

CONTEXTO EDUCATIVO DE ATIVIDADES LÚDICAS EM TEMPOS DE PANDEMIA



BARBOSA, Ana Flávia Martins

DIAS, Lorena Nepomuceno.

ARAUJO, Ludmilla Carneiro – ORIENTADORA.

MOLLICA, Adriana Maria Vieira - ORIENTADORA.



PEDAGOGIA

INTRODUÇÃO

O Projeto Integrador tem como principal objetivo trazer o contato com a sala de aula desde o início do processo formativo para que os graduandos consigam unir teoria à prática. Neste 3º Período do curso de Pedagogia a ideia seria levar um projeto para rede de escolas públicas de Ubá-MG com o intuito de desenvolvermos diferentes atividades lúdicas para ajudar as crianças na alfabetização.

Segundo Redin (2000), a atividade lúdica é o início de uma construção da criança, fazendo com que ela crie novas habilidades ao brincar, desenvolvendo várias formas, capacidades, criatividade e estimulando seu desenvolvimento e imaginação.

Com o surgimento da pandemia do Coronavírus no Brasil, as atividades propostas foram suspensas no mês de março de 2020.

Mediante a essa novidade, o Projeto Integrador III foi modificado e reestruturado para ser realizado de forma remota, ou seja, cada estudante realizando suas atividades em casa, e apresentando-as *on line*, através de conferências no *google meet* e enviando fotos e vídeos para o siga.

METODOLOGIA

Para a realização do Projeto Integrador III foram feitas pesquisas bibliográficas, aplicadas e um estudo de caso.

Boccatto (2006), esclarece que, as pesquisas bibliográficas buscam um meio seguro de repassar informações contidas em materiais publicados em livros, artigos, revistas científicas, dentre outros.

A pesquisa aplicada é compreendida como uma pesquisa que tem um resultado prático visível (SCHWARTZMAN, 1979). Complementando a pesquisa, o estudo de caso é um método que trabalha com a investigação de fenômenos diversos nas mais variadas áreas de conhecimento e é de grande importância na construção de um bom planejamento. (VENTURA, 2007).

Nesse contexto o projeto integrador III desenvolveu várias atividades no curso do 3º Período de Pedagogia do UNIFAGOC- Ubá-MG.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A ideia do Projeto Integrador inicial seria trabalhar a alfabetização na Escola Municipal Dr Tânus Feres Andrade-Curumim II com os alunos dos 2º anos iniciais do Ensino Fundamental.

A primeira etapa foi uma visita na escola para conhecer os alunos, professores e tirar dúvidas sobre suas maiores dificuldades e com isso as discentes fariam um jogo pedagógico trabalhando em cima das orientações sugeridas pelos professores.

No entanto, antes mesmo de se iniciar o projeto, no início do mês de março chegou ao Brasil a pandemia do Coronavírus, fazendo com que o projeto sofresse modificações. As aulas passaram a ser remotas através do SIGA e do *Google Meet*. As atividades trabalhadas remotamente foram variadas, como por exemplo, jogos, cartilhas, vídeo aula e brinquedos pedagógicos para atender aos objetivos assim pedidos.

Na primeira semana remota foi realizado um relatório do que seria planejado desde as visitas na escola até a escolha do jogo pedagógico proposto na disciplina de alfabetização e letramento. Foi feito uma proposta de jogo que pudesse auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

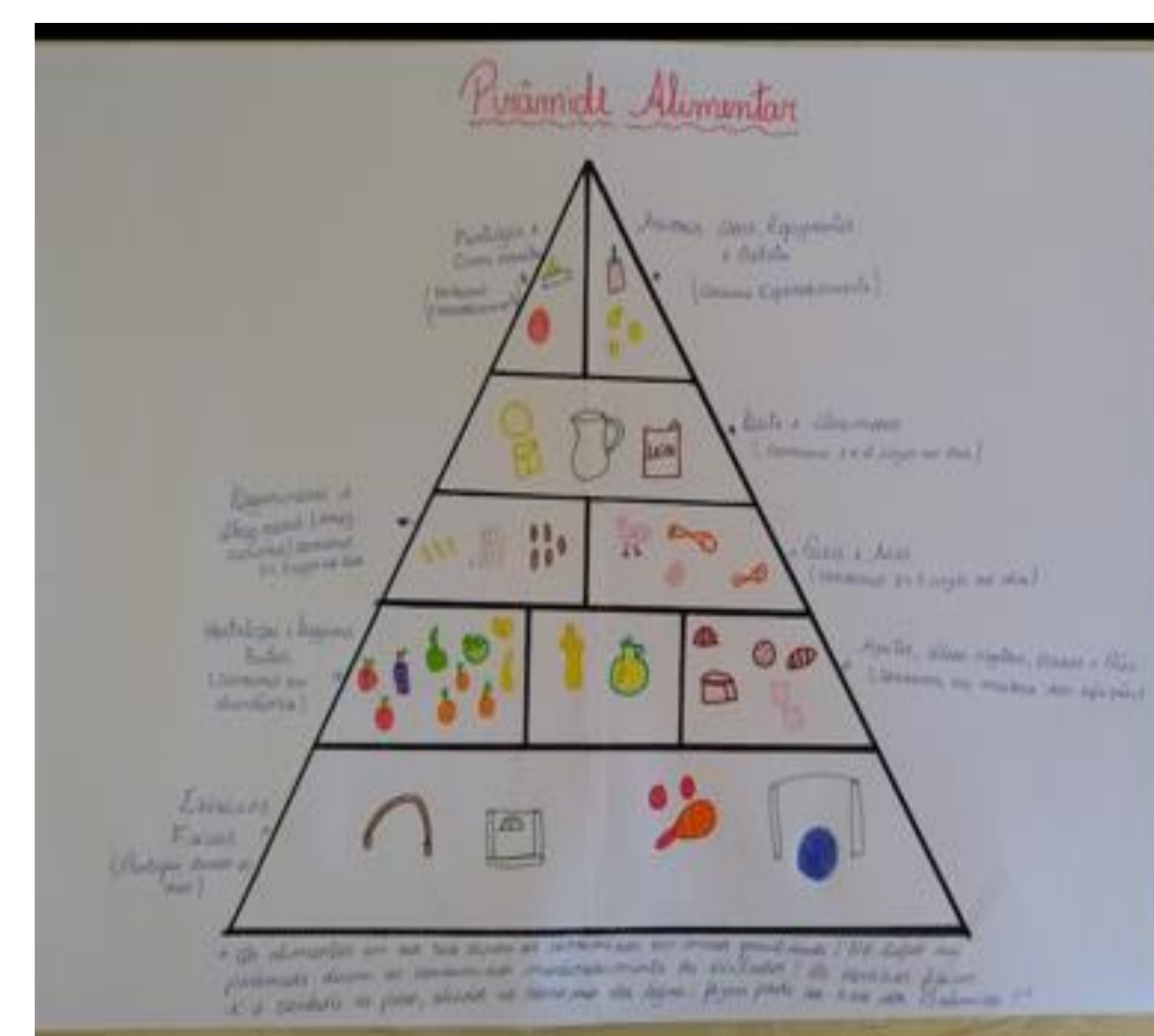
No decorrer dos meses foram realizadas várias atividades práticas, e as fotos e vídeos postados no SIGA. Algo que não mudou no projeto foi o objetivo lúdico das atividades. Todos os jogos foram produzidos com a intenção de serem atividades lúdicas que favoreçam a aprendizagem das crianças.

“[...] a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1995, p.11)

Figura 1- Arvore Kandinsky



Figura 2- Pirâmide Alimentar



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

Fonte: Dados da pesquisa, 2020

CONCLUSÃO

Conclui-se que o Projeto Integrador III é indispensável pois proporciona a união da teoria com a prática. Mesmo mediante a pandemia do COVID-19 e a proposta oficial não sendo cumprida, a realização de forma remota foi realizada com sucesso e atingiu os objetivos, trazendo a oportunidade de aprender de um jeito inovador. Há muito tempo já havia sido descoberta a importância das brincadeiras e dos jogos, onde “entre os egípcios, romanos e maias, o lúdico se destacava em importância, pois era através dos jogos que as gerações mais jovens, aprendiam com os mais velhos os valores e conhecimento de sua cultura” (SOUZA, 1996, p.343).

Sendo assim o projeto integrador tem um surgimento imprescindível na forma lúdica, dinâmica e criativa, auxiliando no ensino aprendizagem dos alunos para novos conhecimentos sobre diferentes conteúdos estudados.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006.

REDIN, Euclides. O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca. Porto Alegre: Mediação, 2000.

SCHWARTZMAN, Simon. Pesquisa acadêmica, pesquisa básica e pesquisa aplicada em duas comunidades científicas. Termos de referência de pesquisa, não publicado, janeiro de, 1979.

SOUZA, Edison Roberto. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. Revista Motrivivência. V. 8, n. 9, 1996.

VENTURA, Magda Maria. O estudo de caso como modalidade de pesquisa. Revista SoCERJ, v.20, n.5, p. 383-386, 2007.