

# PROJETO INTEGRADOR I

## Socialização na ajuda para o aprendizado



BARBOSA, Marcelly Ciotti;  
OLIVEIRA, Gabriela Gonçalves;  
PEREIRA, Ana Júlia Ciotti;  
SANTANA, Mariele Aparecida;  
XAVIER, Raissa Freitas;

ORIENTADORA: Patricia Peluso Condé



PEDAGOGIA

Orientadora Patrícia Peluso Condé

### INTRODUÇÃO

A experiência em sala de aula é válida para “toda uma vida” e não somente naquele momento. Professores marcam vidas e as transformam, tanto para o bem quanto para o mal.

### DESENVOLVIMENTO

O Projeto Integrador é um projeto pedagógico que tem como objetivo proporcionar a interdisciplinaridade de todas as matérias envolvidas no semestre do curso de graduação.

No decorrer dos anos, a nossa educação vem passando por diversas reformas educacionais a fim de romper com o analfabetismo, porém, ainda prevalece o desfoco no desenvolvimento educacional.

Novas instituições bem estruturadas e cada vez mais perto dos alunos facilitam essa recente retomada do interesse educacional, como a Escola Municipal Professora Climene Moreira Brum, localizada na cidade de Ubá, que atende diversas crianças de variada faixa etária, em um ambiente recém-adquirido, mas totalmente adaptado e amplo, onde as crianças que ali frequentam conseguem ser crianças de verdade, aprendendo com alegria e descontração.

### ATIVIDADE PROPOSTA

A cada novo período letivo, os estudantes são estimulados a, juntamente com o conhecimento que está sendo adquirido e a partir do contato direto com seu futuro ofício, observar e identificar problemas e/ou dificuldades educacionais e, assim, buscar uma solução a partir daí, utilizando diversificadas matérias e culminando em uma nova vivência além de diferentes experiências.

O brinquedo proposto pelo grupo do projeto integrador é um dominó, que foi desenvolvido e pensado para não só ajudar no aprendizado de números, mas também para ser utilizado como um brinquedo sensorial.

Esse dominó é feito de tiras de papelão revestidas de EVA, de diversas cores. Em sua parte superior, encontra-se um número feito também de EVA e uma divisória e, do outro lado, botões (usados em roupas) com uma quantidade igual ou diferente. O objetivo do jogo é que, através do tato, as crianças venham a contar os botões e assim descobrir qual o número correspondente a essa quantidade.

### EXPECTATIVAS

- Auxiliar no reconhecimento dos números;
- Trazer um novo estímulo;
- Desenvolver novas estratégias;
- Desenvolver e instigar o pensamento lógico .

Isso tudo através de uma atividade lúdica.

### RESULTADOS

O grupo foi muito bem recebido desde a primeira visita, da portaria até a sala de aula, foram todos receptivos e educados. A escola é muito bem estruturada e o ambiente em que as crianças se encontram é extremamente propício para o desenvolvimento de todas elas.

A interação entre o espaço e o conteúdo a ser aplicado faz com que o aluno, de forma lúdica, aprenda não somente o básico, mas seja estimulado o tempo todo a pensar de maneira diferente, pois instiga a curiosidade e desenvolve o sensório-motor com a assistência de profissionais qualificados para atender tais necessidades.

Figura 1

Grupo: Raissa, Gabriela, Marcelly, Mariele e Ana Júlia



Figura 2

Turma da professora Neuzangela



Figura 3

Apresentação do brinquedo



Figura 4

Brinquedo



### CONCLUSÃO

Após a apresentação do brinquedo, o grupo pode concluir o quanto momentos de interação com as crianças, utilizando materiais lúdicos como meio de auxílio ao desenvolvimento de cada uma, são importantes.

Através de pequenos momentos, é possível despertar um interesse genuíno em todas elas e isso não é somente útil no momento atual, já que o exercício das atividades cognitivas e pensamento lógico é fundamental para o desenvolvimento futuro de toda criança.