

**CONSOLAÇÃO, Davi Reis da.**

**FIRMINO, Maria Eduarda**

**ARAUJO, Ludmilla Carneiro – ORIENTADORA.**

**MOLLICA, Adriana Maria Vieira - ORIENTADORA.**

## INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade que busca, a todo momento, um ensino de qualidade, que favoreça uma prática educadora capaz de transformar a realidade e todos que estão envolvidos no processo educacional.

Percebe-se que no Brasil, o ensino superior tem buscado ferramentas didático-pedagógicas que sejam capazes de estimular um ensino eficiente e contextualizado diante das grandes demandas do mercado de trabalho (SANTOS; BARRA, 2012).

O Projeto Integrador surge então como uma dessas ferramentas, associando o aprendizado em sala de aula com a prática social.

No 3º período do curso de Pedagogia, a ideia era levar para a sala de aula da rede pública de Ubá – MG, projetos lúdicos que auxiliassem os alunos na prática alfabetizadora. Segundo Piaget (1978), a atividade lúdica é indispensável na prática educativa da criança tornando-se obrigatória no processo de desenvolvimento.

Contudo, com o surgimento da pandemia do COVID-19 no Brasil e a necessidade do distanciamento social em março de 2020, as atividades acadêmicas foram suspensas e depois transformadas em regime remoto.

Diante disso, o projeto teve que ser reestruturado e desenvolvido de uma nova forma e se transformou em um projeto interdisciplinar envolvendo as disciplinas de Alfabetização e Letramento, Português e Metodologia de Pesquisa.

## METODOLOGIA

Para a realização deste projeto foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica, realizada com base em materiais já elaborados, livros e artigos científicos, como sendo a principal fonte de busca por informações importantes para o desenvolvimento do mesmo (GIL, 2002).

É uma pesquisa aplicada que têm como um de seus objetivos, segundo Appolinário (2004), resolver problemas ou necessidades imediatas de forma prática. Também se caracteriza como um estudo de caso, que é uma confirmação empírica que investiga um determinado assunto dentro de um contexto da vida real (YIN, 1989).

Assim, desenvolveram-se as atividades do Projeto Integrador III, do 3º período do curso de Pedagogia do UNIFAGOC – Ubá – MG.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Trabalhar a alfabetização de forma lúdica nas escolas selecionadas da rede pública de Ubá-MG, era o objetivo inicial do Projeto Integrador, proposto aos alunos do 3º período de Pedagogia. Elaborar jogos que auxiliassem alunos e professores no processo de alfabetização era o que seria desenvolvido neste período dentro das atividades iniciais do projeto.

Uma das escolas selecionadas foi a Escola Municipal Dr. Tânus Feres Andrade – Curumim II – com os alunos do 1º ano do ensino fundamental.

A primeira etapa foi a visita nas escolas como forma de conhecer a sala para depois realizar a elaboração e execução dos jogos pedagógicos baseados nas características dos alunos e dentro daquilo que tinha sido destacado com importante de ser trabalhado pela professora.

Porém, em meados de março, a Pandemia do COVID-19 chegou ao Brasil, mudando radicalmente a rotina dos brasileiros. Com ela veio a necessidade do distanciamento social tendo início assim o ensino remoto e a reestruturação do projeto.

A professora orientadora, Ludmilla Araújo, fez então a adaptação do projeto, lançando uma nova proposta que se adequasse as orientações sanitárias de distanciamento sem perder a essência do projeto que é de trazer para a prática os conteúdos trabalhados em sala de aula.

O novo modelo de trabalho favoreceu o desenvolvimento de atividades relacionadas a disciplinas variadas através da criação de diversos materiais: videoaulas, cartilhas, jogos pedagógicos variados.

“O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, tornar-se cidadã deste mundo, ser capaz de exercer sua cidadania e competência” (DALLABONA; MENDES; 2004, p.06).

Figura 01: Atividades variadas desenvolvidas no projeto integrador III



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

## CONCLUSÃO

O Projeto Integrador é um caminho pedagógico que gera conhecimento e desenvolvimento através da prática, utilizando atividades lúdicas variadas como forma de dinamizar o processo educacional.

Mesmo não sendo realizado de acordo com a proposta inicial devido a pandemia do novo coronavírus, conclui-se que o projeto atingiu seus objetivos diante da elaboração de diversas atividades lúdicas que poderão ser utilizadas em sala de aula quando as aulas presenciais retornarem.

Somente buscando maneiras novas e variadas de ensinar, conseguiremos uma educação de qualidade que atenda as expectativas e os interesses das crianças (DALLABONA; MENDES. 2004).

Assim o Projeto integrador surge como forma dinâmica e criativa de aprendizagem tanto para os alunos que estão aplicando quanto para os discentes que participam de forma ativa de sua aplicação.

## REFERÊNCIAS

- APPOLINÁRIO, F. Dicionário de metodologia científica: um guia para a produção de conhecimento científico. São Paulo: Atlas, 2004.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.1, n.4, p. 107-112, 2004.
- GIL, Antônio Carlos. Como classificar pesquisas. Como elaborar projetos de pesquisas, v.4, p. 44-45, 2002.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- SANTOS, Maria Célia Calmon; BARRA, Sérgio Rodrigues. O projeto integrador como ferramenta de construção de habilidades e competências no ensino de engenharia e tecnologia. In: COBENGE – XL Congresso Brasileiro de Ensino de Engenharia, Belém – PA, 2002.
- YIN, Rbert K. Case Study Research – Desing and Methods. Sage Publications Inc, USA, 1989.