

INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE EM PROL DA APRENDIZAGEM



CASTRO, Maria Rita de Cássia Padovani
LEITE, Maria Eduarda Souza
MACIEL, Marcela Prado
MARTINS, Vanessa Prado
MOREIRA, Yasmin Oliveira
PADILHA, Alíriam de Cássia Souza
TEIXEIRA, Ana Gabriela Abrantes
ORIENTADORAS: CONDÉ, Patrícia Peluso
PEREIRA, Ana Amélia de Souza



INTRODUÇÃO

O projeto integrador tem como objetivo trazer para nós, docentes do curso de Pedagogia, experiência no ambiente escolar, proporcionando conhecimento e identificação das habilidades e dificuldades dos alunos. É importante destacar que essa disciplina nos permitirá, através da prática, aprender como transferir conhecimento, visto que segundo Bulgraen (2010,p.31): “ensinar é uma responsabilidade que precisa ser trabalhada e desenvolvida. Um educador precisa sempre, a cada dia, renovar sua forma pedagógica para, da melhor maneira, atender a seus alunos”.

Nesse contexto, a disciplina nos permitirá aprender como ensinar de uma forma que fugirá do tradicional, que despertará um interesse maior nos alunos. Em geral, essas atividades práticas são realizadas no ambiente escolar; entretanto, neste semestre, as atividades estão sendo desenvolvidas online, através do aplicativo *Google Meet*. A interdisciplinaridade é fundamental para o desenvolvimento do projeto e no primeiro período as disciplinas envolvidas são Projeto Integrador e Ferramentas tecnológicas.

DESENVOLVIMENTO

A ideia inicial do projeto era a elaboração de jogos educativos voltados à educação infantil e, para isso, foram selecionadas quatro escolas para desenvolver o projeto. Por conseguinte, foram agendados horários para visitar as instituições, com o objetivo de conhecer as turmas, fazer e ouvir sugestões sobre o brinquedo. Marcamos nossa visita na E. M. Deputado Filipe Balbi e ela foi realizada no dia 12 de março de 2020. Desse modo, nesse dia, organizamos um grupo de quatro pessoas - Alíriam, Ana Gabriela, Maria Eduarda e Yasmin – e fizemos nossa visita no período da manhã. Fomos muito bem recebidas pela supervisora Márcia, com a qual conversamos e explicamos nossos objetivos para o projeto. Porém, com a Pandemia mundial, tivemos que adiar nosso projeto e, conseqüentemente, nossas atividades sofreram mudanças.

Desta forma, foram definidas atividades alternativas, que foram realizadas respeitando o isolamento social, tais como: construção de jogos pedagógicos, elaboração de uma cartilha sobre o Covid-19, um jogo de tabuleiro também sobre o Covid. Planejamos e preparamos uma vídeo aula, elaboramos uma aula prática de Ciências e História e trabalhamos com a disciplina de Artes. Enfim, todas as atividades foram com objetivos variados e todas com apresentações online pelo aplicativo do Meet.

RESULTADOS

O que, a princípio, parecia impossível, provou ser possível. Várias atividades práticas foram desenvolvidas e apresentadas para toda a turma. E, através das apresentações, conseguimos vencer o medo, a insegurança e, principalmente, a timidez.

CONCLUSÃO

Enfim, com tudo isso vimos que podemos superar as nossas expectativas e que sempre podemos dar o nosso melhor, independente de termos material ou não. Em meio a essa pandemia, usamos a tecnologia e a criatividade a nosso favor. E vamos concluir este semestre através deste Banner.



REFERÊNCIAS

BULGRAEN, Vanessa C. **O papel do professor e sua mediação nos processos de elaboração do conhecimento.** Revista Conteúdo, Capivari, v.1, n.4, ago./dez. 2010