com a prática. Logo, tem fomentado uma contribuição acadêmica como profissional, tendo em vista que desenvolvemos diversas atividades lúdicas e interativas.

Palavras-chave: Residência Pedagógica; vivências; ludicidade; recursos

ABSTRACT

This text aims to present the activities developed during the first module of the Pedagogical Residency Program (PRP) of the Pedagogy course that took place between the months of December 2022 to April 2023 at school in the municipality of Petrolina-PE . As well as showing the materials used and made and the challenges encountered in this school. This is a descriptive, qualitative research, of the experience report type. Therefore, the study consists of the description of an experience that integrates the experiences in the PRP in a municipal public school in Petrolina (PE). Thus, as a result of the investigations, it was noticed that the adversities are the multigrade classrooms, in which children are not literate; the absence of teaching materials - many children do not even have a pencil to write with; the lack of motivation of the teachers for not having material to elaborate differentiated activities; the lack of technological resources; and traditional teaching. Despite the obstacles faced, we were able to learn, bearing in mind that we tried to look for playful teaching resources with materials we have at home that would not normally be used, and to show teachers that it is possible to produce with “little” . Therefore, it is concluded that the PRP experience is being of great value because, in addition to observing, we carry out the observation-reflection-action triad, combining the theory seen at the university with practice. Therefore, it has fostered an academic contribution as a professional, considering that we develop several playful and interactive activities.

keywords: Pedagogical Residence, experiences, ludicity, resources

Introdução

O presente texto tem como objetivo apresentar as atividades desenvolvidas durante o primeiro módulo do Programa de Residência Pedagógica (PRP) do curso de Pedagogia ocorridos entre os meses de dezembro de 2022 a abril de 2023. Bem como, mostrar os materiais utilizados e confeccionados e os desafios encontrados na presente escola.

Ao longo desse período, é elaborado intervenções pedagógicas sob a orientação do Preceptor e com o apoio do professor formador da escola-campo em que se realiza a residência pedagógica (FARIA; PEREIRA, 2019).

O Programa de Residência Pedagógica é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de licenciatura.

A residência pedagógica é uma ideia que já vem sendo explorada no Brasil há aproximadamente dez anos, sendo colocada em prática de distintas maneiras e em diferentes contextos (FARIA; PEREIRA, 2019).

Tal como, temos a pretensão de fomentar a importância da ludicidade para a sala de aula. Tendo em vista que

O aspecto lúdico torna-se importante instrumento na mediação do processo de aprendizagem, principalmente das crianças, pois elas vivem num universo de encantamento, fantasia e sonhos onde o faz de conta e realidade se mistura, favorecendo o uso do pensamento, a concentração, o desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando o processo de construção do pensamento (MODESTO; RUBIO, 2014, p 1-2).

Assim, PRP está sendo importante para a nossa formação, pois além de observar o cotidiano da escola, realizamos atividades com a finalidade de trazer a ludicidade para a sala de aula no processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, nos colocamos a refletir sobre a importância da ludicidade no chão da sala de aula. Para isso, buscamos responder a essa questão que norteou este trabalho: qual a relevância do lúdico diante das práticas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem na sala de aula?

Assim sendo, evidenciamos que a escolha desse tema se deu a partir da inquietação a respeito de entendermos quais as contribuições significativas da ludicidade em sala de aula, além desse desejo maior, surgiu outro, não menos importante que está relacionado à compreensão de como a ludicidade pode subsidiar o desenvolvimento de uma ação educativa, de fato, com significados para os educandos.

Destacamos também, que a inquietação para essas reflexões surgiu ao nos depararmos com o chão da sala de aula, observando as nuances da realidade da escola e refletindo sobre como o lúdico poderia favorecer uma aula mais interativa e dinâmica.

Para tanto, apontamos que este estudo é resultado de um relatório de experiência que nos possibilitou descrever as nossas experiências e refletir com os autores sobre a indagação supracitada.

Os principais autores que subsidiaram as nossas discussões foram: Tristão (2020), Fortuna (2019) e Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019, p. 44), escolhidos por tratarem em seus estudos o lúdico nas práticas pedagógicas.

Trata-se de uma pesquisa descritiva, qualitativa, do tipo relato de experiência. Sendo assim, o estudo consiste na descrição de uma experiência que integra as vivências no PRP em uma escola pública municipal de Petrolina (PE).

Diante disso, pontuamos que o artigo está organizado em quatro seções. Na primeira, dialogamos com os autores sobre o lúdico nas práticas pedagógicas. Na segunda, discutimos o processo metodológico. Na terceira, apresentamos o percurso pedagógico. Na quarta, esboçamos os resultados e discussões. Na quinta, finalizamos com as considerações finais.

O lúdico nas práticas pedagógicas

O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer jogo. Se se achasse confinado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (TRISTÃO, 2010, p.16).

O aspecto lúdico, originariamente manifestado como jogo ao longo do tempo, expandiu sua conotação para além desse significado específico. Ele pode ser compreendido não somente através do jogo, mas também por meio de diversas formas

de brincadeiras. Esse componente tornou-se essencial para a efetiva prática educacional.

Isso é corroborado por Tristão (2010, p. 17) ao dizer que “a ludicidade, [...] é um espaço que merece atenção dos [...] educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Sendo assim, percebemos que nos dias atuais as crianças estão imersas em uma variedade de atividades recreativas tanto em casa quanto na escola. Essa diversidade é muito diferente do que era há algumas décadas atrás. Hoje em dia, as crianças têm acesso a uma ampla gama de brincadeiras e jogos, que vão desde os tradicionais até os mais avançados e tecnologicamente sofisticados (COTONHOTO; ROSSETTI E MISSAWA, 2019 p. 38).

Assim, o lúdico é fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem da criança e pode ser constituído em todas as etapas de educação, visto que é crucial durante o processo de alfabetização.

Nessa perspectiva, Tristão (2010, p. 18) explica que

o lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades de expressão lúdico-criativas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potencialização da aprendizagem.

Desde o início, a criança estabelece relações e conexões com o ato de brincar. Tendo em vista que, não apenas proporciona diversão, mas também desempenha um papel importante no desenvolvimento cognitivo, emocional e social da criança. Através da brincadeira, a criança explora seu ambiente, experimenta diferentes papéis e situações, estimulando assim sua imaginação, criatividade, interação e socializa com os colegas.

Porquanto, é papel do professor ajudar a criança a explorar o mundo, a interpretá-lo de maneira acessível, oferecendo a elas a chance de expandir seu conhecimento e vivências. Além disso, proporcionar um ambiente que permita a expressão de sua criatividade, capacidade de criação e transformação (COTONHOTO; ROSSETTI E MISSAWA, 2019, p.45). Dessa forma, tanto as brincadeiras quanto os jogos

desempenham um papel fundamental no processo de aprendizado e o professor pode fazer uso com intencionalidade da didática lúdica em sua prática pedagógica.

Nesse ideário, Fortuna (2019, p. 4-5) enfatiza que “o que definirá a presença da didática lúdica em uma situação será, não o objeto em si, já que ele pode servir tanto como brinquedo, como material lúdico-didático, mas a intenção do adulto que o põe à disposição dos alunos e das circunstâncias que o cercam”.

Dessa maneira, não é só possibilitar momentos interativos, brincadeiras ou jogos, mas evidenciar a intenção e/ou os objetivos por trás de cada prática pedagógica/ensinagem do professor. Entendemos que é desafiador promover a ludicidade em sala de aula por todas as metas e obrigações que os professores precisam cumprir com o livro didático. Contudo, evidenciamos que não é impossível, é possível ir além do uso do livro didático, sem contar que torna-se de grande relevância a ludicidade na ensinagem do processo para o processo de aprendizagem da criança.

Quanto a este ponto, Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019, p. 44) explicam a via de mão dupla do ato educacional entre o processo de ensino e aprendizagem. Eles destacam que

é impossível entender o processo de aprendizagem da criança sem observar o processo de ensino do professor, difícilimo pensar esse processo sem perceber como o professor o constitui a partir de suas ideias de aprender e conhecer, impossível pensar o não-aprender da criança sem olhar seu processo de conhecer o mundo, de lidar com seus desafios, sem olhar como sua família significa também o aprender e o não-aprender.

Nesse ínterim, esse pensamento de Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019, p. 44) corrobora com Fortuna (2019, p. 16-17) ao dizer que “o jogo ensina a educação a pensar-se na perspectiva lúdica, revolucionando suas noções de ensinar, aprender conhecimento e conteúdo escolar”.

Em suma, a abordagem lúdica no processo educacional transcende a mera aplicação de brincadeiras e jogos, requerendo uma compreensão profunda das intenções do professor e dos objetivos educacionais subjacentes. O engajamento da criança com a ludicidade não apenas promove a interação e a diversão, mas também estimula seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A relação bidirecional entre ensino e aprendizagem, como discutida por Cotonhoto, Rossetti, Missawa (2019),

Tristão (2020) e Fortuna (2019), ressalta a importância de repensar o modo como a educação é concebida, ampliando as perspectivas de ensinar e aprender, e permitindo que a ludicidade revolucione os alicerces da educação tradicional.

Metodologia

Trata-se de uma pesquisa descritiva, qualitativa, do tipo relato de experiência. Para Larrosa (2002, p. 25) “a palavra experiência vem do latim *experiri*, provar (experimentar). A experiência é em primeiro lugar um encontro ou uma relação com algo que se experimenta, que se prova”. No ato de experimentar, algo novo é descoberto, é aprendido. Somos, então, tocados e modificados pelo conhecimento e é isso que se torna experiência.

Sendo assim, o estudo consiste na descrição de uma experiência que integra as vivências no PRP em uma escola pública municipal de Petrolina (PE). As vivências aqui relatadas, constituem parte do período de dezembro de 2022 a abril de 2023.

Bem como, as vivências na escola campo ocorreram no total de quatro meses, as atividades aqui descritas são: 3 dias de regências nas salas do 3º e 4º ano, turmas multisseriadas que estão sendo acompanhada pelo PRP; dois dias de apresentações na acolhida na quadra para turmas do fundamental I - 1º ao 5º ano.

O percurso pedagógico

Foi realizada a elaboração da diagnose da escola por meio de percepções do espaço e conversas formais com a gestão e a coordenação pedagógica, tal como elaboramos materiais didáticos pedagógico, a exemplo: caixinha surpresa, jogo da memória, quebra-cabeça silábico e alfabeto móvel. Além disso, foram ministradas 10 regências.

Dito isto, no que concerne ao espaço físico, é bem amplo, com muitas salas, embora que essas sejam espaços pequenos, quadra poliesportiva, auditório, biblioteca,

banheiros, laboratório equipado, pátios, refeitório, secretaria, sala dos professores e demais áreas administrativas.

Por conseguinte, foi estabelecido um diálogo com a gestão e coordenação pedagógica com a finalidade de entender como se estabelecem as relações da gestão, a comunidade escolar e a família, além do organograma da escola.

Por meio das observações da escola, foi possível perceber os entraves da instituição e, para além disso, promover momentos com ludicidade ao levar materiais didáticos pedagógicos para auxiliar no ensino, propiciar aulas com jogos e brincadeiras, o uso da música, dentre outros. Logo, ao realizar as regências no período de 09 de março a 25 de abril, ministramos um total de 10 regências e 2 encontros nas acolhidas com todas as turmas do Fundamental I na quadra.

Propiciou, ao fazer uso da ludicidade, captar a atenção dos alunos e a motivação para aprender. Isto é, o uso das práticas lúdicas permitiu que os educandos se envolvessem e ficassem curiosos e motivados na aprendizagem. Com isso, cabe ao professor facilitar a construção do processo de formação, influenciando o aluno no desenvolvimento da motivação da aprendizagem (KNUPPE, 2006). A saber, deve-se promover aulas interativas com o uso de materiais concretos, diversificados, aliados ao conteúdo.

Dessa forma, foram realizados encontros com os alunos do 1º ao 5º para sensibilizar a importância da água, bem como salientado a sua preservação e o porquê de economizar água.

Esses encontros foram interessantes porque propiciaram sensibilizar os alunos sobre a importância de preservar a água. Por meio da contação da história “Juca Pingo D’água” com o material didático, fantoche, logo em seguida foi realizada uma sensibilização e, após, conduzimos até as salas de aula das turmas do 1º ao 4º ano para ter uma escuta mais dos alunos e fortalecer a mensagem passada na quadra.

Ademais, além desse encontro, tivemos a oportunidade de promover outro abordando sobre a Alimentação saudável. O objetivo foi identificar os grupos alimentares que fazem parte de uma alimentação saudável e equilibrada, levar os alunos a conhecer seus próprios hábitos alimentares e desenvolver consciência crítica a respeito de hábitos alimentares.

Para executar a atividade foram utilizados elementos de cozinheiro (a), como touca e avental. Bem como foi levado frutas para acompanharem uma conversa com

os alunos sobre a alimentação saudável. Assim, encontros como esses são importantes para serem promovidos pela coordenação pedagógica em parceria com os professores e toda a comunidade escolar.

Por conseguinte, iremos descrever três das dez regências em que conseguimos fazer uso da ludicidade no chão da sala de aula/escola.

Na primeira regência, foi ministrada a aula de Arte sobre os sons que o corpo humano produz. Assim, conversou-se com os alunos sobre os sons que o corpo humano produz, percebendo assim, seus conhecimentos sobre a temática. Logo após, foi passado o vídeo "os sons do corpo humano - como é o som?" do canal no *YouTube* "Balão Azul", para os alunos explorarem os diversos tipos de sons que o corpo pode produzir. Em seguida, a turma foi dividida em duplas para brincarem da brincadeira musical "Peito, estala, bate", brincadeira que permite aos alunos explorar os sons. Os recursos foram notebook e caixinha de som.

Aqui percebemos que por intermédio do momento lúdico com o uso da música e a brincadeira musical, as crianças puderam estabelecer uma relação afetiva e interativa entre elas. Sendo este, um exercício que a ludicidade pode promover como dialoga Tristão (2010).

Na segunda regência, foi ministrada a aula de matemática sobre os sólidos geométricos, com o objetivo de descobrir objetos no formato de cada sólido geométrico na sala de aula. Iniciou-se com a análise da imagem da abertura da unidade do livro didático de matemática (pág. 34-35). Em seguida, sondagem dos conhecimentos prévios sobre os sólidos geométricos a partir de objetos do cotidiano, inclusive permitindo que os estudantes conversem entre si.

Logo em seguida, o conteúdo foi explicado a partir de objetos do cotidiano que possuíam o formato de sólidos geométricos, com o uso do recurso didático de elaboração própria "Caixinha mágica". Dentro da caixinha colocamos porta jóias, caixinha de som, apagador, dentre outros. Os recursos foram a caixinha surpresa, quadro, pincel, caixinha de som, dentre outros.

A partir do ato de explorarem e interagirem com os objetos do cotidiano para entender o formato dos sólidos geométricos, os alunos conseguiram compreender o conteúdo. Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019), esclarece que é importante olhar o processo que a criança estabelece para conhecer o mundo, e através da interação o educando constrói conhecimento. Na ação, ele desempenha um papel ativo ao

construir suas próprias interpretações do mundo, interagindo com o objeto em questão.

Na terceira regência, foi ministrada a aula de Arte e Educação Física, com o objetivo de apreciar a arte do artista local Ivan Cruz sobre Jogos e Brincadeiras, identificar o repertório imagético das imagens, criar arte a partir do repertório imagético do artista local Ivan Cruz e vivenciar brincadeiras de origem africana. Assim, foi explorado os conhecimentos prévios sobre os jogos e brincadeiras que eles conheciam. Depois, houve uma exposição das artes do artista pernambucano Ivan Cruz “Jogos e brincadeiras”, explorando a composição das artes e suas percepções. Posteriormente, foi disponibilizado folhas A4 para os alunos recriarem a arte do artista. Depois, eles foram direcionados para o pátio para vivenciarem a brincadeira “Terra mar” de origem africana e “coelhinho sai da toca” brincadeira popular em que foi contado a história e origem de cada uma.

O lúdico precisa estar alinhado com uma intencionalidade para que a prática utilizada pelo professor seja significativa, como esboça Fortuna (2019). Dito isto, os alunos não só brincaram e desenharam, mas compreenderam a origem das brincadeiras e recriaram por meio da criatividade e imaginação outras artes.

Em síntese, os materiais didáticos confeccionados que tornaram as aulas lúdicas na nossa prática pedagógica no primeiro módulo foram, caixinha surpresa para mediar aulas e jogos didáticos (jogo da memória silábico e letras para formação de palavras), esses jogos foram utilizados para fazer uma intervenção aos alunos que estavam no processo de alfabetização.

Por outro lado, disponibilizamos um pote com lápis de escrever e colorir, borracha, lapiseira, visto que os alunos não tinham esses recursos para fazer as atividades, como também, para mediar momentos mais lúdicos utilizamos nas aulas caixinha de som, notebook, impressões de imagens para mediar no conteúdo, fantoches para contação de história, dentre outros materiais necessários do cotidiano para explorar os conhecimentos prévios dos alunos na construção do saber. Além disso, promover momentos de escuta ativa, com empatia, o diálogo e a música para perto do processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, possibilitar a utilização desses recursos propiciou aos professores a perceberem maneiras diferentes de abordar um assunto de grande relevância/conteúdo. Foi um norte para eles utilizarem outros materiais para embasar as suas aulas.

Não obstante, cativou a coordenadora pedagógica a incentivar o corpo docente a propor atividades com significado para as crianças, fugindo do ensino tradicional que mais reproduz do que se aprende. Isso é importante, tendo em vista que o “coordenador pedagógico é responsável pela promoção de atividades que possam servir como instrumentos para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos” (OLIVEIRA, 2017).

Resultados e discussão

As dificuldades encontradas nas escolas públicas, infelizmente, são muitas, como também, há muitos desafios. Esses desafios não se apresentam apenas para os alunos, mas também para os professores e, deste modo, são refletidos para todos os outros os indivíduos que estão presentes na sala de aula, ou seja, os residentes.

Nesse sentido, Gonçalves; Silva; Bento (2019) salientam que “o professor não deve ser técnico, mas dinâmico, deve ser dotado de conhecimentos, habilidades e atitudes para crescer a cada dia de forma reflexiva e investigadora, superando dificuldades e desafios do contexto escolar”.

Sendo assim, a partir da vivência no PRP, conseguimos perceber as contribuições significativas da ludicidade em sala de aula, que são aulas mais interativas, motivadoras, práticas e que promovem o desenvolvimento emocional, social e cognitivo dos alunos. Outrossim, compreendemos que uma aula com um material didático, música, jogos e/ou brincadeiras podem subsidiar o desenvolvimento de uma ação educativa, de fato, com significados para os educandos.

As adversidades percebidas são: as salas multisseriadas, salas do 3º e 4º ano com alunos em idades variadas que estão no mesmo nível de leitura e escrita, ou seja, crianças não alfabetizadas; a ausência de materiais didáticos - muitas crianças não têm no mínimo um lápis para escrever; a falta motivação dos professores por não terem material para elaboração de atividades diferenciadas; a carência de recursos tecnológicos; e o ensino tradicional.

Estes fatores supracitados resultam na desmotivação do professor. Sendo assim, “esse profissional vem se desmotivando a cada dia e isso tem configurado um grande problema no processo do ensino aprendizagem. O fator motivacional no contexto escolar é importante e determinante na qualidade do ensino e na atuação do mesmo em sala de aula”(ARAÚJO, 2022, p. 1).

Deste modo, percebemos que muitos professores não utilizam atividades lúdicas na maioria das vezes por falta de materiais didáticos disponíveis na escola. Em consonância com esses acontecimentos, foi percebido que a escola tem necessidade em várias turmas multisseriadas e que, devido a essas condições, a coordenação se sentiu desorientada em não saber exatamente onde alocar os residentes.

Apesar dos obstáculos enfrentados, conseguimos aprender, tendo em vista que tentamos buscar e promover recursos lúdicos de ensino com materiais que temos em casa e que normalmente não seriam utilizados, e mostrar aos professores que é possível produzir com o “pouco”. Essa socialização de experiências entre alunos-preceptores-residentes possibilitou um grande crescimento pessoal e profissional, permitindo refletir a importância e o papel do professor.

Considerações finais

A vivência do PRP está sendo de grande valia, pois para além de observar, realizamos a tríade observação-reflexão-ação, alinhando a teoria vista na universidade com a prática. Logo, tem fomentado uma contribuição acadêmica como profissional. Acadêmica porque conseguimos perceber os entraves e refletir com os conteúdos vistos na universidade. Ademais, conseguimos desenvolver diversas atividades lúdicas e interativas, bem como percebemos as forças e as fraquezas da escola e entendemos como propor soluções para aproveitar as oportunidades. Profissional, pois logo estaremos em sala de aula como professoras e precisaremos adotar uma prática pedagógica que abarca a ludicidade.

O uso da ludicidade pelo educador é relevante para que o mesmo desenvolva um trabalho significativo para a aprendizagem dos indivíduos que a recebem, evidenciando a necessidade que o educador tem em trabalhar com a ludicidade para que o ensino ocorra de forma mais eficaz (CARVALHO; SILVA; PARENTE, 2021).

Sendo assim, a partir da vivência no PRP, aprendemos as contribuições significativas da ludicidade na prática pedagógica em sala de aula, que são, aulas mais interativas, motivadoras, práticas e que promovem o desenvolvimento emocional, social e cognitivo dos alunos. Outrossim, compreendemos que uma aula com um

material didático, música, jogos e/ou brincadeiras podem subsidiar o desenvolvimento de uma ação educativa, de fato, com significados para os educandos

Dado o exposto, salienta-se que a iniciação à docência por meio do PRP está sendo fundamental para o repensar da prática pedagógica e a percepção de como contornar os desafios presentes na educação brasileira.

Neste contexto, o PRP exerce um papel essencial na qualificação da educação, “o mesmo aproxima teoria da prática, ou seja, fazendo com que os graduandos vão até a escola campo, todos que estão envolvidos no processo adquiram conhecimento por meio da troca de experiências (GONÇALVES; SILVA; BENTO, 2019).

O PRP está sendo fundamental para a nossa formação, tendo em vista que a ação de observar nos possibilitou perceber/diagnosticar como a escola é organizada, quem são os trabalhadores da educação, o que fazem, como a coordenadora realiza o seu trabalho, o relacionamento traçado entre ela e o corpo docente, os desafios e as possibilidades da coordenação pedagógica, em linhas gerais, o cotidiano da instituição.

Dessa forma, o PRP tem contribuído no caminho de um ensino de qualidade. Ao aproximar teoria e prática, o programa prepara educadores para enfrentar os desafios da sala de aula com criatividade e eficácia, beneficiando tanto os professores em formação quanto os alunos que receberão uma educação mais enriquecedora e envolvente.

Diante disso, enfatizamos que a iniciativa proporcionada pelo PRP é de extrema importância para repensarmos nossas práticas pedagógicas. Tal qual, a vivência na escola do município de Petrolina-PE tem viabilizado a aprendizagem através de experiências práticas contextualizadas na realidade, utilizando os desafios enfrentados pelos professores como oportunidades de aprendizado. Assim, o PRP se apresenta como um agente transformador na educação. Ademais, tem nos inquietado a partir dos problemas observados, tornando-se possível este estudo a partir das reflexões.

Feito esses ponderamentos, evidenciamos que há muitos problemas a serem enfrentados no âmbito educacional. Problemas esses que nos faz pensar, é a partir deles que é dificultado aos professores a implementarem em suas práticas pedagógicas a ludicidade? Por fim, o que fazer para contornar esses desafios e propiciar de fato uma educação de qualidade?

Referências

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista brasileira de educação**, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em:

http://old.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782002000100003

Acesso em: 11 de Maio. 2023.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica.

Construção psicopedagógica, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em:

<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415->

[69542019000100005&script=sci_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1415-69542019000100005&script=sci_arttext). Acesso em: 08 de Ago. 2023.

ARAÚJO, Charline Ferreira Lopes de. **Estudo sobre a desmotivação dos professores do ensino fundamental do instituto de educação de guaratinga: fatores e causas.**

Tese de Mestrado em Ciências da Educação. Asunción, Paraguay, p. 179, 2022.

Disponível em:

<http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/view/1302> Acesso

em: 23 Maio. 2023.

CARVALHO, Maria Orilene Portela de; DO NASCIMENTO SILVA, Cristina Herculana;

PARENTE, José Reginaldo Feijão. A importância da ludicidade: aprendizagem

significativa nos espaços não escolares. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 4, p. 1-8,

2021. Disponível em:

<https://periodicos.iesp.edu.br/index.php/campodosaber/article/view/463> Acesso

em: 23 Maio. 2023.

FARIA, Juliana Batista; PEREIRA, Júlio Emílio Diniz. Residência pedagógica: afinal, o que é isso?. **Revista de Educação Pública**, v. 28, n. 68, p. 333-356, 2019. Disponível

em:<http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2238->

[20972019000200333&script=sci_arttext](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2238-20972019000200333&script=sci_arttext) Acesso em: 23 Maio. 2023.

FORTUNA, Tânia Ramos. Em busca da pedagogia lúdica: como brincam os professores que brincam em suas práticas pedagógicas?. *Revista Eletrônica Ludus Scientiae*, v. 3, n. 1, p. 01-19, 2019. Disponível em:

<https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/1880>. Acesso em: 08 de Ago. 2023.

GADOTTI, Moacir. Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido. Novo Hamburgo: Feevale, 2003.

GONÇALVES, Sheila Maria Santo; SILVA, João Felix da; BENTO, Maria das Graças. Relato sobre o programa de Residência Pedagógica: um olhar sobre a formação docente. *Revista multidisciplinar e de Psicologia*, v. 13, n. 48, p. 670-683, 2019. Disponível em:

<https://scholar.archive.org/work/ghvmkewwknctlji42gupj3a4m/access/wayback/https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/download/2268/3487> Acesso em: 23 Maio. 2023.

KNUPPE, Luciane. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. *Educar em revista*, n. 27, p. 277-290, 2006. Disponível em:

http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0104-40602006000100017&script=sci_abstract&tlng=pt Acesso em: 20 de Abr. 2023.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2014. Disponível em:

http://docs.uninove.br/artefac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf. Acesso em: 23 Maio. 2023.

OLIVEIRA, Jane Cordeiro de. O cotidiano escolar do coordenador pedagógico: diversidades, tensões e possibilidades. *Momento - Diálogos em Educação*, v. 26, n. 1, p. 143-160, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/momento.v26i1.6138> Acesso em: 20 de Abr. 2023.

TRISTÃO, Marly Bernardino. O lúdico na prática docente. Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia, Rio Grande do Sul, p. 39, 2010. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/39549>. Acesso em: 08 de Ago. 2023.