



## EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: REFLEXÕES E RESULTADOS PRELIMINARES DE UM PROJETO DE EXTENSÃO DO IFSP - CAMPUS PRESIDENTE EPITÁCIO

NAYLA ISABELA DE JESUS FERNANDES<sup>1</sup>, MONICA CRISTINA MENESES DE GOES<sup>2</sup>  
MARINA DA SILVA MARGIOTTI MACHADO<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura em Pedagogia, Bolsista IFSP Câmpus Presidente Epitácio, naylaisabela@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Licenciatura em Pedagogia, Bolsista IFSP Câmpus Presidente Epitácio, monicagoes290@gmail.com

<sup>3</sup> Professora de Educação Básica, Técnica e Tecnológica do IFSP Câmpus Presidente Epitácio, marinamargiotti@ifsp.edu.br  
Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.00-1 Ensino-Aprendizagem

Apresentado no  
IV Congresso de Extensão e IV Mostra de Arte e Cultura  
06 a 09 de novembro de 2017 - Cubatão-SP, Brasil

**RESUMO:** Este trabalho apresenta os resultados preliminares de um projeto de extensão iniciado no ano de 2017 no IFSP de Presidente Epitácio, intitulado “Educação e Ludicidade”. O projeto tem como objetivo central fortalecer o espaço do lúdico na educação, integrando atividades lúdicas e educacionais por meio de diversas ações. O propósito deste projeto é destacar a importância do jogo e da brincadeira no processo educacional como elemento cultural, remetendo a uma reflexão de sua multiplicidade de manifestações e peculiaridades que podem potencializar a construção de conhecimento em situações de ensino e aprendizagem. Para que o objetivo seja concretizado, várias ações estão sendo desenvolvidas, tais como: planejamento e execução de um curso destinado a educadores, estudo da bibliografia relacionada à temática, construção de uma brinquedoteca, ações educativas em escolas municipais de Educação Infantil e Ensino Fundamental e realização de uma semana da criança. Pretende-se, com a realização deste projeto, fortalecer o envolvimento da comunidade externa em atividades educativas e culturais, contribuindo para a parceria escola/comunidade na formação de educadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; jogos; brinquedos; ludicidade.

**AÇÃO VINCULADA:** Projeto de Extensão Educação e Ludicidade

### INTRODUÇÃO

A brincadeira é um ato universal que sempre fez parte da existência humana, funcionando como um mecanismo de identidade e desenvolvimento social. Segundo KISHIMOTO (2011), é difícil se chegar a um conceito único que englobe na sua definição a multiplicidade de suas manifestações. Podemos afirmar que os brinquedos, jogos e brincadeiras possuem peculiaridades que se aproximam ou se distanciam. O brincar tem um sentido dentro de um contexto, pressupondo interpretações que assumem significações distintas em diferentes tempos históricos.

Ao brincar, a criança consegue usufruir de novas aprendizagens e experiências ao se colocar diante de algum desafio que a vida oferece. Assim, o lúdico deve fazer parte de suas atividades cotidianas, seja no lar ou na escola. Na escola, a brincadeira se pauta na socialização com outros indivíduos e na transmissão de heranças históricas e culturais. Estando em desenvolvimento diante dessa diversidade existente, a criança sofre influências que modificam seu comportamento, portanto a brincadeira pode ser utilizada como facilitadora em momentos terapêuticos, pedagógicos, familiares, espontâneos etc.

SANTOS (1997), afirma que as atividades lúdicas devem compor o currículo dos profissionais da educação, permitindo uma visão ampla dos processos relacionados ao “brincar”. A brincadeira poderá ser uma importante ferramenta educacional, ao permitir a integração da criança em seu meio, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista diferentes. Diante do exposto, justificam-

se os objetivos do projeto de extensão, já que ele busca valorizar o espaço do lúdico nas atividades educacionais.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Em relação à metodologia utilizada no projeto, podemos afirmar que esta consiste em levantamento bibliográfico e pesquisa de sites e blogs relacionados à temática para o planejamento das ações. As aulas do curso “Jogos, brinquedos e materiais pedagógicos”, cujo público-alvo é educadores que já atuam ou estão em formação, são preparadas com antecedência e realizadas por meio de uma reflexão sobre a teoria seguida de atividades práticas, que consistem no desenvolvimento de materiais lúdicos e pedagógicos. Todos os materiais confeccionados no curso são guardados para compor a brinquedoteca, que está em fase de implantação.

As atividades desenvolvidas com as crianças da rede municipal de ensino (contação de histórias, jogos, confecção de brinquedos, oficinas, dentre outras) são previamente planejadas e executadas em parceria com as escolas. São feitos registros de todas as atividades desenvolvidas, por meio de relatórios, fotos e vídeos.

Os materiais utilizados no desenvolvimento do projeto são bem diversificados: folhas de E.V.A (Etil, vinil e acetato), tesouras, lápis de cor, canetinhas, feltro, velcro, garrafas PET, papel cartão, cartolinas, cola quente, sucata, barbante, etc.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Tendo em vista que o programa ainda está em andamento, apontaremos resultados parciais obtidos a partir das ações desenvolvidas até o momento. Verificamos que o projeto está atingindo de maneira satisfatória seus objetivos iniciais, já que contamos com a participação de vários alunos e educadores no desenvolvimento das atividades propostas.

O curso de “Jogos, brinquedos e materiais pedagógicos” teve grande procura, seja pela comunidade interna ou externa, tornando-se um espaço de troca de saberes e de valorização do brincar. As ações desenvolvidas com as crianças foram muito proveitosas, tanto para elas e para as escolas municipais, quanto para as educadoras em processo de formação. Alguns brinquedos já foram construídos pelos alunos do curso, a fim de compor a brinquedoteca, que ainda está sendo implementada.

## **ENVOLVIMENTO DA COMUNIDADE EXTERNA**

O projeto impacta positivamente na comunidade externa, pois é voltado, sobretudo, a alunos e educadores que não tinham contato com o IFSP. Ao irmos às escolas ou trazermos alunos e educadores da rede pública municipal para a o nosso câmpus, acreditamos estar fortalecendo a parceria escola/comunidade, possibilitando também que os alunos em formação coloquem em prática junto às crianças os conhecimentos pedagógicos.

## **CONCLUSÕES**

Acreditamos que o lúdico é capaz de desenvolver e transformar todos os envolvidos no processo educativo de forma prazerosa. Desta forma, a realização desse projeto possibilita a valorização do lúdico por meio de estudos, parceria com escolas e oferecimento de curso de formação de educadores. Ademais, a realização do projeto é de extrema importância para implantação da brinquedoteca do câmpus. Percebemos um grande interesse dos envolvidos no projeto em aprofundar os estudos relativos a esta temática. Pretendemos dar continuidade às ações propostas, podendo adequá-las às necessidades do público-alvo.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecemos a todos os envolvidos com o “Projeto Educação e Ludicidade”, ao câmpus do IFSP de Presidente Epitácio e à Secretaria Municipal de Educação de Presidente Epitácio pela parceria.

## **REFERÊNCIAS**

- DINELLO, Angel. Raimundo. Expressão Ludocriativa. Uberaba, Minas Gerais: Uniube, 2011.
- KISHIMOTO, Mochida Tizuko. Jogos, Brinquedos e a Educação (Org). São Paulo: Cortez, 2011.
- SANTOS, Santa. Marli. Pires. O lúdico na formação do educador (org). Petrópolis: Vozes, 1997.
- WEISS. Luise. Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucata. São Paulo: Editora Scipione, 1989.