

PROJETO INTEGRADOR I: APRENDER BRINCANDO



MARANHÃO, Julia Pereira
MELO, Nyvea Lodron
NASCIMENTO, Dara Abreu
NEVES, Kétully Cristina
PINTO, Tatiane Aparecida
RAIMUNDO, Jessiane Lourenço
REIS, Mariana Lourenço
RODRIGUES, Lívia Magalhães
SOARES, Thaís Oliveira
Orientadores: CONDÉ, Patricia Peluso
PEIREIRA, Ana Amélia de Souza



INTRODUÇÃO

O objetivo do Projeto Integrador é colocar nós, alunos, dentro do futuro local de trabalho, a escola, com o intuito de nos mostrar como é a pedagogia na prática e como lidar com as necessidades da escola e seus alunos. Nossa intenção inicial era confeccionar brinquedos que despertassem o interesse pelas disciplinas e auxiliassem na aprendizagem, desenvolvimento e raciocínio, incentivando o trabalho em equipe das crianças.

Segundo Veiga, Leite e Duarte (2005):

A diversidade do alunado se traduz não apenas pela aceitação de crianças de raças, crenças, hábitos diferenciados ou provenientes de ambientes socioeconômicos e culturais desfavoráveis, mas também pela inclusão de alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem em diferentes níveis.

Com isso podemos ver o quanto o projeto integrador pode auxiliar na interação das crianças para que não haja a inclusão de fato.

Este projeto pretende promover o desenvolvimento das habilidades cognitivas básicas: reconhecer; identificar e estimular o trabalho em equipe e o desenvolvimento da criança.

Normalmente, as atividades são aplicadas em ambientes escolares, mas, com a pandemia do COVID-19, começamos a realizar essas atividades em casa e apresentá-las online através da plataforma *Google Meet*.

DESENVOLVIMENTO

Ao fazer a visita à escola Mãe Maria de Aquino, vimos que a maior dificuldade dos alunos das duas salas do segundo ano é na disciplina de matemática. Com isso, decidimos fazer um jogo pedagógico para trabalhar a adição e a subtração.

Algumas semanas depois, com a pandemia do COVID-19, as escolas fecharam e não pudemos continuar nosso projeto. Damos continuidade a outras atividades em casa, fizemos jogos e cartilha informativa sobre o COVID-19 e apresentamos, nas aulas online realizadas pelo *Google Meet*, todo o material prático produzido durante o semestre letivo.

O objetivo desses projetos realizados em casa foi ajudar no desenvolvimento psicomotor e informar às crianças sobre a pandemia de forma lúdica e atrativa.

Utilizamos materiais recicláveis, lápis de cor, giz de cera, folhas, canetinhas, eva, cartolina, dentre outros. Tivemos que utilizar aquilo que estava disponível no momento, já que as papelarias estavam fechadas. Passado algum tempo, as papelarias reabriram e, com isso, conseguimos comprar alguns materiais, com os quais elaboramos outros trabalhos lúdicos e vídeo aulas. Todos os projetos desenvolvidos enriqueceram o desenvolvimento do nosso trabalho e, também, o nosso aprendizado.



OBJETIVO

A utilização do jogo como material pedagógico tem como objetivo criar um ambiente descontraído, que desperte o interesse e desenvolva a aprendizagem por meio da observação, da criatividade, do pensamento lógico, da resolução de situações e problemas, interação com os colegas e estímulo ao trabalho em equipe das crianças

CONCLUSÃO

Ao final do semestre, podemos afirmar que conseguimos tirar proveito dessa situação. Não foi fácil, pois estávamos no 1º período e não tínhamos experiência e nem material suficiente para as atividades, mas aprendemos a nos apoiar e valorizar o trabalho em equipe, respeitando as nossas diferenças e opiniões. Sendo assim, realizamos os trabalhos com sucesso.

REFERÊNCIAS

VEIGA, Laura da; LEITE, Maria Ruth Siffert Diniz Teixeira; DUARTE, Vanda Catarina. Qualificação, competência técnica e inovação no ofício docente para a melhoria da qualidade do ensino fundamental. **Rev. adm. contemp.**, Curitiba, v. 9, n. 3, p. 143-167, Sept. 2005.