



**COUTINHO, Paulo Vitor;**

**SOUZA, Thainara.**

**ARAUJO, Ludmilla Carneiro – ORIENTADORA**

**MOLLICA, Adriana Vieira - ORIENTADORA**

### **INTRODUÇÃO**

O Projeto Integrador é uma disciplina oferecida pelo curso de Pedagogia do Unifagoc que tem como objetivo fazer com que os alunos interajam em práticas nas escolas escolhidas pelo professor responsável. Neste terceiro semestre tivemos uma grande surpresa que foi a chegada do Covid-19, fazendo com que as aulas passassem a ser à distância, oferecidas pelo *Google meet* e SIGA. O Projeto Integrador é interdisciplinar, e neste semestre teve a participação de algumas disciplinas como: Metodologia da pesquisa científica que nos auxiliou a como montar um relatório e banner de maneira correta; Alfabetização e letramento foi uma matéria que fez com que desenvolvêssemos um jogo para ajudar as crianças a compreender melhor sobre a alfabetização; por fim o português que está envolvido em tudo, pois, através dele, conseguimos montar todas as atividades de maneira correta, sendo feito conforme a regra gramatical de escrita, trazendo consigo coerência.

### **METODOLOGIA**

Para realização da terceira fase do Projeto Integrador foi realizada uma pesquisa bibliográfica, aplicada e um estudo de caso.

Segundo Volpato (2000) antes de iniciar o trabalho de uma pesquisa bibliográfica recomenda-se que se tenha claro e definido o tema da pesquisa. A pesquisa bibliográfica serve para o pesquisador consultar em materiais já publicados sobre o seu tema. Já a pesquisa aplicada concentra-se em torno dos problemas presentes nas atividades das instituições, organizações, grupos ou atores sociais. Ela está empenhada na elaboração de diagnósticos, identificação de problemas e busca de soluções. (THOLLENT, 2009).

O estudo de caso tem sido uma estratégia de pesquisa utilizada nas Ciências Sociais Aplicadas. Entretanto, a qualidade dos estudos tem sido discutida em função da falta de rigor metodológico e de planejamento da pesquisa (seleção dos casos, instrumento de coleta, levantamento, análise e triangulação de dados, fechamento e relatórios) que reduzem as vantagens desta estratégia e a validade do estudo (BARBOSA, 2008; CESAR; ANTUNES, 2008; CONSOLI et al., 2008).

### **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O Projeto Integrador no início tinha como objetivo desenvolver pelos alunos jogos educativos alfabetizadores para os anos iniciais do Ensino Fundamental da Escola Municipal Dr Tanus Feres Andrade-Curumim II - bairro Santa Alice. Foram selecionadas quatro escolas e agendadas as visitas nas instituições para que os alunos pudessem conhecer o ambiente escolar e pensar em jogos que se adequassem para aquela realidade. Nas visitas, os estudantes procuraram entender a dificuldade dos alunos juntamente com a professora para que assim fosse desenvolvido um jogo com o objetivo de ajudá-los.

Infelizmente com a pandemia do COVID-19 as escolas foram fechadas, devido ao isolamento social o projeto sofreu alterações. Foram então definidas várias etapas voltadas à construção de jogos, cartilhas e brinquedos variados atendendo a outros objetivos. No entanto, uma questão que não mudou foi o uso do lúdico para a realização das atividades.

A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, precisam ser valorizados e trabalhados na escola, uma vez que são importantes para o desenvolvimento das crianças (MACEDO, 2005).

Na Primeira semana a atividade foi um relatório relatando sobre a primeira visita a escola. Na segunda semana foi proposta a produção de um jogo pedagógico para o Ensino Fundamental voltado para português ou matemática. Já na semana 4 a atividade proposta foi elaborar uma cartilha informativa para ser trabalhada nas escolas sobre a pandemia COVID-19. O trabalho em conjunto da semana 7 e 8 foi elaborar uma videoaula para crianças de determinada faixa etária e ano escolar. Os alunos poderiam escolher se o vídeo seria direcionado para a Educação Infantil ou anos iniciais do Ensino Fundamental e também podiam escolher o tema. Nas semanas 9 e 10 a proposta foi escolher um conteúdo da disciplina de ciências e sugerir uma abordagem lúdica para trabalhar com ele em sala de aula. Nas semanas 11 e 12 foi realizada uma "obra de arte" inspirada nos conceitos de Kandinsky. Para fechar com chave de ouro nas semanas 13 e 14 foi feito um cartaz relacionado à matéria de ciências.

### **CONCLUSÃO**

Conclui-se que, apesar de o projeto não ter saído como o planejado pelo devido ao isolamento social, o projeto foi reinventado, e com isso aprendemos a nos inovar, gravando vídeo aulas, desenvolvendo brinquedos e jogos com sucata, o que nos ajudou a evoluir e ver o mundo de forma diferente e criativa.

### **REFERÊNCIAS**

BARBOSA, S. L. O Estudo de Caso da Pesquisa em Administração: Limitações do Método ou dos Pesquisadores? In: XXXII ENANPAD, 2008, Rio de Janeiro. Anais... do XXXII ENANPAD, 2008.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S; PASSOS, N.C. 2005. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. 1ª Ed. Porto Alegre: Artmed. 110 p.

THOLLENT, M. (2009). Metodologia de Pesquisa-ação. São Paulo: Saraiva.

VOLPATO, E. S. N. Pesquisa bibliográfica. J. Pneumol., São Paulo, v. 26, n. 2, p. 77-80, mar./abr. 2000.