



INTRODUÇÃO

O projeto integrador é uma disciplina do curso de pedagogia do Unifagoc que visa colocar em prática toda a teoria ensinada. Em virtude do cenário atual vivido, não foi possível realizar o Projeto Integrador III como se planejava, que seria feito nas escolas. Mas, mesmo em meio a pandemia os professores e alunos do curso de pedagogia se reinventaram, provando que é possível colocar o projeto em ação mesmo com todo o distanciamento social. Com isso, os trabalhos e atividades do projeto foram desenvolvidos através de recursos tecnológicos como celulares e computadores. Este projeto é considerado interdisciplinar pois conta com o apoio de várias matérias do curso para se concretizar. A disciplina de Alfabetização e Letramento é de extrema importância pois visa o ensinamento através de práticas sociais. Português é o canal entre as disciplinas no projeto integrador, pois além de orientar na parte da leitura e escrita, auxilia na boa comunicação e compreensão em todos os contextos. A disciplina de Metodologia da Pesquisa teve sua principal contribuição garantindo melhoria e qualidade, fornecendo melhor compreensão e objetividade no desenvolvimento prático e teórico do projeto.

METODOLOGIA

Na realização do Projeto Integrador III, que se reinventou no primeiro semestre de 2020 em meio a pandemia do COVID 19, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, aplicada e estudo de caso. Ambas as pesquisas foram indispensáveis para a realização desse projeto.

Segundo Cerro (2007), a pesquisa bibliográfica procura selecionar um determinado problema através de referências teóricas publicadas em artigos, dissertações, livros e teses. Pode ser independente ou parte de uma pesquisa descritiva ou experimental. Ela busca conhecer e analisar as contribuições culturais e científicas do passado sobre determinado assunto.

De acordo com Andrade (2017), a pesquisa aplicada também conhecida como pesquisa prática, visa às aplicações práticas, com objetivos de atender as exigências da vida moderna. Seu objetivo é buscar soluções e fins práticos para problemas concretos.

O estudo de caso é adequado quando se pretende investigar como e o motivo de um conjunto de eventos contemporâneos. O autor afirma que o estudo de caso é uma investigação empírica que permite o estudo de um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, principalmente quando os limites entre eles não estão claramente definidos (YIN, 2005).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O principal objetivo do projeto integrador é colocar todo o ensinamento teórico em prática, mas sempre visando a questão da ludicidade. No início do semestre de 2020, foram separadas 4 escolas para que os estudantes pudessem visitar. As visitas foram realizadas com o intuito de observar como estava o desenvolvimento das crianças em relação a alfabetização, e quais eram suas maiores dificuldades de aprendizagem, para que, em seguida fosse possível planejar e elaborar atividades e jogos pedagógicos para auxiliá-los no que tinham mais dificuldade. Contudo, devido a pandemia causada pela COVID 19, o projeto sofreu algumas mudanças. Os trabalhos e atividades tiveram que ser totalmente remotos, os quais foram realizados em casa, em seguida gravados, fotografados e postados no *sigla*, e as aulas que

deveriam ser presenciais passaram a acontecer nas *lives* feitas pelo *google meet*.

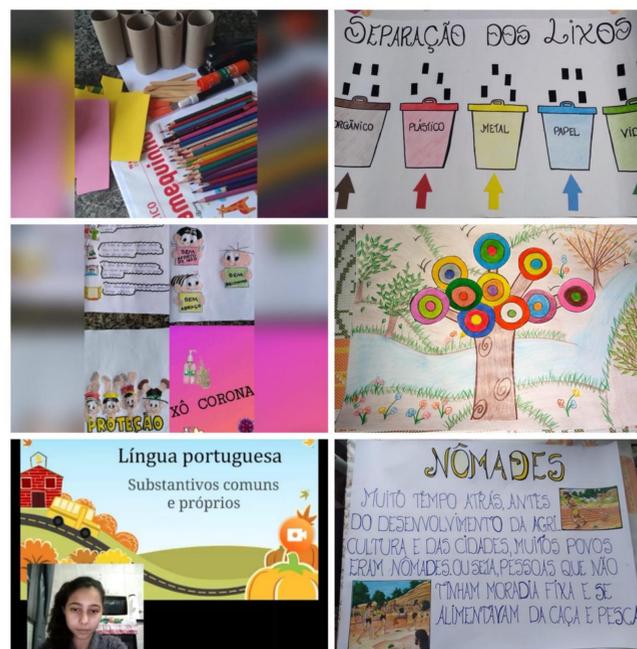
Entre os trabalhos realizados, foram feitos vídeo aulas, cartilhas, cartazes e jogos pedagógicos com materiais que os estudantes possuíam em casa, devido a não poder sair por causa do distanciamento social.

Entretanto, mesmo com as alterações que o projeto sofreu, o que não faltou foi criatividade e ludicidade nos jogos elaborados. Segundo Santos (2007), a ludicidade é a necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O aspecto lúdico facilita na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal, social e cultural, colaborando para uma boa saúde mental e facilita nos processos de comunicação e construção do conhecimento. E foi isso que os estudantes de pedagogia buscaram realizar, ainda que fosse através de atividades remotas.

CONCLUSÃO

Apesar dos obstáculos enfrentados para que o Projeto Integrador III fosse concluído, pôde-se perceber que é possível inovar e se reinventar mesmo em meio a uma pandemia, na qual o distanciamento social foi a maior dificuldade. Mesmo com toda a dificuldade foi possível seguir e concluir com o projeto, provando que, com ludicidade e inovação, tudo é possível basta utilizar a criatividade e os recursos necessários. Tendo isso em prática, é possível reverter qualquer situação que pareça não ter solução.

Figura 1: Montagem de fotos das atividades



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

REFERÊNCIAS

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

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

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **O lúdico na formação de professores**. 7. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

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