

# RECRIANDO O JÁ CRIADO: A SALA DE CASA COMO SALA DE AULA



PEDAGOGIA

BARBOSA, Marcelly Ciotti;

SILVA, Cleiton Belo da;

ARAUJO, Ludmilla Carneiro – ORIENTADORA;

MOLLICA, Adriana Maria Vieira – ORIENTADORA.

## INTRODUÇÃO

A atividade escolar desenvolvida neste relatório trata-se do Projeto Integrador, uma disciplina oferecida pelo curso de Pedagogia do Unifagoc, que tem como objetivo central desenvolver as competências que estão sendo adquiridas durante o período letivo.

Para sua realização foi feito um trabalho interdisciplinar, que teve o envolvimento das seguintes disciplinas: Alfabetização e Letramento, Português, Metodologia da Pesquisa, Fundamentos e Práticas do Ensino da Língua Portuguesa e Criança e Ludicidade, cada uma delas tendo seu grau de importância e utilidade para a concretização deste projeto.

Porém, o mundo viveu neste ano algo nunca visto, que tomou proporções assustadoras que mudaram o que se entendia como vida normal. Sendo assim este trabalho não teve sua execução habitual, que seria a ida em uma escola para sua aplicação. Neste semestre, os trabalhos foram realizados remotamente, com cada estudante em sua casa.

## METODOLOGIA

O Projeto Integrador III foi desenvolvido para ser realizado em equipe, e para ser executado em uma escola pré-estabelecida, trazendo pelos discentes a junção dos conteúdos desenvolvidos durante o semestre.

Em meio a pandemia do COVID-19, esta execução foi findada, por ordem do Governo Federal, Ministério da Saúde e Organização Mundial da Saúde (OMS), para a segurança de todos.

Para a realização deste projeto, foi feita uma pesquisa bibliográfica, aplicada e estudo de caso. De acordo com Cervo (2007), a pesquisa bibliográfica consiste na consulta de acervos científicos, como revistas, artigos, livros ou teses, que auxiliam na realização de pesquisas. A pesquisa aplicada, de acordo com Andrade (2017), visa aplicações práticas, buscando aplicar os conhecimentos adquiridos. Já o estudo de caso, segundo Yin (2005), é uma investigação de um caso ou um fenômeno específico.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

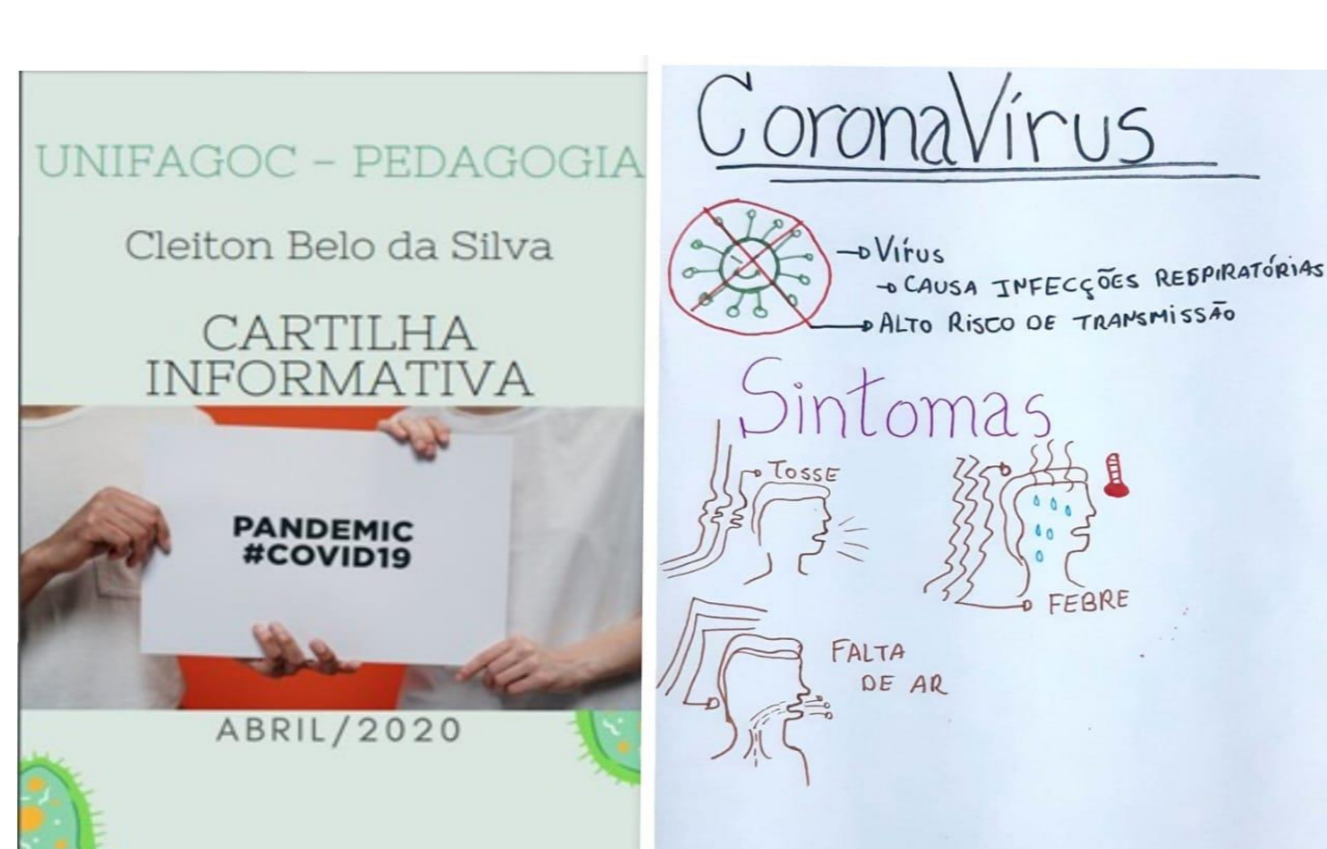
O objetivo principal do Projeto Integrador além de trazer aos discentes uma experiência multidisciplinar, é também envolver escolas municipais e realmente efetivar essa iniciativa, foram então selecionadas algumas, e sorteada aos grupos. No entanto, uma questão que não mudou foi o uso do lúdico para a realização das atividades. Huizinga (1993) relata que o jogo é algo mais antigo que a própria cultura, mas que a pressupõe vinculada às sociedades humanas. Este autor afirma também que "... encontramos o jogo na cultura como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos" (HUIZINGA, 1993, p.6).

Figura 1 – Brinquedo Reciclável



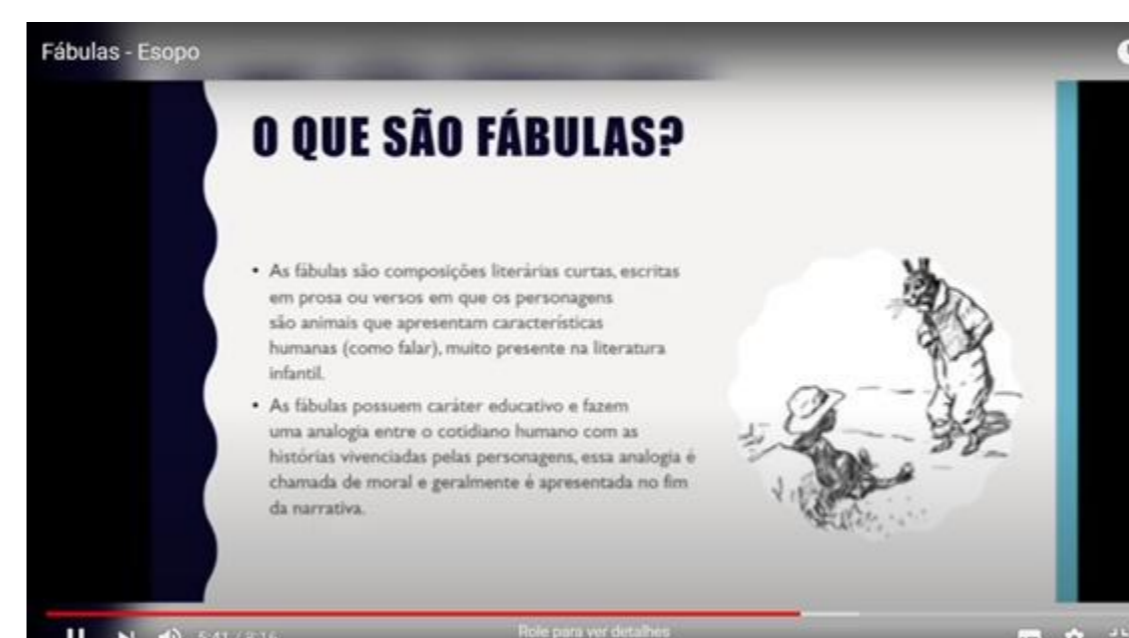
Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Figura 2: Cartilha Covid-19



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Figura 3 – Vídeo Aula Tema Livre Ciências



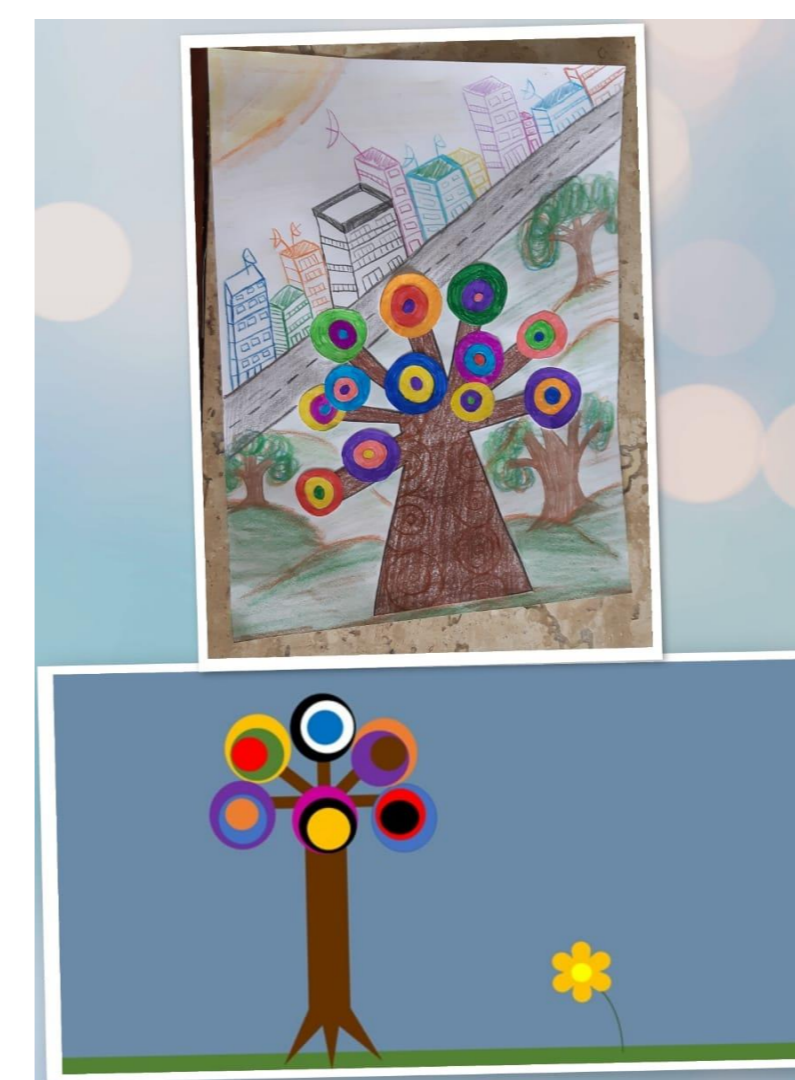
Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Figura 4 – Brinquedo ou Jogo de



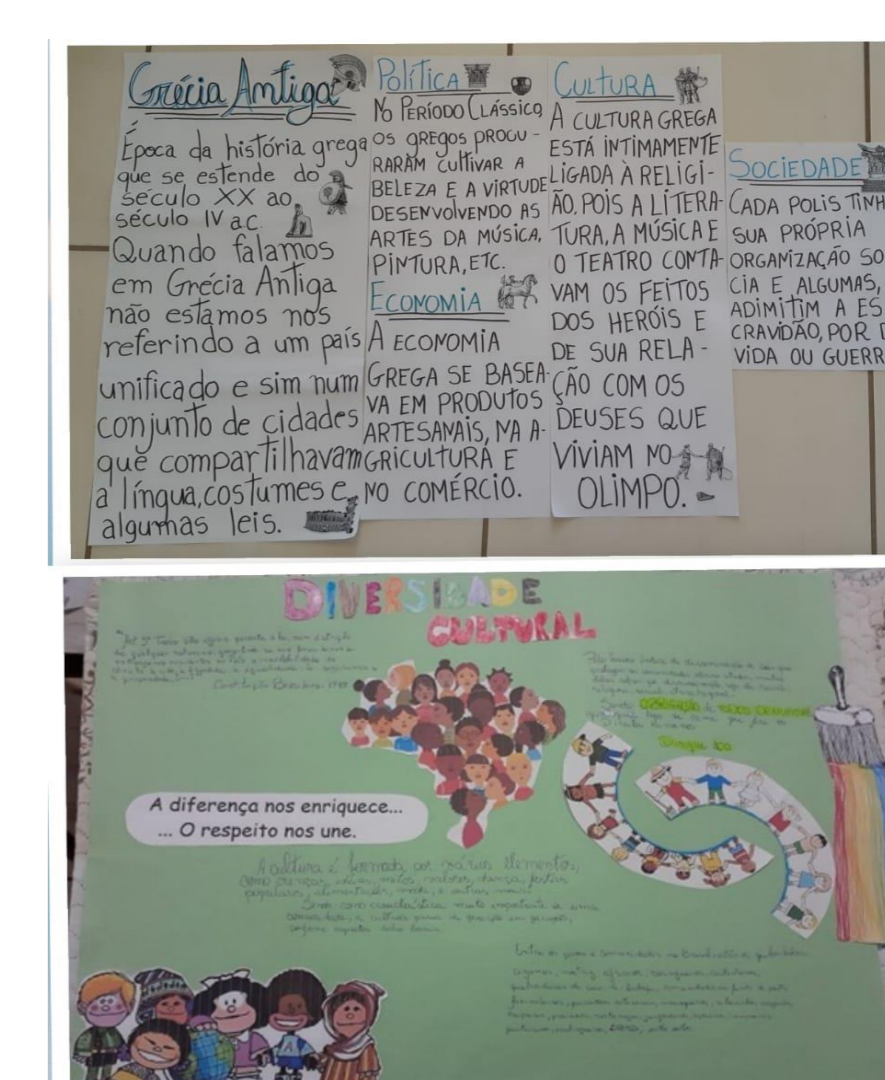
Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Figura 5 – Árvore De Kandinsky



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Figura 6 – Trabalho De História



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

## CONCLUSÃO

Ao final deste semestre não foi possível concluir os resultados que a princípio foram traçados, as mudanças no meio do caminho foram muitas, e trouxeram não só desafios na execução do Projeto Integrador III em si, mas desafios pessoais e muito individuais.

O isolamento social que foi imposto, obrigou a cada um se reinventar, se renovar e reaprender a aprender, o trabalho que era para ser desenvolvido e aplicado em uma escola real, com alunos reais e com todos os possíveis contratempos, não se realizou, mas algo novo aconteceu, e o que foi pensado um dia que seria útil, como a internet e todo esse mundo novo de possibilidades, se mostrou indispensável.

Todos os discentes nesse momento de pandemia, possivelmente serão futuros formandos inovadores, irão trazer para suas carreiras profissionais uma experiência única, pois tiveram que desbravar um universo novo e encarar tudo que ele trazia.

Pode-se concluir que nada foi perdido e sim muito conhecimento foi adquirido, alunos se tornaram professores, gravando videoaulas com várias propostas distintas, com muito empenho nas construções de jogos e brincadeiras, viraram editores de vídeo, fotógrafos, experiências que agregaram ao profissional em formação.

Essa pandemia fez muita coisa mudar, mas nem tudo foi ruim, o mundo não será mais o mesmo e as pessoas já estão se adaptando a isso, renovação define o futuro.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

CERVO, Amado L. et al. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

HUIZINGA, J. - Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo, Perspectiva, 1993. 243p.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005. 212 p.