

REINVENÇÃO E EXPERIÊNCIAS DURANTE UMA PANDEMIA



COSTA, Ana Claudia Magaton da
PEREIRA, Lorrane Barbosa da Silva

ARAUJO, Ludmilla Carneiro – ORIENTADORA
MOLLICA, Adriana Maria Vieira - ORIENTADORA



PEDAGOGIA

INTRODUÇÃO

O projeto integrador é uma das disciplinas do programa INOVA, oferecida para as turmas do 1º e 3º período de 2020.1 do curso de Pedagogia do Unifagoc. Segundo Assunção (2015), o projeto integrador oferece uma vivência prática-profissional usando situações reais.

No curso de pedagogia, as atividades práticas são realizadas em escolas ou em ambientes como, asilos, empresas, hospitais, penitenciárias, nos quais são desenvolvidos a pedagogia não escolar. Porém, por causa da pandemia do COVID-19 as atividades presenciais foram suspensas, sendo necessária uma mudança na realização do projeto.

Portanto, obedecendo ao isolamento social, os trabalhos foram feitos em casa, enviados pelo SIGA e apresentados para a professora e a turma através da plataforma digital *google meet*.

METODOLOGIA

Para a execução do Projeto Integrador III foi realizada uma pesquisa bibliográfica, aplicada e um estudo de caso.

De acordo com Cervo, Bervian e Silva (2007), a pesquisa bibliográfica busca explicar um assunto a partir de referências teóricas publicadas em artigos, livros, dissertações e teses. Pode ser feita como parte da pesquisa descritiva ou experimental e busca conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado sobre determinado assunto, tema ou problema.

O presente trabalho é uma pesquisa aplicada, que segundo Marconi e Lakatos (2002) como o próprio nome indica, caracteriza-se por seu interesse prático, isto é, que os resultados sejam aplicados ou utilizados, imediatamente, na solução de problemas que ocorrem na realidade.

Essa pesquisa também é classificada como Estudo de Caso, conforme Chizzoti (1991) este é uma caracterização de um caso específico.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A princípio, a intenção do Projeto Integrador era desenvolver jogos pedagógicos de alfabetização para os anos iniciais do ensino fundamental. Porém, por causa da pandemia do COVID-19, foi necessário o isolamento social, com isso, houve algumas alterações.

Ainda assim, as atividades mantiveram o uso do lúdico. Segundo Modesto e Rubio (2014), o lúdico é de extrema importância na mediação do aprendizado, estimula a criança enquanto trabalha com jogos e tudo o que ela possa manusear, refletir e reorganizar. Por aprender brincando, o aprendizado acontece sem a criança perceber.

A primeira atividade remota foi um relatório sobre a primeira etapa do projeto até a suspensão das aulas. Na segunda semana remota, considerando sempre a ludicidade, foi solicitada a produção de um material para a Educação Infantil ou anos iniciais do Ensino Fundamental. Foi escolhido pelas discentes um jogo de matemática e um de português para auxiliar na alfabetização de crianças do fundamental I. Por causa de um feriado nacional, não houve a semana remota três. Durante a semana quatro, a professora propôs que fosse feito uma cartilha informativa para ser trabalhada nas escolas sobre a pandemia do COVID-19. Na produção foram inseridos desenhos e jogos para deixar a cartilha mais clara e lúdica para as crianças.

Não houve trabalho nas semanas cinco e seis por causa de uma atividade avaliativa. Nas semanas remotas sete e oito, foi elaborada uma videoaula para o ensino fundamental I, e foram escolhidos novamente os temas português e matemática. Na videoaula de português foi abordado o assunto substantivo e adjetivo, já na de matemática, o assunto foi contação dos números de 1 a 10.

Nas semanas nove e dez, foi proposta a elaboração de uma abordagem lúdica sobre algum conteúdo de ciências para o 1º ou 2º ano. As discentes fizeram atividades relacionadas a importância dos hábitos de higiene. Durante as semanas onze e doze, a disciplina de artes foi escolhida e houve uma apresentação sobre as obras de Wassily Kandinsky. Com isso, a professora pediu para que as discentes fizessem suas próprias releituras.

Na última semana remota foi realizado um cartaz relacionado com a disciplina de história com os temas: primeiros habitantes do Brasil e árvore genealógica.

Figura 1: Jogos de alfabetização e cartilha informativa.



Fonte: Elaboração das autoras, 2020.

Figura 2: Videoaulas e jogos de hábitos de higiene.



Fonte: Elaboração das autoras, 2020.

Figura 3: Árvore de Kandinsky e cartaz de história.



Fonte: Elaboração das autoras, 2020.

CONCLUSÃO

Apesar das aulas presenciais terem sido suspensas por causa da pandemia do COVID-19, o projeto integrador seguiu, mas com adaptações. A professora e os alunos tiveram que se reinventar para darem continuidade e mesmo assim adquiriram conhecimentos. A gravação de videoaulas, produção de jogos e brincadeiras, entre outras atividades trouxeram bastante aprendizado sendo uma ótima experiência para os discentes.

REFERÊNCIAS

- ASSUNÇÃO, Maria Aparecida de. **PROJETO INTEGRADOR, Orientações Gerais**, 2015. Disponível em: https://www.cnabrazil.org.br/assets/arquivos/manual_de_orientacao_do_projeto_integrador.pdf. Acesso em: 17 jun. 2020
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Pedro Roberto. **Metodologia Científica**. 6.ed. – São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- CHIZZOTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 1991.
- MARCONI, Marina de Andrade e LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**.- 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.
- MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. **A importância da ludicidade na construção do conhecimento**. Disponível em: http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf. Acesso em: 19 jun. 2020.