



SANTANA, Mariele.

ARAUJO, Ludmilla Carneiro- ORIENTADORA;

MOLLICA, Adriana Maria Vieira - ORIENTADORA.

INTRODUÇÃO

O projeto integrador é uma disciplina interdisciplinar oferecida no curso de Pedagogia do Unifagoc, que tem o objetivo de agregar a teoria à prática em sala de aula, escolas e outros ramos de educação da cidade. Essa experiência proporciona ao aluno uma melhor preparação após sua formação. No entanto, nesse semestre, uma inesperada pandemia nos levou a inovar em nossas atividades práticas realizando-as em casa e apresentando-as pela plataforma digital do *google meet*.

Neste semestre o projeto se iniciou em parceria com a disciplina de Alfabetização e Letramento, nos levando a compreender a formação do aprendizado em cada indivíduo e ressaltando a importância da escrita como meio social, realizando atividades que auxiliassem os professores nesse processo. A disciplina de Português e seu amplo conhecimento nos auxiliou com uma melhor escrita, leitura e comunicação. Por último a disciplina de Metodologia da Pesquisa atribuiu suas peculiaridades para a elaboração de Banners e relatório, com o uso de citações e referências.

METODOLOGIA

No decorrer do primeiro semestre de 2020 a disciplina do Projeto Integrador III se desenvolveu em meio a pandemia do COVID 19, realizando, com as devidas orientações, uma pesquisa bibliográfica, aplicada e um estudo de caso.

Para Rodrigues (2014), a pesquisa bibliográfica é de suma importância, possibilitando argumentar sobre um problema por meio de referências escritas e publicações.

A pesquisa aplicada de acordo com Thiollent (2009, p.36) trata-se da “construção de diagnósticos ao identificar problemas e solucioná-los. Ela é voltada para atender problemas ativos em atividades de grupos, instituições e organizações”.

Segundo Yin (1989) o estudo de caso se refere à tentativas experienciais relacionadas ao cotidiano, considerando a época atual e contextualizando com a realidade, em que é implícita e evidenciada exponencialmente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A princípio o desenvolvimento do Projeto Integrador sucederia em confeccionar jogos educativos que auxiliassem na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental de algumas escolas da cidade. Sendo assim, as visitas foram agendadas para conhecer o ambiente, o espaço e analisar a realidade dos alunos para se pensar em um jogo que atendesse a necessidade dos alunos. A visita ocorreu na Escola Municipal Profª Conceição Gomes Caputo, também conhecida como CURUMIM I, em duas turmas do 2º ano do ensino fundamental I, que foi selecionada através de um sorteio.

Foram feitas duas visitas, a primeira no dia 10 de março (terça-feira) e a segunda no dia 11 de março (quarta-feira), onde foi possível conhecer as turmas dos 2º anos, e foi feita uma observação dentro de ambas as salas. Na oportunidade, houve uma conversa com as professoras regentes sobre como era o desenvolvimento das turmas, se existia alguma dificuldade maior e como estavam os alunos em relação a alfabetização e letramento. Essa observação e conversa serviria para o grupo pensar sobre qual brinquedo/jogo voltado para a alfabetização seria criado para atender aquelas crianças.

Porém, as consequências advindas do isolamento social causado pelo COVID 19, levaram ao fechamento das escolas, alterando a desenvoltura do projeto que, por sua vez, teve que inovar para atender novos objetivos, que foram a confecção de jogos, sucatas e cartilhas, sempre ressaltando o uso do lúdico ao realizar as atividades propostas. Segundo Almeida (1995) a educação lúdica é natural nas crianças, representando um caminho para aprendizagem.

Na primeira atividade remota foi solicitado que os alunos fizessem um relatório sobre tudo o que havia sido desenvolvido no projeto até aquele determinado momento, relatando principalmente sobre as visitas feitas a escola.

A segunda atividade remota foi a confecção de um jogo ou brinquedo através de materiais disponíveis em casa que auxiliasse de forma lúdica no desenvolvimento intelectual ou físico da criança.

Na terceira atividade remota foi proposta a elaboração de uma cartilha educativa sobre o COVID-19 que pudesse ser trabalhada na escola com as crianças, a cartilha deveria trazer informações relevantes, conter diferenciadas cores de forma que atraísse a atenção das crianças.

A quarta atividade remota foi a elaboração de uma vídeo aula, cujo tema e disciplina a ser trabalhada deveria ser escolhido pelo aluno.

A quinta atividade foi voltada para a disciplina de Ciências, com uma proposta de elaborar um jogo, brinquedo ou material lúdico que auxiliasse no ensino da disciplina.

Na sexta atividade remota foi feito um desenho da árvore de Kandinsky que deveria ser bem colorido e alegre, fornecendo um cenário bem criativo para essa árvore.

Na sétima atividade remota, para encerrar, foi elaborado um cartaz voltado para a disciplina de história direcionado aos anos iniciais do Ensino Fundamental, cujo tema deveria ser escolhido pelo aluno, o cartaz deveria conter imagens e ser coeso.

Figura: Árvore de Kandinsky



Fonte: Dados da pesquisa, 2020

CONCLUSÃO

Embora os objetivos iniciais terem sofrido mudanças perante o isolamento social, o projeto não se liquidou e se reinventou junto aos alunos, que cumpriram com os novos objetivos e transformaram o que seria um problema em ricas experiências, trabalhando de forma interdisciplinar, sempre usando o lúdico para desenvolver as atividades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

RODRIGUES, A. J. Metodologia Científica. 5ª ed. Aracaju/SE: FAGOC, 2014.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez, 2005.

YIN, R. K. - Case Study Research - Design and Methods. Sage Publications Inc.:USA, 1989.