

PROJETO INTEGRADOR IV: o lúdico transformando as dificuldades em superação



ALVES, Thainara de Souza
COUTINHO, Paulo Vitor da Silva
MAGALHÃES, Leticia Rodrigues
SILVA, Ana Paula Delazari



PEDAGOGIA

CONDE, Patrícia Peluso - ORIENTADORA

INTRODUÇÃO

O Projeto Integrador é uma disciplina que compõe a grade curricular do curso de Pedagogia do Unifagoc, com o objetivo de colocar em prática toda a teoria estudada. Os alunos recebem os fundamentos teóricos durante as aulas e aplicam na prática, em escolas da cidade de Ubá. Geralmente, os estudantes fazem visitas às escolas e logo as atividades práticas são desenvolvidas. O objetivo do Projeto Integrador VI seria desenvolver atividades lúdicas que auxiliassem no desenvolvimento da alfabetização e letramento de crianças com necessidades especiais em uma determinada escola. Entretanto, a COVID-19 impôs a necessidade de distanciamento social; sendo assim, não foi possível aplicar o projeto nas escolas e as atividades, jogos e as apresentações do Projeto Integrador VI passaram a ser desenvolvidas em sala.

DESENVOLVIMENTO

Para a realização do Projeto Integrador VI, foram estudadas as características de diferentes necessidades especiais e aplicada uma pesquisa em algumas escolas para verificar o tipo de aluno portador de necessidades especiais mais frequente nessas escolas regulares.

Após a aplicação da pesquisa, foram observados os resultados e selecionadas as necessidades especiais mais frequentes para serem trabalhadas durante o semestre letivo de 2021/2.

A turma foi dividida em grupos e cada grupo ficou responsável pela elaboração de uma atividade lúdica que pudesse ser utilizada em sala de aula para o desenvolvimento de crianças portadoras de necessidades especiais.

RESULTADOS

Neste projeto integrador tínhamos a proposta de produzir e aplicar atividades para crianças com necessidades especiais. Foram produzidos cartilhas, jogos inclusivos e atividades. Desde o início, o foco do projeto era nos mostrar a realidade de como funciona uma sala de aula com crianças portadoras de necessidades especiais no dia-a-dia. Foram vários projetos incríveis, e neles podíamos ver e identificar os principais pilares e dificuldades que esses alunos precisam enfrentar durante o momento que estão em sala de aula. Podemos dizer que uma pesquisa de campo realizada bem no início nos ajudou a sermos capazes de entender como devemos tratar casos como esses e assim tivemos a base para construir um projeto de educação diferenciado e descontraído. Segundo José Filho (2006, p.64), "o ato de pesquisar traz em si a necessidade do diálogo com a realidade a qual se pretende investigar e com o diferente, um diálogo dotado de crítica, canalizador de momentos criativos".

Nas atividades foram feitas adaptações para que elas pudessem ser aplicadas a esses alunos; em algumas esse foi o ponto mais difícil, pois queríamos fazer certas adaptações mas sem fugir do real foco e não perder os possíveis resultados que tal atividade poderia trazer.

Durante a execução do projeto, foram pensados e feitos vários jogos, em sua grande parte produzidos a mão. A forma como os jogos eram aplicados foi sempre utilizando muito a ludicidade para tornar ali um ambiente aconchegante e fiel à brincadeira sempre visando à diversão e ao aprendizado. De acordo com Winnicot (1975), o jogo e a brincadeira são atos livres e criativos que emanam do sujeito e não da sociedade, por meio de regras estabelecidas ou de uma organização. Para o autor, na brincadeira o indivíduo encontra um lugar para operar no mundo.

Foto 1: Jogo da memória para crianças com Síndrome de Down



Fonte; 2021

Foto 2: Cartilha Síndrome de Down



Fonte; 2021

Acreditamos que com os resultados obtidos estamos no caminho ideal para o dia em que estaremos ali dentro da sala de aula como educadores, levando o ensino de qualidade para todos os alunos.

CONCLUSÃO

Acredita-se que esse projeto visa levar os conhecimentos que adquirimos durante todo o curso para o nosso futuro, ou seja, quando estivermos em salas de aulas. O projeto em si nos oferece a prática, nos ajuda na criatividade, na ludicidade para que possamos cumprir com êxito nossa profissão. Podemos concluir que o projeto obteve sucesso em relação às atividades remota e lúdicas, propostas pela professora Patrícia.

REFERÊNCIAS

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

JOSÉ FILHO, M. **Pesquisa: contornos no processo educativo**. In: Mário José Filho; Osvaldo Dalbério. (Org.). **Desafios da Pesquisa**. 1ed.Franca: UNESP, 2006, v. 1, p. 63-75.