

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

LUDICIDADE NA ESCOLA DA INFÂNCIA

Gisele Brandelero Camargo (gi_bcp@hotmail.com)

Catarina Edimar Sellares De Candia (catarinacandia@hotmail.com)

Rafaella Costa Ramos (raafaramos-@hotmail.com)

Monique Macedo De Almeida (moniquemacedo_almeida@hotmail.com)

RESUMO – Trata-se da apresentação do Projeto de extensão: Ludicidade na Escola da Infância, implementado desde dezembro de 2013 e previsto até dezembro de 2015. Tal projeto propõe a inserção de cinco acadêmicas do curso de Pedagogia da UEPG no contexto escolar, com a frequência de uma vez por semana na escola e uma vez por semana com o grupo de estudos. O Projeto está sendo coordenado e supervisionado por professoras do Departamento de Pedagogia, conta com o auxílio de cinco professoras regentes e da equipe gestora de uma Escola Municipal de Ponta Grossa. O objetivo geral dessa ação extensionista é compreender a função da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Entende-se que esse tema é fundamental de ser conhecido, debatido e estudado pelos profissionais que atuam com crianças desses segmentos escolares, pois é uma das formas que a criança utiliza para compreender e se expressar no mundo que a cerca. Como primeiros resultados pode-se perceber alguns apontamentos feitos pelas acadêmicas relativos à prática pedagógica, à infra-estrutura do espaço escolar e ao sistema educacional brasileiro. Nota-se um avanço gradativo nos debates feitos nas reuniões do grupo de estudos.

PALAVRAS-CHAVE – Ludicidade na escola da Infância; Formação de Professores; Ação extensionista.

Introdução

Esse resumo expandido pretende revelar as ações que estão sendo desenvolvidas no projeto de extensão: Ludicidade na escola da Infância. Esse projeto, articulado no curso de Pedagogia da UEPG, visa a inserção de cinco acadêmicos (as) do referido curso em uma escola municipal de Ponta Grossa a fim de levá-los(as) a investigar e compreender a função da Ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, articulando os conhecimentos adquiridos na disciplina de Ludicidade, Corporeidade e Arte e em todas as disciplinas referentes às Metodologias, cursadas na graduação.

O projeto está sendo efetivado desde dezembro de 2013 e pretende se estender até dezembro de 2015. Nesse período os(as) componentes do grupo, cinco acadêmicos(as), duas professoras coordenadoras e cinco professoras regentes da escola, se propuseram a encontrar

semanais para estudos, planejamentos e vivências práticas, no Laboratório Lúdico Pedagógico (LALUPE) da UEPG. Além disso, os(as) acadêmicos(as) frequentam a escola semanalmente e são acompanhados(as) pelas professoras regentes da escola dispostas a contribuir com o movimento de formação de professores. A equipe gestora da escola apoia, incentiva a inserção dos(as) acadêmicos(as) e promove ações articuladoras entre academia e comunidade escolar.

De forma sintetizada, a metodologia prevista para a implementação do Projeto é: No período de dezembro de 2013 à dezembro de 2015 o grupo se reunirá semanalmente, no LALUPE da UEPG, para planejamentos, estudos teóricos, conhecimento das pesquisas realizadas nessa temática no Brasil, vivências práticas e organização do trabalho. Os(as) acadêmicos(as) frequentarão a escola uma vez por semana, acompanhando uma turma ao longo do período, sob a supervisão direta da sua professora regente (participante do grupo do projeto de extensão). Nessas inserções, os(as) acadêmicos(as) realizarão observação e diagnóstico do campo (registrado no diário), levantamento de questões/situações instigadoras, planejamento das ações docentes e criação e condução de atividades e estratégias de ensino. Essas ações dependerão da parceria entre o(a) acadêmico(a) e a professora regente da escola.

Ao se inserirem no contexto escolar, os(as) acadêmicos(as) podem se envolver com o universo da profissão do professor, investigando o cotidiano profissional em contexto, através das observações e diagnósticos do campo, levantamento de questões/situações problema, planejamento das ações docentes, criação e condução de atividades e estratégias de ensino, estudos e debates no âmbito da academia.

Considerando que o projeto está em andamento, e os(as) acadêmicos(as) frequentam a escola há pouco tempo (início desse ano letivo), apresentaremos na sequência desse texto, as ações e reflexões desenvolvidas a partir dessa inserção na escola.

Objetivos do Projeto Ludicidade na Escola da Infância

Como Objetivo geral do Projeto, pretendemos compreender a função da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem de crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A partir disso, intentamos compreender o termo Ludicidade, através dos estudiosos da área e do conhecimento das pesquisas realizadas no Brasil; vivenciar atividades lúdicas, valorizando-as como recurso fundamental que diversifica e aprimora a ação docente com crianças; articular os conhecimentos teórico práticos adquiridos nas disciplinas de Ludicidade, Corporeidade e Arte e em todas as disciplinas que trabalham com as Metodologias do curso de Pedagogia; organizar estratégias didático metodológicas lúdicas

para o ensino de conteúdos curriculares na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; ampliar os conhecimentos sobre a docência na escola da infância, os modos de aprendizagem das crianças e suas necessidades particulares no contexto escolar.

Justificativa para implantação do Projeto

Considerando que a Ludicidade é a forma plena de vivência das experiências (LUCKESI, 1998), e é a linguagem natural da criança, é fundamental que essa temática componha a formação de professores. Costumeiramente, nos deparamos com a banalização desse termo e das compreensões que dele derivam. Todavia, a Ludicidade não se refere somente às brincadeiras, jogos ou divertimentos, mas vai além desses, ao envolvimento total em experiências que formam e constroem os aspectos cognitivo, emocional, físico e social da criança. Corroboram dessa afirmação, os psicanalistas (FREUD, 1915; LACAN, 1979, apud MRECH, 2012, p. 161), quando dizem que o uso de atividades lúdicas é “uma das formas de revelar os conflitos interiores da criança”. Filósofos, como Dewey (1924, apud AMARAL, 2012, p. 99) concordam que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento de várias habilidades na criança. Em suas palavras:

Elas observam atentamente e deste modo fixam na memória e em hábitos muito mais do que se elas simplesmente vivessem indiferentemente todo o colorido da vida ao redor. Consequentemente, enquanto jogos imitativos são de grande valor educacional de modo a ensinar a criança a observar seu meio e alguns dos processos necessários ao seu desenvolvimento, se o meio não for bom, a criança aprende maus hábitos e maneiras erradas de pensar e julgar. Tais modos são muito difíceis de corrigir, porque foram fixados ao serem vivenciados em situação de brincadeira.

Considerando que a formação dos professores da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental acontece, privilegiadamente, nos cursos de licenciatura em Pedagogia buscamos, com esse projeto de extensão, contribuir com as especificidades necessárias aos professores desses segmentos da educação, para mediar a construção de conhecimentos sobre a ludicidade e verificar como ela afeta a identidade e ação docente desses professores.

A relevância desse projeto está na contribuição que pode gerar para a análise sobre as práticas pedagógicas que os(as) acadêmicos(as) estão construindo no trajeto de sua formação profissional. Além disso, percebemos que essa ação extensionista pode oportunizar um movimento de ação-reflexão-ação na escola.

Sendo assim, entendemos que a atividade lúdica é de suma importância no contexto cotidiano da escola da infância. Chamar o grupo de profissionais envolvidos nesse espaço, locus da educação formal da criança, para reflexão acerca da ludicidade se faz necessário nos dias atuais não só porque esse tema é importante, mas também porque é necessário repensar a infância, com suas particularidades e necessidades específicas.

Resultados

Como primeiros resultados da implantação desse projeto podemos citar alguns apontamentos feitos pelos(as) acadêmicos(as), a partir das problematizações que observaram no contexto escolar. Entendemos que esses apontamentos contribuem com a reflexão inicial sobre o ser professor, pois revelam a necessidade de repensar a prática pedagógica, a infraestrutura do espaço escolar, as especificidades do sistema educacional do setor público entre outras questões.

Os(as) acadêmicos(as) destacaram a ausência de atividades lúdicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no trato com as crianças. Em torno disso, debatemos no grupo de estudos, sobre a particularidades e idade que compreende essa fase da vida – a Infância. A partir de estudos do Estatuto da Criança e do Adolescente e de alguns autores que defendem os direitos da criança (KISHIMOTO, 2012), percebemos que as crianças que frequentam os Anos Iniciais do Ensino Fundamental fazem parte da Escola da Infância, no sistema educacional brasileiro. Dessa forma, ratificamos no debate do grupo a importância da Ludicidade nortear as práticas pedagógicas dos professores, pois assim as particularidades das crianças podem ser respeitadas.

Outra questão abordada no grupo de estudos foi a reprodução automática de práticas pedagógicas pelos professores que estão em sala de aula. Entendemos, a partir do debate, que toda prática pedagógica precisa ser refletida, pensada e deve partir do contexto atual, considerando os conhecimentos prévios de todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

Considerações Finais

Entendemos que o Projeto de extensão Ludicidade na Escola da Infância tem colaborado com as discussões acerca da formação de professores, tanto na academia quanto na escola. Os impactos gerados ainda são pequenos devido ao tempo de inserção no contexto escolar, todavia, percebemos um avanço no debate e na postura acadêmica dos(as) participantes do participantes.

Diante desses primeiros resultados esperamos que os debates sejam enriquecidos e possam favorecer a profissionalidade docente de todos que estão no Projeto.

Referências

AMARAL, M. N. C. P. Dewey: o jogo e filosofia da experiência democrática. IN: KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage, 2012.

LUCKESI, C. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. Cadernos de Pesquisa, do Núcleo de FAGED/UFBA, vol. 2, n.21, 1998.

MRECH, L. M. Além do sentido e do significado: a concepção psicanalítica da criança e do brincar. IN: KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage, 2012.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a brincadeira. IN: KISHIMOTO, T. M. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage, 2012.