



Contribuições do Projeto de Residência Pedagógica no Liceu de Humanidades de Campos: Projeto Ciências da Natureza no Contexto de Pandemia do Covid-19

Glendha Ribeiro Fonseca^{1*}, João Victor Mesquita Martins¹, Renata Lacerda Caldas¹, Valesca da conceição Pinheiro²

¹Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Fluminense; ²Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro (SEEDUC-RJ)

*ribeiroglendha@gmail.com

Este trabalho é um relato de experiências dos alunos do Programa de Residência Pedagógica (RP) junto à instituição parceira, Liceu de Humanidades de Campos - Campos dos Goytacazes/RJ. O Projeto de Ciências da Natureza é um dos projetos desenvolvidos no âmbito do Programa (RP) do Instituto Federal Fluminense *Campus* Campos Centro (IF Fluminense) desde 2020. O foco principal é a formação inicial de futuros docentes (residentes) do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza (LCN), bem como a formação continuada dos docentes envolvidos (preceptores) para melhoria do ensino de Ciências em escolas públicas parceiras. No ano de 2020 devido à pandemia do Covid-19 as atividades da RP foram realizadas na forma remota, respeitando as normas de prevenção à doença. Nesse contexto, foram aplicadas pelos residentes, divididos por suas respectivas habilitações, Ciências e Física, Ciências e Química e Ciências e Biologia, atividades em turmas do ensino médio da instituição parceira. A metodologia utilizada baseou-se em encontros síncronos, nos quais os alunos compareciam a reuniões virtuais, e encontros assíncronos, a partir de resoluções de questões com enfoque no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM); postagens no *Instagram* da RP com temas como, experimentação no ensino de ciências e curiosidades científicas; desenvolvimento de atividades com propostas lúdicas mediante utilização de jogos *online* na plataforma *WordWall*, além da produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) e Mapas Mentais (MM) acerca do currículo desenvolvido pelo Estado, a fim de motivar comportamentos e facilitar o aprendizado dos alunos em situações reais a partir do conceito de gamificação. Além das atividades supracitadas, também foi desenvolvido um projeto interdisciplinar que ocorreu de forma síncrona, intitulado As “*Fake News* nas Ciências”, o qual teve por objetivo “desmentir” cientificamente notícias falsas acerca da pandemia, evidenciando conceitos das áreas de Física, Química e Biologia. As aulas foram acompanhadas pela preceptora e teve adesão e participação dos alunos da escola parceira. De forma geral, o desenvolvimento do projeto no contexto de pandemia do Covid-19 é visto como mais um dos desafios enfrentados na área educacional. Na proposta inicial as atividades estariam voltadas para o ensino presencial. As adequações realizadas conduziram seu desenvolvimento para o ensino remoto. Como resultados preliminares, pode-se observar que o uso das estratégias de ensino baseadas em recursos digitais tem possibilitado uma aprendizagem mais interativa. As postagens no *Instagram*, os jogos *online* e a produção de HQs e MM, resultantes do desenvolvimento de novas práticas pedagógicas, contribuíram para a formação inicial dos residentes e continuadas dos preceptores, no que tange aos conhecimentos sobre a utilização e inserção de recursos digitais no ensino, além de ampliar horizontes de avaliação no ensino remoto, melhorando a qualidade do ensino de ciências no contexto atual.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Residência Pedagógica, Tecnologias Digitais.

Instituição de fomento: CAPES, IFFluminense