

INTRODUÇÃO

O Projeto Integrador é uma iniciativa do UNIFAGOC que visa proporcionar aos discentes, desde o primeiro período, a possibilidade de irem para o cenário escolar e conhecerem o ambiente em que trabalharão no futuro. As atividades práticas são desenvolvidas nas instituições escolares, porém o momento que estamos vivendo impossibilitou que isso fosse realizado, e as atividades foram, então, desenvolvidas em casa e apresentadas através de aulas online. A interdisciplinaridade é fundamental para a realização do projeto e no primeiro período as disciplinas envolvidas são Projeto Integrador e Ferramentas Tecnológicas.

DESENVOLVIMENTO

A escola em que iríamos aplicar o projeto é a Escola Municipal Dulcinéia Serrato, também conhecida como Caic. Foi realizada uma visita no dia 16/03/2020, pelas alunas Gabriela e Rayane. O jogo pedagógico que iríamos desenvolver e aplicar na escola seria sobre alfabetização, contemplando até a letra E do alfabeto. Em virtude da pandemia que se instalou no país, ocasionada pelo vírus COVID-19, o jogo pedagógico não foi aplicado aos alunos de fato. Sendo assim, cada integrante do grupo do projeto integrador confeccionou o jogo remotamente, respeitando os objetivos pré determinados, e apresentou virtualmente para a professora Patrícia e os alunos do primeiro período de Pedagogia, através de uma live.

Sendo assim, os projetos que seriam feitos dentro de sala de aula passaram a ser desenvolvidas em casa. Algumas atividades foram produzidas, inclusive, com materiais reciclados que tínhamos em casa, seguindo os exemplos de atividades similares, disponibilizadas no SIGA, como apoio para o desenvolvimento dos referidos projetos.



RESULTADOS

Os graduandos tiveram a oportunidade de aprender que existem várias maneiras de promover a educação, mesmo que seja preciso fazer uso de outros recursos como a tecnologia. Tiveram a oportunidade de se familiarizarem com os meios tecnológicos que certamente farão parte da vida dos futuros alunos. Segundo Maratori (2003, p.2):

Resta portanto, ao educador descobrir alternativas que colaborem para o desenvolvimento das diversas competências do aprendiz, e que o conduzam não só ao conhecimento cognitivo, mas um conhecimento do seu ser como todo.

Hoje em dia, nós, alunos do primeiro período de Pedagogia, aprendemos a buscar outras alternativas para disseminar o conhecimento, vencer o desafio da insegurança, medo e timidez, e encontramos um refúgio na tecnologia.

CONCLUSÃO

Durante o semestre, os discentes utilizaram a tecnologia e os poucos recursos de que dispunham em suas casas para confeccionarem jogos propostos pela professora da disciplina. Foi proposto a eles a elaboração de uma cartilha direcionada aos alunos da Educação Infantil que tinha como objetivo conscientizar as crianças sobre o coronavírus (COVID-19), para que elas possam se prevenir de forma correta e entender a importância do isolamento social e outras formas de prevenção. Pouco tempo depois, os alunos fizeram um jogo pedagógico interativo sobre o coronavírus, com o intuito de proporcionar conhecimento de forma prazerosa. Os discentes também planejaram e produziram vídeo aulas, aulas práticas de ciências e cartazes lúdicos na disciplina de história.

Aprendemos que, com poucos recursos, é possível elaborar atividades interessantes, as quais podem promover a inovação docente.

REFERÊNCIAS

MARATORI, Patrick. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro, 2003, p. 2.