

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA: UMA EXPERIÊNCIA NO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA EM FLORIANO - PIAUÍ

Islândia da Rocha Silva

Graduanda do curso de pedagogia (UFPI) bolsista do Programa
Residência Pedagógica

E-mail: landy-rocha-silva@hotmail.com

Jessilânia Nikelly da Conceição

Graduanda do curso de pedagogia (UFPI) bolsista do
Programa Residência Pedagógica

E-mail: jessinhanikelly@gmail.com

Joyce Carreiro dos Santos

Graduanda do curso de pedagogia (UFPI) bolsista do Programa
Residência Pedagógica

E-mail: joycecarreiro2016@gmail.com

Resumo: O presente artigo tem como objetivo relacionar a ludicidade com os conteúdos didáticos, e assim contribuir para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem respeitando as especificidades e estágios de cada criança. O trabalho está sendo realizado em uma escola Municipal em Floriano-PI através do Programa Residência Pedagógica vinculado a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) na Universidade Federal do Piauí (UFPI). A problemática deste tema surgiu a partir das observações realizadas em uma escola Municipal de Floriano PI, centralizando-se na questão de que a escola dispõe de vários recursos didáticos, que pouco são utilizados como ferramentas de aprendizagem. A justificativa para o estudo e intervenção deste tema é de que a ludicidade é uma das ferramentas pedagógicas que mais envolve as crianças e que geram resultados positivos em um curto espaço de tempo, além do brincar ser importante para a criança é possível trabalhar diversos aspectos para o desenvolvimento integral da criança. A metodologia constitui-se em pesquisa bibliográfica e pesquisa qualitativa; o trabalho está sendo desenvolvido desde o final de 2018 com observações, e os métodos estão sendo executados durante o ano letivo de 2019. Considerando a necessidade de criar espaço lúdico na escola, tanto para o desenvolvimento da criança e empreendimento do trabalho pedagógico, concluímos que para além disso, este trabalho proporcionará experiências significativas aos discentes do Programa Residência Pedagógica e os resultados serão futuramente apresentados em uma outra oportunidade.

Palavras chave: Aprendizagem; Jogos e Brincadeiras; Residência Pedagógica.

INTRODUÇÃO

Artigo orientado pela Professora Andréia Martins, coordenadora do Programa Residência Pedagógica, da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Amílcar Ferreira Sobral (CAFS), na cidade de Floriano- Piauí.

Este trabalho está sendo desenvolvido pelo Programa Residência Pedagógica que é uma Política Nacional de Formação de professores e tem por finalidade “induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, promovendo a imersão do

licenciando na escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso”. O programa teve início em agosto de 2018, com os alunos que foram contemplados com as bolsas ou voluntários, para promover um contato físico com as escolas e grupos de estudo na universidade, afim de discutir textos e demandas nas escolas.

No curso de pedagogia foram contempladas 3 escolas municipais para participarem do Programa, cada escola tem um preceptor (professor) que também é bolsista do programa, e uma supervisora da Universidade, para acompanhar o trabalho que está sendo desenvolvido. Este referente projeto está sendo desenvolvido na Escola Municipal Câmara Júnior, na cidade de Floriano-PI. Dentre os objetivos do Programa Residência Pedagógica (RP) destaca-se:

1. Aperfeiçoar a formação dos discentes de cursos de licenciatura, por meio do desenvolvimento de projetos que fortaleçam o campo da prática e conduzam o licenciando a exercitar de forma ativa a relação entre teoria e prática profissional docente, utilizando coleta de dados e diagnóstico sobre o ensino e a aprendizagem escolar, entre outras didáticas e metodologias;
2. Induzir a reformulação da formação prática nos cursos de licenciatura, tendo por base a experiência da residência pedagógica;
3. Fortalecer, ampliar e consolidar a relação entre a IES e a escola, promovendo sinergia entre a entidade que forma e a que recebe o egresso da licenciatura e estimulando o protagonismo das redes de ensino na formação de professores;
4. Promover a adequação dos currículos e propostas pedagógicas dos cursos de formação inicial de professores da educação básica às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Antes de ir à escola fazer as observações os discentes e preceptoras, tiveram diversas reuniões com a supervisora durante 4 meses. Fomos preparados com discussões textuais e relatos das professoras sobre sua respectiva escola. As reuniões continuam acontecendo, agora mensalmente, para que haja troca de experiências, discussões teóricas, reflexões e busca de soluções frente aos problemas encontrados na escola onde atua cada residente. Após a preparação teórica o primeiro contato com a escola foi apresentar o Projeto e elencando os objetivos. Depois tivemos um período de observação para pensar as necessidades urgentes para a elaboração dos projetos de intervenção. O projeto apresentado neste artigo tem como tema a ludicidade fazendo-se uma relação com os conteúdos didáticos trabalhados no espaço formal e informal, o objetivo deste trabalho é contribuir para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem de cada criança, com brincadeiras e jogos, respeitando-se as especificidades e estágios em que se encontram.

Trabalhar a ludicidade é de fundamental importância, e aplicada as disciplinas pode proporcionar o aprendizado mais prazeroso e motivador, facilitando o processo de socialização, contribuindo assim na construção de conhecimento de uma forma que atraia a atenção dos alunos fazendo com que sintam prazer em aprender, pois eles se identificam bastante com os jogos e brincadeiras. As crianças na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental ainda estão desenvolvendo sua atenção, e dispersam com muita facilidade, sendo assim, os jogos e as brincadeiras ajudam nesse processo, pois as crianças sentem-se atraídas pelas atividades voltada para seu mundo.

Tendo por base esses levantamentos a justificativa deste tema se dá pela importância de se respeitar as necessidades físicas, afetivas, sociais, motoras e cognitivas da criança, afim de que seu desenvolvimento não seja prejudicado, e também incentivar o trabalho pedagógico a não permanecer só no tradicionalismo, mas pensar novas formas de se trabalhar as metodologias, de acordo com a realidade social das crianças.

REFERENCIAL TEÓRICO

No processo de formação de professores a teoria por muitas vezes está mais presente do que a prática, mas não tem como existir profissão sem a prática, pois é onde aprendemos e aprimoramos as nossas vivências e conhecimentos prévios de uma profissão e por isso a importância da disciplina de estagio que possibilita o aprimoramento de tais conhecimentos e o crescimento profissional. Com o programa Residência Pedagógica essa prática se torna mais

presente, a imersão dos discentes a partir da segunda metade do curso de licenciatura possibilita que eles tenham maior interligação entre teoria e prática, tendo a oportunidade de conhecer mais a fundo a realidade da escola e da comunidade, assim podendo identificar as suas necessidades. Segundo Pereira, (1999, p.114)

Do mesmo modo que, o descuido com o embasamento teórico na formação de professores, é indispensável no preparo desses profissionais, é extremamente prejudicial aos cursos de licenciatura. O rompimento com o modelo que prioriza a teoria em detrimento da prática não pode significar a adoção de esquemas que supervalorizem a prática e minimizem o papel da formação teórica. Assim como não basta o domínio de conteúdos específicos ou pedagógicos para alguém se tornar um bom professor, também não é suficiente estar em contato apenas com a prática para se garantir uma formação docente de qualidade. Sabe-se que a prática pedagógica não é isenta de conhecimentos teóricos e que estes, por sua vez, ganham novos significados quando diante da realidade escolar.

Contudo a profissão de professor vai além de meros conhecimentos científicos ou de um bom domínio de sala de aula. “Talvez este seja o papel mais importante das universidades na preparação dos professores: desenvolver a habilidade de ver para além da própria perspectiva, colocar-se no lugar do aluno e entender o significado da experiência em termos de aprendizado”(DARLING-HAMMOND, 2014, p.239).

A ausência de uma prática na formação do profissional faz com que muitos não conheçam de fato no que estão se profissionalizando e acabam se apegando muito a teoria, que muitas vezes é o principal questionamento de um profissional por terem muitas disciplinas teóricas, que as vezes para eles acabam se tornando sem nexos algum durante a formação.

Um bom preparo na formação docente é de fundamental importância para seguir a profissão de professor. O que pode-se perceber é que quando há mais ligação entre teoria e prática, acontece um melhor desenvolvimento profissional sendo maior a chance de se seguir a carreira.

A revisão de pesquisas realizadas nos últimos 30 anos concluiu que, mesmo com os defeitos do atual sistema de formação e certificação de professores, aqueles amplamente preparados e certificados obtêm, em geral, melhores resultados e são mais bem-sucedidos

com os alunos do que os professores sem esse tipo de preparação (ASHTON; CROCKER, 1986; EVERTSON; HAWLEY; ZLOTNIK, 1985; GREENBERG, 1983; HABERMAN, 1984; OLSEN, 1985).

“Para isso, a familiaridade com os processos e os produtos da pesquisa científica torna-se imprescindível na formação docente. A imersão dos futuros educadores em ambientes de produção científica do conhecimento possibilita-lhes o exame crítico de suas atividades docentes, contribuindo para aumentar sua capacidade de inovação e para fundamentar suas ações” (PEREIRA, 1999, P.117).

Sobretudo é de fundamental importância investir na formação de professores reflexivos, que estejam sempre em busca de soluções para os desafios de suas práticas diárias e conectados com a realidade da escola e da comunidade. Mas na realidade ainda é notável uma reprodução de modelo daquilo que há décadas tem sido feito em sala de aula não inovando as práticas pedagógicas em sala, mesmo diante de tantas transformações e mudanças.

Durante muito tempo não existiam atividades e espaços como brinquedoteca, para que as crianças pudessem se desenvolver fisicamente, cognitivamente e socialmente. Hoje a uma grande discussão e ampliação da ludicidade em diversos espaços, sobretudo na escola, onde encontra-se crianças de diferentes culturas e outros aspectos. Portanto a escola deve propiciar espaços lúdicos, uma vez que esse espaço contribui para os conhecimentos e desenvolvimento da criança.

Ao longo de mais de dois séculos encontramos em uma pesquisa de Carleto (2003) diversos estudiosos que contribuíram com a ludicidade, dentre alguns dos nomes que defendeu essa corrente teórica destacam-se Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Dewey, Claparède, Montessori; Piaget, Vygotsky, Leontiev, dentre outros. (CARLETO 2003 apud Bernadelli 2015).

Apesar dos novos olhares e estudos neste tema ainda é possível encontrar escolas que não veem uma significância para a criança aprender brincando. Bernardelli (2015) ao tratar deste assunto diz que “ as teorias que abordam esse tema não conseguiram convencer todos os professores de que as práticas das brincadeiras são espaços de aprendizagens e que o plano informal das brincadeiras colabora com o plano formal da aprendizagem”.

O lúdico é um instrumento que pode ser trabalhado em qualquer fase da vida humana, por isso é importante que o professor conheça o estágio de desenvolvimento do aluno. O professor precisa separar um tempo para pensar, pesquisar e produzir atividades lúdicas que possam ser levadas de vez enquanto para a escola. É importante que ele saiba quais objetivos pretende alcançar com os jogos e brincadeiras, portanto deve levar em consideração as habilidades a serem aprimoradas com os alunos. Além disso o professor também deve permitir que a criança faça uso da imaginação para brincar do faz-de-conta, participar da confecção dos jogos e brinquedos, sob sua supervisão.

De acordo com Friedmann (1992) a ludicidade compreende três conceitos de brincadeira, jogo e brinquedo:

Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras, brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMANN 1992 apud Bernardelli 2015).

Muitas vezes a criança não tem tanto interesse em aprender um determinado conteúdo porque o professor não dispõe de mecanismos satisfatórios para a participação, criação, reflexão e assim poder adquirir os conhecimentos necessários para o processo de aprendizagem dos conteúdos propostos.

De acordo com Andrade (2008 apud BERNADERDELLI, 2015) o brincar não tem poderes mágicos. Por mais importantes que sejam os materiais e os recursos, as crianças aprendem mais por uma proposta instigante de um professor do que por uma brincadeira pouco significativa, ou seja, as crianças se apropriam do mundo menos pelos seus brinquedos e jogos, e mais pelas relações humanas que a cercam.

A atividade lúdica nem sempre é vista como uma ferramenta pedagógica, pois muitas vezes o professor que faz uso dela não cria objetivos e tampouco faz a intervenção nas brincadeiras ou jogos, apenas deixa que as crianças passem o tempo mesmo, algumas vezes, não sabendo as regras da atividade. Por isso, ainda existe descrédito para alguns pais e gestores educacionais.

Tendo por base esses levantamentos ressalta-se a importância de se respeitar as necessidades físicas, afetivas, sociais, motoras e cognitivas da criança, afim de que seu desenvolvimento não seja prejudicado.

A ludicidade quando aplicada com propósitos, a fim de atingir um determinado objetivo, permite sua adaptação para as demais áreas do conhecimento, permitindo que a criança assimile de uma forma mais clara um conteúdo que na sua concepção pode ser difícil, por exemplo: Muitas crianças veem na matemática um bicho papão, e conseqüentemente têm muita dificuldade na disciplina, e por meio da ludicidade é possível se trabalhar o conteúdo de uma forma divertida, e que atraia a atenção da criança, fazendo com que a mesma tenha um interesse maior em aprender.

METODOLOGIA

O presente estudo pretende mostrar a ludicidade como uma ferramenta facilitadora de aprendizagem. Com o passar dos anos e as frequentes mudanças e inovações no sistema educacional percebe-se a importância de o professor trazer novas estratégias de ensino afim de aprimorar os conteúdos repassados aos seus alunos para que melhor possam assimilar, e um dos métodos que vem mostrando cada vez mais eficaz é a ludicidade. Segundo Kamii (2009) “assim como cada criança tem que reinventar o conhecimento para apropriar-se dele, cada professor precisará construir sua maneira própria de trabalhar...”. Diante disso, o professor sempre deve procurar por metodologias que atraiam o interesse dos alunos, deixando a aula mais prazerosa.

Afim de compreendermos mais sobre esta ferramenta a metodologia utilizada para construção deste estudo foi do tipo bibliográfica com abordagem qualitativa.

De acordo com Lima (2004, p.38), a pesquisa bibliográfica é “a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema”. Dado isso, a pesquisa bibliográfica nos promove aprofundamento teórico sobre o assunto em que nos propormos estudar.

Segundo Gil (1999), a principal vantagem da pesquisa bibliográfica é que permite abarcar um conjunto de informações de certo fenômeno estudado, mais do que fosse diretamente coletada em campo.

Tendo em vista a natureza da pesquisa levantada, bem como os objetivos, recorreu-se a uma abordagem de cunho qualitativo, que para Richardson (1999), além de ser uma opção de ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social.

Segundo Lima (2004), a pesquisa com abordagem qualitativa tem por objetivo explicar os aspectos da realidade para, se possível, agir sobre ela, identificando problemas, formulando, avaliando e aperfeiçoando alternativas de solução com intenção de contribuir para o aperfeiçoamento dessa realidade como objeto de investigação; e identificar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

O projeto de intervenção está sendo realizado através do Programa Residência Pedagógica, na Escola Municipal Câmara Junior, situado na cidade de Floriano-Piauí. A Escola atende do ensino Infantil às séries iniciais do ensino fundamental. Possui um grande acervo de brinquedos e jogos, porém pouco se utiliza, e com o projeto temos o intuito de inserir os mesmos nas atividades lúdicas realizadas.

Os sujeitos da pesquisa serão alunos do ensino fundamental (séries iniciais), do turno da tarde, horário este que os alunos da residência pedagógica estarão inseridos na escola para a realização das atividades.

A escola, como já foi dito possui alguns materiais que serão usados, também, durante o desenvolvimento do projeto. Organizou-se um quadro com os objetivos específicos de cada jogo, e brincadeira a serem implementados na escola. O quadro a seguir, traz a relação dos jogos e brinquedos.

Quadro 1- relação de jogos e brincadeiras para trabalhar as especificidades da criança

Jogos	Objetivos
Jogo de dominó matemático	Desenvolver o raciocínio lógico, aprendizagem de convivência social.
Jogo de cartas da alfabetização	Formar palavras e se apropriar da escrita ortográfica.
Jogo da memória	Trabalhar a concentração, atenção e memorização.

Jogo de quebra-cabeça	Trabalhar o desenvolvimento do neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual.
Brincadeiras	Objetivos
Amarelinha	Trabalhar o equilíbrio e as noções básicas de matemática.
Passa anel	Desenvolver o trabalho em equipe e o respeito ao próximo e afetividade.
Brinquedos de montar	Trabalhar as formas, quantidade, equilíbrio, concentração, a coordenação viso-motora, a coordenação motora fina, a orientação
	Espacial, a criatividade e a flexibilidade cognitiva.
Brinquedos sonoros	Proporcionar relaxamento, percepção auditiva, sociabilidade e expressividade.

FONTE: O autor (2019)

Estes são apenas um dos jogos e brincadeiras definidos no presente momento, durante o projeto poder-se a integrar outros recursos lúdicos, de acordo com a necessidade de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Algumas brincadeiras necessitam de brinquedos, outras serem realizadas sem necessidade de materiais.

DISCUSSÃO

A implementação do programa não foi bem aceita pela escola logo no início pelas professoras, com exceção da preceptora que é pedagoga da escola e participa deste Programa, não pareciam estar confiantes de que o trabalho da Residência pedagógica pudesse de fato dar o suporte para a necessidade da escola, pois segundo elas já houveram diversas tentativas de mudar a realidade da escola em diversos aspectos, mas após as apresentações do Programa RP, hoje a escola está confiante e contente com os trabalhos que estão sendo desenvolvidos e conta com o apoio da equipe.

O Programa da Residência pedagógica é uma política que acometeu a necessidade da escola, visto que tanto no preparo dos discentes para a carreira profissional, como para adquirir experiências e intervir junto com a equipe da escola, proporciona conhecimentos ímpares, pois, só conhecendo a realidade física da escola que é possível pensar e tomar medidas necessárias no cenário educacional.

Ressalta-se que a falta do lúdico na escola não deixa de ser um grande problema, pois o adulto nem sempre compreende o mundo imaginário da criança, as metodologias adequadas para desenvolver as atividades didáticas, portanto faz-se necessário discutir este tema e incentivar os profissionais a colocarem em prática esses saberes. KISHIMOTO (2008) enfatiza que: (...) a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em coisa séria”, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir.

Portanto o brincar não pode ser menosprezado, mas deve ser valorizado e estimulado, principalmente na escola, pois é onde a criança convive com diversas crianças e adultos.

O jogo também fomentado por KISHIMOTO (2008) enfatiza: “o jogo ganha espaço através da focalização de suas propriedades formativas, (...) que valorizam a participação ativa do educando no seu processo de formação.

Portanto os jogos e brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento e ensino aprendizagem do educando e graças a essas discussões que os educadores têm reconhecido a importância de se trabalhar com a ludicidade.

A escola dispõe de uma significativa quantidade de jogos didáticos doados pelo Programa do PNAIC do qual a escola participou, porém raramente faz uso desses materiais, e também não possui um espaço apropriado para brincar, tanto é que esses materiais se encontram em uma sala que funciona a diretoria, biblioteca e atendimento educacional especializado (AEE).

Tivemos o acesso aos diversos jogos didáticos que são eles a maioria voltados para a matemática, além de jogos de tabuleiro como dama, xadrez, jogos de memória e entre outros disponível no acervo da escola. A nossa preceptora nos relatou ainda que algumas crianças gostam de correr em volta da escola como forma de brincadeira enquanto outros gostam de ficar conversando em grupos separados.

Assim o projeto a ser desenvolvido na escola, visa também preparar os professores para compreender a importância e o direito de a criança brincar.

O projeto ainda propõe, também o uso dos jogos educativos nos espaços de recreação tendo como finalidade de internacionalizar o ensino-aprendizagem por meio do lúdico no momento do intervalo, implementando o recreio dirigido, sob execução integral dos residentes pedagógicos e da supervisão pedagógica da preceptora em atuação. O intuito central deste projeto está no desenvolvimento de metodologias de ensino-aprendizagem e a formação acadêmica dos residentes, tendo em vista a contribuição e a elevação da escola pública com qualidade. Os resultados deste projeto de intervenção serão mostrados em estudos posteriores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação docente deve estar articulada com a teoria e a prática, por isso é necessário que haja um compromisso pelo processo de aprendizagem, uma reflexão sobre as ações realizadas e a busca por novos caminhos a serem elaborados. Deve-se considerar a importância da formação docente nessa interligação entre a teoria e a prática, para que assim, também possa haver uma maior ligação entre os conteúdos e as situações cotidianas, assim podendo ajudar os docentes a não serem meros reprodutores e aplicadores de conteúdos.

A implementação do programa não foi bem aceita pela escola logo no início pelas professoras, com exceção da preceptora, esta é pedagoga e professora da escola e atua em dois turnos, pela manhã com séries da educação infantil e a tarde com a turma de 5º ano do ensino fundamental. Como exigência da CAPES, nos seus programas tem o acompanhamento de uma Preceptora que orienta aos alunos na escola. A princípio as professoras da escola não pareciam estar confiantes de que o trabalho da Residência pedagógica pudesse de fato dar o suporte para a necessidade da escola, pois segundo elas já houveram diversas tentativas de mudar a realidade da escola em diversos aspectos, mas após a apresentação do Programa RP, hoje a escola está confiante e contente com os trabalhos que estão sendo desenvolvidos e conta com o apoio da equipe.

Espera-se que ao final do projeto de aprendizagem, as crianças que apresentam um menor rendimento, dificuldades de aprendizagem e desenvolvimento da qual estão no presente momento, possam estar em um nivelamento de acordo com a sua respectiva idade e série. E que com o decorrer do projeto os objetivos sejam alcançados com eficácia, e que as

crianças posam desenvolver habilidades de cognição, percepção, raciocínio lógico e aprender os conteúdos de maneira interativa e dinâmica com suporte necessário para compreensão da sua realidade.

Conclui-se que a ludicidade é uma das ferramentas pedagógicas que mais envolve as crianças e que geram resultados positivos em um curto espaço de tempo, pois no momento em que a criança brinca desenvolve-se integralmente. O projeto está em fase de implementação, a princípio foi realizado a sondagem para levantamento da realidade da escola, realizado o diagnóstico, escrito o projeto e a pesquisa futuramente terá outros desdobramentos.

REFERÊNCIAS

BERNARDELLI Kellen Cristina Costa Alves. **A criança no Ciclo de Alfabetização: ludicidade nos espaços/tempos escolares** in: Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. A criança no ciclo de alfabetização. Caderno 02 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2015

DARLING-HAMMOND, Linda. **A importância da formação docente**, São Paulo, 2014.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5º ed. São Paulo: Atlas, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Saraiva, 2004.

PEREIRA, Júlio Emílio Diniz. **As licenciaturas e as novas políticas educacionais para a formação docente**, 1999. PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência: diferentes concepções**, 2005/2006

PEREIRA, Júlio Emílio Diniz. **As licenciaturas e as novas políticas educacionais para a formação docente**, 1999.

SCHON, Donald A. **Educando o profissional reflexivo: um novo designer para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em:
19/03/2019