

INOVAÇÃO DOCENTE: O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM



ARAÚJO, Thales Henrique Martins
LOPES, Yasmine Martins
MENDES, Anabel Pacheco
NOGUEIRA, Natália Batista
SILVA, Esthéfany de Castro



PEDAGOGIA

Orientadoras: CONDÉ, Patrícia Peluso
PEREIRA, Ana Amélia de Souza

INTRODUÇÃO

A educação infantil é um período de grandes descobertas e desde muito novas as crianças envolvem-se com jogos e brincadeiras cabendo aos professores aproveitar essas atividades lúdicas ao seu favor. Esses jogos e brincadeiras contribuem para que a criança desenvolva capacidades importantes, além de facilitar os processos de socialização, comunicação, e construção do conhecimento. Segundo Bomtempo:

Está claro, que atividades de brincar e aprendizagem estão inter-relacionadas e que certos tipos de aprendizagem são facilitados por tipos de jogos e brincadeiras. O que varia é a intervenção do adulto que, dependendo da atividade, pode ser mínima ou altamente estruturada (1999, p.68).

O Projeto Integrador tem como objetivo proporcionar aos estudantes, durante o desenvolvimento do curso, uma certa vivência no local de trabalho, oferecendo uma prática profissional de acordo com os conteúdos adquiridos, sendo indispensável para a realização do projeto a união de algumas disciplinas. No primeiro período de Pedagogia, as disciplinas envolvidas foram Projeto Integrador e Ferramentas Tecnológicas.

DESENVOLVIMENTO

Inicialmente todo o projeto foi planejado para sua realização em ambiente escolar. Em um primeiro momento nós, alunos do curso de Pedagogia, começamos a planejar e escolher atividades a serem aplicadas na Escola Municipal Professor João Batista Rodrigues da Silva (ABC) com alunos do 1º período da Educação Infantil, na faixa etária de 4 anos. A atividade escolhida foi a criação de um jogo pedagógico na área da língua portuguesa, pois pretendíamos auxiliar no processo de alfabetização. Em virtude do COVID-19, não conseguimos realizar a visita à escola e até o momento, o nosso jogo não saiu do papel. Pensando na atual situação em que o país se encontra, viu-se a necessidade de se desenvolver alterações na estrutura do projeto, cabendo à professora Patrícia pensar em outras alternativas. Ficou decidido, então, a formulação de jogos pedagógicos com materiais recicláveis e disponíveis em casa, a elaboração de uma cartilha com informações a respeito do Corona vírus, jogos com o mesmo assunto a fim de ensinar a respeito da prevenção e do isolamento social de uma forma lúdica, trabalhos abordando conteúdos da disciplina de ciências e história por meio da criação de jogos e cartazes para serem trabalhados dentro de sala com o propósito de tornar as aulas mais divertidas e interativas, além da criação de uma árvore, a partir das obras de arte de Kandinsky, promovendo a criatividade das crianças.

Todos os trabalhos foram apresentados em live para a professora e colegas de turma. Outra atividade proposta foi a gravação de uma vídeo aula voltada para a Educação Infantil, finalizando com a elaboração de um banner para exposição de todo o trabalho realizado no semestre letivo.



RESULTADOS

Quando tudo parecia não ter saída, encontrou-se uma luz no fim do túnel. Apesar dos medos, dificuldades e acontecimentos inesperados, com muito esforço todas as atividades foram realizadas e aplicadas. As professoras mostraram uma enorme competência, tendo em vista a insegurança dos alunos, mas acredita-se que tudo está acontecendo de acordo com o planejado na medida do possível. As atividades práticas foram todas executadas e explicadas para toda a turma, com intuito, finalidade e objetivos e, com isso, em meio a essa pandemia, conseguimos trabalhar, nos empenhar, perder a imensa timidez e nos unir.

CONCLUSÃO

Todo o projeto desenvolvido contou com a contribuição da disciplina Projeto Integrador para a elaboração da proposta, desde a escolha das escolas até a formulação das atividades que deveriam ser desenvolvidas conjunta e individualmente, direcionadas à Educação Infantil, de forma lúdica e descontraída, cabendo à disciplina Ferramentas Tecnológicas trabalhar a melhor utilização dos recursos tecnológicos para a produção do relatório de acordo com as normas da ABNT e da criação do banner, com a finalidade de promover a exposição de todo trabalho realizado. Este banner, realizado pela colmeia, apresenta todos os trabalhos realizados, ressalta a importância do projeto integrador e quais foram nossas aprendizagens. Por fim, ressaltamos que conseguimos cumprir todas as metas e sair com uma enorme bagagem de conhecimento, e lembramos que, mesmo com aulas EAD, foi tudo incrível e de suma importância para todos.



REFERÊNCIAS

BOMTEMPO, Edda. Brinquedo e educação: na escola e no lar. **Psicol. Esc. Educ. (Impr.)**, Campinas, v. 3, n. 1, p. 61-69, 1999.