FACULDADE REGIONAL JAGUARIBANA – FRJ

NÚCLEO DE EXTENSÃO E PÓS-GRADUAÇÃO – NEXP

CURSO DE PEDAGOGIA PRÁTICA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA IV

6º SEMESTRE

PROJETO

LÚDICA AÇÃO – BRINCAR PARA APRENDER

ALTO SANTO - CE

2022

1 INTRODUÇÃO

Em meio a todos os desafios que a sociedade pós moderna vem enfrentando, um dos maiores tem sido repensar e refazer o ato educacional mais significativo e condizente com os anseios de uma realidade marcada por recentes reviravoltas no modo de repensar a prática docente como algo que deva acontecer de forma dinâmica, atualizada, atenta às reais necessidades do alunado, sensível, tecnológica e que fale com uma linguagem acessível e fluída.

Perante o exposto, há de se imaginar que tais desafios materializam-se não apenas no ato de ensinar, como também no processo de pesquisar e de realizar práticas de extensão universitárias.

Pensando nisso, vimos por meio deste plano repensar formas de efetivar a continuidade das extensões universitárias, das pesquisas e das pós-graduações de modo que sejam capazes de realizar ações que colaborem direta e indiretamente com a comunidade no entorno da Faculdade Regional Jaguaribana (FRJ) e, destarte, se configurem como forma de devolutiva social oportunidade que os universitários têm de adquirir e aprimorar suas habilidades e conhecimentos profissionais, principalmente por ser de conhecimento global que a educação jamais pode ocorrer de forma desvinculada da realidade social a qual pertence.

Os recursos de divulgação midiática on-line por meio de redes sociais, sites e web páginas, podem se configurar nesse contexto como aliadas nesse processo de ampla divulgação dos resultados do projeto de extensão, e, por isso, acreditamos que conseguiremos cumprir com a proposta de fortalecer o vínculo e garantir a interação entre sociedade e universidade, articulando ensino, pesquisa e extensão e servindo como base para guiar a ação escolar de professores da educação básica quanto a utilização da literatura infanto-juvenil como base para formas educativas, lúdicas e criativas de contação de contações de histórias, foco deste projeto, conforme explicitamos mais detalhadamente nos objetivos que se seguem.

1.1 Objetivos

Geral:

Propiciar a comunidade escolar no entorno da Faculdade Regional Jaguaribana (FRJ) vivências de ludicidade que relacionem teoria e prática e favoreçam trocas de experiências significativas tanto para as crianças, professoras e escolas, quanto para os universitários.

Específicos:

- Promover interação entre a FRJ e a sociedade em ações extra sala de aula que consigam impactar positivamente na vida dos beneficiários e dos universitários;
- Aplicar a sociedade escolar no entorno da FRJ as habilidades e conhecimentos adquiridos pelos universitários nas disciplinas do 6º semestre, principalmente de Ludicidade e recreação, de modo a articular ensino, pesquisa e extensão universitária quanto as formas dinâmicas, criativas e sensíveis de efetivar a inclusão escolar;
- Colaborar para a formação humanizada, dialógica e crítica de profissionais que tenham a oportunidade de participação ativa na sociedade por meio de projetos criativos, dinâmicos, sensibilizadores e inovadores.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Muito tem-se falado no rol de debates educacionais quanto a adaptação das ações pedagógicas para a inserção da ludicidade como base para os pressupostos metodológicos e de interligação teórico-prática. Ao mesmo quando questionamos esses mesmos sujeitos sobre o que eles entendem por ludicidade as respostas quase sempre costumam ser vagas, desordenadas ou pouco condizente com o que realmente é Ludicidade.

> Ludicidade é um termo que tem origem na palavra latina "*ludus*", que significa jogo ou brincar. Na educação, usamos o conceito do lúdico para nos referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia. A ludicidade é um instrumento potente para o processo de ensino-aprendizagem em qualquer nível de formação (EDITORA OPET, 2021, p. 01).

Na maioria das vezes, essa falta de conhecimento sobre o que é Ludicidade por parte dos professores, deve-se a um *déficit* na formação inicial de muitos docentes que, por terem se graduado há muito tempo não tiveram a oportunidade de vivenciar a cultura da liberdade de expressão, da construção do conhecimento pelo diálogo mútuo entre professorado, alunado e comunidade escolar, do respeito à diversidade e da construção coletiva.

Como a Ludicidade necessita de todas essas condições para conseguir brotar no seio da escola, as formações continuadas, a ampliação de pesquisas e extensões e o incentivo a produções acadêmicas tentam disseminar a relevância de tratar sobre a temática no contexto educacional em todos os seus níveis, modalidades e etapas – e é aqui que reside a maestria deste Projeto de Extensão em buscar fortalecer o elo entre os debates e inovações adquiridos na universidade e a realidade em salas de aulas nas escolas da comunidade no entorno da FRJ.

Uma vez que a construção do processo ensino-aprendizado se revela imbuído de ludicidade, temos por pressuposto que o compartilhamento de saberes, a comunicação e o exercício dos atos pedagógicos mostram-se muito mais significativos, reais e capazes de perdurar por muito mais tempo do que os métodos tradicionais. É notório quando percebemos a fala de Silva (2019, p. 02):

> Aprender de forma prazerosa proporciona à criança a possibilidade de construir a sua imaginação e, progressivamente, aprender a distinguir o real do imaginário. Os benefícios da ludicidade não estão restritos apenas ao ambiente escolar. Mas, são capazes de influenciar o sujeito ao longo da vida adulta. Abaixo listamos como a ludicidade pode contribuir com o desenvolvimento da criança:
>
> - Desenvolvimento cognitivo, motor e da psicomotricidade da criança;
> - Estimula a criatividade, fantasia e imaginação;
> - Exploração de habilidades;
> - Favorece a sociabilização;
> - Contribui com o desenvolvimento de competências interativa;
> - A criança se torna mais espontânea - Aprende regras, limites e potencialidades, entre outros. (SILVA, 2019, p. 02).

Percebemos, assim, os múltiplos benefícios que um processo-ensino aprendizado compenetrado de práticas lúdicas são capazes de proporcionar no alunado, além disso, ressaltamos o fortalecimento do elo professor-aluno, a fluidez, espontaneidade e maior interesse dos estudantes no próprio processo de aprendizagem e o aumento da autoestima docente por ver seu trabalho dando frutos.

Em outras palavras, independente da série, do curso, da etapa ou modalidade que o processo ensino-aprendizado aconteça, é preciso que o planejamento docente tenha em mente variadas ferramentas que revelem criatividade em metodologias capaz de encantar, envolver e tornar as aulas fluidas e significativas não apenas para o momento pontual da sala de aula, mas principalmente para que estes saberes possam se prolongar ao longo da vida dos sujeitos envolvidos na construção da educação.

Pensando nisso os universitários incumbir-se-ão de ir a campo para observar, analisar, registrar, propor novas atuações, construir junto da comunidade escolar planos que dialoguem com a realidade do aluno, da escola, da comunidade local e que possam levar até eles saberes acadêmicos, mas que, ao mesmo tempo, os próprios universitários enriqueçam suas experiências para que consigam formar uma identidade docente mais coesa com a sociedade que queremos formar.

3 METODOLOGIA

Na busca por cumprir com os objetivos previstos, este projeto de Prática de Extensão Universitária tem como forma de se efetivar a disponibilização e divulgação de relatórios e vídeos elaborados pelos universitários a partir das vivências em campo, configurando uma forma de devolutiva à sociedade das habilidades e dos conhecimentos adquiridos pelos universitários ao longo do semestre.

Desse modo, os universitários serão organizados em equipes e cada uma irá se responsabilizar em pesquisar jogos, brinquedos e brincadeiras educativos que auxiliam os vários aspectos do desenvolvimento da criança de modo que cada grupo focará em algumas faixas etárias/séries (de 1 ano a 3 anos; 4 anos; 5 anos; 1º ano; 2º ano; 3º ano; 4º ano e 5º ano).

Após realizarem essa pesquisa teórica, utilizarão a brinquedoteca da FRJ para realizar a inter-relação entre teoria e prática gravando vídeos de no máximo 10 minutos para cada equipe apresentando o modo de utilizar, confeccionar (quando possível) e adaptar os jogos, brinquedos e brincadeiras adequados para tal faixa etária e o que eles são capazes de desenvolver nessas crianças.

Tanto os dados teóricos, como a metodologia, adaptações, utilizações, confecções e critérios de seleção de brinquedos, jogos e brincadeiras apresentados nos vídeos, deverão constar no relatório que cada equipe submeterá ao Núcleo de Extensão e Pós-graduação (NEXP) para que este possa posteriormente transformá-lo em um e-book que deverá ser divulgado junto com os vídeos não apenas no site, no blog e nas redes sociais da FRJ, como também no Youtube.

3.1 Avaliação e resultados

A avaliação das ações dos universitários na execução deste projeto de extensão se dará por meio da elaboração de relatórios em equipes que, posteriormente, serão transformados pelo Núcleo de Extensão e Pós-Graduação (NEXP) em um e-book e divulgado pela FRJ em suas páginas digitais e redes sociais.

Além dos relatórios, os universitários também deverão, ao fim do projeto, elaborar um vídeo por equipe relatando brevemente suas vivências ao longo da execução do projeto de modo que esses vídeos sejam divulgados não apenas no site, no blog e nas redes sociais da FRJ, como também no Youtube.

Com essa ampla divulgação dos resultados do projeto de extensão, tanto com o e-book quanto com os vídeos, acreditamos conseguir cumprir com a proposta de fortalecer o vínculo e garantir a interação entre sociedade e universidade, articulando ensino, pesquisa e extensão e servindo como base para guiar a ação escolar de professores da educação básica quanto a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras educativos criativos.

3.2 Cronograma

AÇÕES DESENVOLVIDAS	**PRAZOS**					
	17/10	22/10	23/10-17/11	22/11	20/11	15/12
1 – Elaborar o Projeto de Extensão	X					
2 – Apresentar proposta aos universitários		X				
3 – Realizar pesquisas bibliográficas			X			
4 – Elaborar vídeos na brinquedoteca da FRJ			X			
5 – Redigir relatórios de cada equipe			X			
6 – Enviar os relatórios e os vídeos				X		
7 – Apresentar os relatórios e vídeos					X	
8 – Transformar relatórios em e-book						X
9 – Divulgar e-book e vídeos nas páginas oficiais da FRJ						X

REFERÊNCIAS

EDITORA OPET. **A importância da Ludicidade na Educação Infantil.** Retirado de: <<http://www.editoraopet.com.br/blog/a-importancia-da-ludicidade-na-educacao-infantil/>> acesso em: 13 ago. 2021.

SILVA, Gabriele. **Benefícios da ludicidade para as crianças.** Educa + Brasil - Educação, 2019 retirado de: << https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/beneficios-da-ludicidade-para-as-criancas>> acesso em: 13 ago. 2021.