

PROJETO DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO III - GESTÃO E DOCÊNCIA NO ENSINO MÉDIO

Alessandra Debastiani Rosa¹

Elaine Goulart²

Alexandra Franchinni Raffaelli³

INTRODUÇÃO

Construir um espaço que esteja ao alcance de todos, fazendo parte desse meio através de suas expressões e experiências, já que o mesmo é tão admirável rico em formação humana e cidadã, cidadã no sentido de envolver-se e ter o seu espaço no meio social, ter uma identidade, reconhecer valores, sendo assim um constante pesquisador.

Estabelecer dentro do espaço das aprendizagens metodologias capazes de aperfeiçoar as aptidões em relação aos jogos escolares que são essenciais à faixa etária de crianças, para que desta forma tenha uma construção significativa em relação ao seu raciocínio lógico. Explicitando e demonstrando ações de integração através de construção e confecções de materiais que são procedimentos indispensáveis ao meio escolar sendo utilizado pelo mediador, constantemente para o aperfeiçoamento de aprendizagens.

Envolver os alunos de um modo dinâmico é fundamental, trabalhando desse modo as culturas e realidades em espaços diferenciados, para que deste modo ocorra descobertas de novas aprendizagens, ressaltando e ao mesmo tempo unificando-os para serem aprimoradas as capacidades e habilidades de cada aluno.

Identificar as potencialidades dos discentes, a partir disso aprimorando suas habilidades com atividades relacionadas à sua formação profissional. Portanto, é necessária a dinamização no ambiente escolar de vários espaços, seja eles abertos ou fechados, pois só assim haverá aprendizagens significativas.

¹Acadêmica do Curso de Graduação em Pedagogia FAI Faculdades. alessandradebastianirosa@gmail.com;

²Acadêmica do Curso de Graduação em Pedagogia FAI Faculdades: elainegoulart44@hotmail.com;

³Professora do Curso de Graduação em Pedagogia pela FAI Faculdades. aleraffaelli@yahoo.com.

METODOLOGIA

Para a elaboração do projeto de Estágio Supervisionada III, foi necessária uma pesquisa aprofundada através de livros bibliográficos que pudessem sustentar nossa opinião sobre o fazer pedagógico, em realizar dinâmicas e assim contribuir para o ensino dentro da sala de aula. Também realizamos a observação do cotidiano do Ensino Médio para a elaboração do projeto. Propôs-se a ideia de dialogarmos com os alunos a respeito de nosso projeto e escolha do tema, e o que as estagiárias iriam desenvolver com os mesmos naquele dia, deste modo criou-se expectativas aperfeiçoando a contribuição dessas metodologias aos discentes, e assim pôde-se desenvolver o projeto de brincadeiras, lhes oferecendo ideias criativas para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

Desta forma será foi uma seleção dos livros para a contação de histórias e músicas, contemplando os conteúdos e habilidades de acordo com o planejamento de áreas de conhecimentos da turma. No decorrer do projeto foram lidos diferentes livros, de diferentes formas, utilizando estratégias que os chame a atenção. Também foram confeccionados materiais a partir das histórias, trabalhando personagens, dramatizando vários momentos, ainda a realização de brincadeiras, capacitando-as e integrando-as significativamente.

BRINCAR E CONTAR HISTÓRIAS, UMA RELAÇÃO PARA APRENDER DE FORMA SIGNIFICATIVA.

A prática do Estágio Supervisionado III: Gestão e Docência no Ensino Médio é uma oportunidade que requer uma atenção muito importante e reflexiva sobre a educação dos jovens e adolescentes do ensino médio, pensando-se principalmente sobre a realidade atual. Analisou-se na turma do 1º Ano do Curso Normal da escola do Instituto Estadual de Educação 22 de Maio, localizada no município de Palmitinho/RS em Zona Urbana, observou-se a estrutura, também as competências e habilidades que a turma apresentava, como algumas fragilidades.

Para Carneiro (2001, p.17)

O jovem chega à sala de aula com todo seu aparato bio-sócio-psíquico disponível embora de forma indefinida: seus grupos, seus anseios e ensaios, seu vocabulário seu alforje cheio de desejos recalçados ou proibidos, seus espaços e momentos fantasmáticos e, ainda, seu corpo crepitante, tudo está ali às ordens.

As novas modalidades de informação e conhecimento são favorecidas pela revolução das comunicações e elas competem com o caráter cultural da instituição escolar. Os meios de comunicação produzem linguagens, conhecimentos, modos de vida, valores etc., que desafiam a escola, quer na sua função de transmitir conhecimentos, quer no seu caráter socializador.

Quando se trata de refletir sobre o sistema educacional brasileiro, é consensual a percepção de que o ensino médio é o nível de ensino que provoca os debates mais controversos, seja pelos persistentes problemas do acesso e da permanência, seja pela qualidade da educação oferecida, ou, ainda, pela discussão sobre a sua identidade.

Para Carneiro (2001 p.11)

A ilusão da escola está em se pensar uma instituição suficiente. Ensina tudo que deve ser ensinado, menos o que a vida ativa exigiria que fosse aprendido. O currículo é grade porque nele está enjaulado o conhecimento que deve ser depositado na mente dos alunos.

As deficiências atuais do ensino médio dentro do país são expressões já de uma presença tardia de um projeto de democratização da educação pública no Brasil ainda assim inacabado, que sofre os abalos das mudanças ocorridas na segunda metade do século XX, que transformaram significativamente a ordem social, econômica e cultural, com importantes consequências para toda a educação pública.

É necessário pensar em alternativas que buscam o melhoramento da educação, pois ela sim é essencial a todos os cidadãos do mundo, é uma ferramenta que gera conhecimento que gera sabedoria, em atitudes em realizar atividades que possa ajudar e colaborar para o melhoramento de situações precárias aos derredores. “Prioriza-se a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico” (MEC, 1999 p.25).

Evidencia-se de que a inclusão do ensino médio ao âmbito da educação básica e o seu caráter que quer progredir demonstrando assim o reconhecimento da importância da política social que ele possui. E pode-se dizer que o país já não está suportando tamanha desigualdade educacional. Trata-se de uma demanda crescente de escolarização diante da desvalorização dos diplomas em virtude da expansão do ensino e da necessidade de competir no exíguo mercado laboral, bem como de socializar a população em uma nova lógica do mundo do trabalho.

Percebe-se que esse fato percorre ainda atualmente o que é muito preocupante, de acordo com o MEC (1999 p.24).

Não se pode mais postergar a intervenção no Ensino Médio, de modo a garantir a superação de uma escola que, ao invés de se colocar como elemento central de

desenvolvimento dos cidadãos, contribui para sua exclusão. Uma escola que pretende formar por meio da imposição de modelos, de exercícios de memorização, da fragmentação do conhecimento, da ignorância dos instrumentos mais avançados de acesso ao conhecimento e da comunicação. Ao manter uma postura tradicional e distanciada das mudanças sociais, a escola como instituição pública acabará também por se marginalizar.

O docente dentro da sala de aula deve perceber a comunidade e as vivências de seus alunos, para que a partir daí, se aperfeiçoe através dessas ideias perspectivas de melhoramento para a educação fazendo uma pequena parte que será essencial conhecer.

Inovar no meio escolar é um método importante que nenhum docente deve deixar de lado, explicando e expondo de uma forma bem significativa, lúdica que deixe bem claro as atividades que estão de acordo com a faixa etária das crianças. “a questão é como a escola deve agir para deixar descer um bloqueio e passar a ser um canal de irrigação curricular alimentado da vida concreta dos alunos”. (CARNEIRO 2001 p.94)

Que possam aprender a conhecer compreender de uma forma lúdica, fazendo descoberta a partir daí, “aumento dos saberes que permitem compreender o mundo favorece o desenvolvimento da curiosidade intelectual estimula o senso crítico e permite compreender o real” (MEC 1999 p.29).

Aprendendo a fazer através de estímulos das habilidades que são processos essenciais que enriquecem a vivência da ciência na tecnologia e destas no social passa a ter uma significação especial no desenvolvimento da sociedade contemporânea

Aprender a viver se trata em aprender juntos desenvolvendo conhecimento do outro e a percepção das interdependências “permitir a realização de projetos comuns ou a gestão inteligente dos conflitos inevitáveis”. (MEC 1999 p. 29)

Aprender a ser “a educação deve estar comprometida com o desenvolvimento total da pessoa” (MEC 1999 p.30). Aprender a ser supõe a preparação do indivíduo para elaborar pensamentos autônomos e críticos tendo a liberdade de pensar, discernir, sentimento e imaginar, para desenvolver os seus talentos principais e permanecer, tanto quanto possível o dono do seu próprio destino.

Ao observar o espaço escolar obtiveram-se alguns conhecimentos sobre a aprendizagem dos educandos daquela turma, analisando a metodologia de ensino e a didática proposta pelo professor, percebeu-se como a turma era distraída, um pouco sem compromisso, sendo atitudes relacionadas à faixa etária dos alunos a adolescência.

Percebeu-se de que os alunos estavam localizados em um lugar muito fechado e pouca circulação de ar, pensou-se dessa forma buscar vários outros lugares, para que a aprendizagem

dos mesmos pudesse ocorrer, tanto dentro do espaço onde eles estavam inseridos quanto no meio de trabalho para o exercício das atividades, sabemos de que o espaço onde se estuda influencia muito no desenvolvimento do aluno.

Para Hoffmann (1999, p. 98) “O ambiente onde a criança passa a maior parte do tempo deve ser claro, amplo e arejado. Ar livre, sol, nos horários de menor intensidade também são fatores essenciais ao desenvolvimento sadio da criança”.

O desafio que se estabelece para os educadores é despertar motivos de significados para a aprendizagem, tornando suas aulas interessantes para os adolescentes, trabalhando os conteúdos relevantes para que possam ser compartilhados em outras experiências, além da escola e tornar a sala de aula um ambiente altamente estimulante para a aprendizagem.

Como estagiárias nesse espaço, buscou-se proporcionar atividades que estejam voltadas a Educação Infantil, como os discentes estão indo para o espaço escolar, irá ser demonstrado á eles a importância desse espaço, para o crescimento intelectual, todos os artefatos e arranjos que são necessários para a satisfação e o prazer do aluno.

Percebe-se de que a Educação Infantil é um meio escolar que exige muito do professor, é um local onde o docente deve estar diretamente interligado as emoções das crianças, necessita pensar no cotidiano de cada um, e assim criar laços afetivos, sanando de certa forma as dificuldades e receios.

A oficina esteve relacionada a brincadeiras e histórias dentro do espaço do Magistério para que futuramente seja utilizada no ensino básico, que os futuros profissionais irão atuar. O que trará trabalhos e ferramentas concretas, também ferramentas de integração de psicomotricidade, agilidade, que é de certa forma o que a criança precisa desenvolver, buscará ideias capazes de inovar e transformar o espaço escolar em um momento de prazer e de satisfação. Para Tiba (2002, p.82) “A criança aprende pelo relacionamento afetivo que outro ser humano estabelece com ela e também com o que presencia do relacionamento entre seus pais. Por isso todo cuidado e pouco”.

Para Hoffmann (1999, p.107) “o aspecto mágico da atividade lúdica é fonte de prazer, e, sobretudo, de poder para as crianças, que percebem, maravilhadas, a sua própria capacidade de manipular o real ao sabor da imaginação”. Trabalhar a imaginação da criança é essencial para a formação humana, assim tornando-o um cidadão mais criativo e ativo diante de situações em seu cotidiano, essa influencia ocorrerá de fato, para o aperfeiçoamento de aprendizagens e competências, sendo assim o professor precisa desenvolver metodologias de forma lúdicas, fazendo que o aluno esteja em harmonia para que assim haja um protagonismo do mesmo.

Sabe-se de que o lúdico é uma ferramenta essencial e indispensável da sala de aula, é o que faz brilhar os olhos das crianças, sendo um momento de descobertas e curiosidades.

Para Furtado (2008, p.56)

Atualmente tem-se falado muito sobre a importância dos jogos e brinquedos, que são reconhecidos como meios de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, de forma a estimular, na criança, a curiosidade, a observação, a intuição a atividade, favorecendo seu desenvolvimento pela experiência.

Para que isso possa acontecer é necessária uma competência de reeducação vinda do docente, através de seu planejamento e de dinâmicas que são essenciais ao meio escolar, para que se criam laços de posicionamento do aluno, sendo que é através disso que se dá o crescimento de sua autonomia. Para Carneiro (2001, p.89) “É preciso abrir a escola ao jovem e deixar que ele seja cidadão, participando do processo educativo e tenha autonomia para plasmar a sua identidade”.

Sabe-se de que a atualidade de hoje, se decorre entre a revolução que a tecnologia proporcionou e apresenta sendo essas características possíveis que asseguram a educação uma autonomia ainda não alcançada. De acordo com o MEC (1999, p. 25) “Diante desse mundo globalizado, que apresenta múltiplos desafios para o homem, à educação surge como uma utopia necessária indispensável à humanidade na construção da paz, da liberdade e da justiça social”.

O mundo tecnológico reflete muito dentro do ambiente escolar, pois é um momento de se pensar em estratégias que envolvam isso em seus planejamentos o que é necessário para a realização dos discentes em construir conhecimentos através do que para eles é muito prazeroso. Para o MEC (1999, p.23) “Isso ocorre na medida em que o desenvolvimento das competências cognitivas e culturais exigidas para o pleno desenvolvimento humano passa a coincidir com o que se espera na esfera da produção”.

Com o estágio utilizar-se-á tecnologia para a construção de uma ideia de história precisaremos da participação de todos, e através de sua ferramenta tecnológica iremos iniciar uma história, pensando em integrar-se e aprofundar desse modo uma aprendizagem significativa. Sendo importante ressaltar a ideia do MEC (1999, p. 30) “A educação deve estar comprometida com o desenvolvimento total da pessoa”.

Portanto, de que é sem dúvidas que a escola precisa mudar e reencontrar seu lugar como instituição cultural em face das mudanças macro cultural, social e políticas e não apenas das transformações econômicas. Uma mudança que não seja uma simples adaptação passiva, mas que busque encontrar um lugar próprio de construção de algo novo, que permita a expansão das

potencialidades humanas e a emancipação do coletivo em construir a capacidade de reflexão ser significativa de fato.

CONSIDERAÇÕES

Através da oficina envolveu-se os educandos com a ludicidade que é um método fundamental, pois assim eles desenvolverão o mesmo de um modo prazeroso as crianças. Deste modo a criança envolvida com a ludicidade irá construir conhecimentos, através da mediação do professor de uma maneira atraente, desta forma tendo maior aprendizado, sendo importante ressaltar de que as crianças menores precisam muito do concreto em suas atividades.

É importante também lembrar nossa infância e de como aquelas histórias que nossos pais contavam eram tão dóceis a nós, isso nos remete a agradáveis momentos vivenciados que devem ser cultivados, pois o domínio em contar uma história explora e marca muito à infância de qualquer criança, visto como momentos maravilhosos onde a magia e o encanto estão no olhar de cada criança.

A criança vivencia cada momento das histórias, cada dramatização é algo que as contagia de um modo muito importante, e é a partir dela que ela constrói a autonomia, desenvolve também as habilidades e potencialidades. Ouvir história faz parte da formação de uma criança, esse contato que elas têm com os livros as desenvolvem cognitivamente, fazendo com que floresça o imaginário.

Ressaltar importantes ferramentas que podem ser construídas e confeccionadas através de uma história com os alunos, envolvendo sua atenção e habilidade. Explicitando e deixando claro que cada brincadeira precisa estar de acordo com a capacidade de cada criança, percebendo a faixa etária do discente, permitindo aos mesmos um momento de integração entre a criança e o objeto, e assim tornar atitudes e situações que sejam capazes de estimular e pensar em si próprias.

Mas é necessário deixar bem claro de que primeiramente para poder se passar um conhecimento aprofundado em relação a metodologias e ferramentas a esses alunos precisa se pensar nos alunos do Ensino Médio, mantendo foco neles na aprendizagem e na potencialidade de cada um. É uma pequena oficina, mas que aos poucos será utilizada na prática, e através da competência de cada um.

REFERÊNCIAS

CARNEIRO, Moacir Alves. **Os Projetos Juvenis na Escola de Ensino Médio**. Brasília-DF: Interdisciplinar, 2001.

DOURADO, Luis Fernandes. E OLIVEIRA, João Ferreira de. **A QUALIDADE DA EDUCAÇÃO: PERSPECTIVAS E DESAFIOS**. Maio/agosto, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v29n78/v29n78a04.pdf> Acesso em: 12 set. 2018.

FURTADO, Valéria Queiroz. **Dificuldade na Aprendizagem da Escrita: Uma intervenção psicopedagógica via jogos de regras**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

HOFFMAN, Jussara. **Cor, som e movimento**. 1999 São Paulo. Ed^a Mediação.

MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais PCN Ensino Médio**. Brasília, 1999.

TIBA, Içami. **QUEM AMA, EDUCA!** São Paulo: Editora Gente, 2002.