

Mostra de Projetos 2011

Brinquedoteca Virtual: um ambiente de aprendizagem com diversão

Mostra Local de: Londrina.

Categoria do projeto: Projetos em implantação, com resultados parciais.

Nome da Instituição/Empresa: (Campo não preenchido).

Cidade: Londrina.

Contato: marilzete.steinle@unopar.br

Autor(es): Marilzete Cristina Bonafini Steinle.

Equipe: Profa. Marilzete Cristina Bonafini Steinle – docente do curso de Pedagogia da Unopar; Mestre em educação;

Profa. Melina Klaus – docente do curso de Pedagogia da Unopar; mestranda em Educação;

Profa. Roseli Cardoso Montagnini – docente do curso de Pedagogia da Unopar; Especialista em Educação.

Parceria: Todas as escolas que acessarem o site da Brinquedoteca e utilizarem com seus alunos.

Objetivo(s) de Desenvolvimento do Milênio trabalhado(s) pelo projeto:

2 - Educação básica para todos.

RESUMO

Instrumentalizar o professor quanto à utilização do lúdico na organização do seu trabalho pedagógico, bem como, conscientizá-lo sobre a sua importância para o desenvolvimento da criança, seja um dos caminhos para a superação de pré-conceitos construídos historicamente pela escola e por seus professores em relação ao lúdico. Logo, o presente projeto tem por objetivo disseminar a ludicidade em um ambiente virtual promovendo em seus participante o

divertimento, a aprendizagem e a formação continuada. O caminho metodológico desenhado conta com a participação dos acadêmicos do curso de Pedagogia, 1 coordenador e 2 professores colaboradores. Ao acessar o site da Brinquedoteca Virtual, os alunos, e seus Professores contarão com sete salas de puro divertimento e aprendizagem. A avaliação será contínua, de acordo com o número de acesso a página da Brinquedoteca, bem como, a participação dos alunos de Pedagogia as quais terão seus jogos e brincadeiras, incorporados nas páginas da Brinquedoteca Virtual, a fim de serem utilizadas por todas as crianças brasileiras.

Palavras-chave: Palavras-chave: Ludicidade; Educação de Qualidade; Formação Continuada; Virtual; Brincadeira.

INTRODUÇÃO

Enunciando perspectiva e descrevendo o percurso

É sabido a todos que é urgente re-significar as concepções lúdicas existente na escola contemporânea, traduzindo-as em ações concretas que demonstrem a indissociabilidade entre o brincar e o aprender, uma vez que ambas são inerentes ao desenvolvimento da infância, visto que a cultura lúdica é uma atividade, histórica e culturalmente construída pelo ser humano.

Deste modo, pode-se dizer que a Brinquedoteca além de oferecer atividades lúdicas, também influencia definitivamente na formação social do educando, não devendo ser caracterizada como um “depósito ou cantinho” de brinquedos, mas sim, como um espaço que promove aprendizagem e estimula o desenvolvimento integral da criança.

Vale destacar que, na Brinquedoteca o brincar suprir a necessidade da criança em se expressar, participar, transformar, desenvolver, aprender e atuar com subjetividade no cotidiano escolar, na sociedade e na sua cultura. Diante deste propósito, torna-se primordial refletir sobre a importância da presença da Brinquedoteca no ambiente escolar, sendo ela presencial ou virtual.

Mas, por mais que a ludicidade tenha ganhado espaço nas pesquisas e nas discussões teóricas, questionamentos suscitam respostas, tais como: Por que o professor ainda hoje, negligencia a presença da ludicidade em seu planejamento? Quais são os motivos que justifica a pouca presença lúdica no contexto das escolas? Por que a maioria dos professores não utiliza a ludicidade como uma ferramenta metodológica?

A fim de encontrar as respostas para as indagações proferidas, o presente estudo tem por objetivo proporcionar um ambiente virtual de divertimento e aprendizagem para todas as crianças bem como um espaço de formação continuada para os professores. Neste contexto a presente pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica.

A fim de contribuir com a disseminação da ludicidade do ambiente escolar, o presente projeto contou com a criação de uma página virtual intitulada de “Brinquedoteca Virtual”, composta por seis salas assim descritas: a) sala inicial, b) sala dos créditos, c) sala das histórias, d) sala das artes, e) sala da casinha, f) sala do Parque, g) sala do professor.

Participarão deste trabalho todas as crianças que acessarem a página da Brinquedoteca para se divertirem, bem como, todos os professores que buscarem formação continuada pesquisando na sala do professor ou ainda utilizando os espaços da Brinquedoteca Virtual como uma ferramenta metodológica para ensinar com qualidade e o aluno assim aprender mais.

Deste modo, acredita-se que ao proporcionar a criança um espaço como a Brinquedoteca sendo ele presencial ou virtual, privilegia-se o brincar além de reconhecer o lúdico como um recurso necessário para construção de novas aprendizagens tais como: a identidade, autonomia e as diferentes linguagens da infância. É importante visioná-la como espaço transformador, onde se resgata o prazer de brincar inserido no contexto histórico-social e cultural da criança.

1. JUSTIFICATIVA

É sabido a todos que a ludicidade é uma especificidade da infância, independente de credo, cor, raça, religião e condição sócio econômica em que se encontra a criança, devendo fazer parte diária da vida da criança. O presente projeto justifica-se por acreditar que a mídia também pode ser um meio de ludicidade para a criança, fazendo com que o acesso ao mundo virtual seja de qualidade e com aprendizagens, como também, um espaço de ensino, pesquisa e extensão para o professor.

Explicação do por que do projeto, buscando ressaltar itens tais como: importância, área de abrangência, público-alvo, indicadores sobre o tema do projeto (diagnóstico inicial).

2. OBJETIVO GERAL

Disseminar a ludicidade em um ambiente virtual por meio do divertimento, da aprendizagem e da formação continuada.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contribuir com uma formação inicial de qualidade para os futuros professores;
- Ampliar o espaço prático-pedagógico dos acadêmicos de pedagogia, utilizando a brinquedoteca como um laboratório de ação-pesquisa-ação, consolidando desta forma a práxis educativa;
- Incentivar os acadêmicos e os educadores infantis, a utilizarem a ludicidade virtual, como uma das suas estratégias metodológica;
- Garantir à criança o direito de Brincar;
- Levar a criança a utilizar de forma construtiva os espaços Webs.

4. METODOLOGIA

Plano de Trabalho:

Docente:

1. Seleção dos alunos que farão parte do projeto, dentro dos critérios propostos;
2. Criação do Grupo de Estudo Sobre Ludicidade;
3. Seleção da produção dos acadêmicos;
4. Realimentação semestral dos links com as produções dos alunos;
5. Organização do laboratório de informática;
6. Reunião com a Secretária de Educação;
7. Reunião com os alunos para organizar as intervenções;

- 8.Elaboração do relatório final;
- 9.Divulgação da Brinquedoteca Virtual em eventos educacionais;
10. Elaboração de artigos.

Discente:

- 1.Participar dos cursos de extensão;
- 2.Enviar jogos e brincadeiras regionais para serem incluídos na página da Brinquedoteca;
- 3.Elaborar textos e artigos para serem incluídos na página da Brinquedoteca virtual;
- 4.Participar das reuniões de planejamento para a intervenção;
- 5.Intervir junto às crianças do CMEI;
- 6.Elaborar artigos sobre a Brinquedoteca;
- 7.Participar dos grupos de estudo.

5. MONITORAMENTO DOS RESULTADOS

Registro do Número de acessos no site da Brinquedoteca. Mais de 5.000 acessos semestrais

Postagem de trabalhos feitos pelos acadêmicos do Curso de Pedagogia EAD.

6. VOLUNTÁRIOS

O Projeto Brinquedoteca Virtual, por ofertar um espaço educativo e de lazer, encontra-se disponível no site da Unopar, é aberto para todas as escolas e comunidade em geral no contexto de Brasil, ou seja, trata-se de um ambiente virtual de aprendizagem aberto também para os profissionais da área da educação. Desta forma, o ambiente web dispensa parcerias diretas e integra outras fontes disponíveis

em forma de hiperlinks, que por sua vez impulsiona o processo em rede, tornando o site dinâmico e com possibilidades para a aprendizagem.

7. CRONOGRAMA

Reestruturação da página da brinquedoteca virtual - Fevereiro, Março e Abril.

Seleção dos alunos do Pólo de Londrina - Abril.

Grupo de estudo - Abril a Novembro.

Apresentação do projeto a Secretaria Municipal de Educação - Junho.

Organização do Laboratório de Informática - Julho

Intervenção dos acadêmicos junto às crianças no CMEI utilizando a Brinquedoteca Virtual - Agosto a Novembro.

Elaboração do relatório final - Novembro e Dezembro.

Análise dos registros de acesso e das sugestões feitas na Brinquedoteca virtual - Abril a Dezembro.

Elaboração de materiais e orientações para os professores na Brinquedoteca virtual - Junho a Dezembro.

Participação em eventos educacionais divulgando a Brinquedoteca - Maio a Outubro.

Publicação de artigos e periódicos - Setembro a Dezembro.

8. RESULTADOS ALCANÇADOS

- A inclusão da Brinquedoteca Virtual como uma estratégia metodológica na prática docente do professor.
- A criança foi privilegiada com um espaço lúdico em que ela pode também ao seu lado a presença de seus Pais para brincarem juntos com os jogos divertidos da Brinquedoteca.
- Os acadêmicos de Pedagogia estão tendo uma formação preocupada com a competência Lúdica de ensinar, o que faz com que sua formação seja de qualidade.

- As discussões entorno da Ludicidade e seus diferentes espaços tem se aprofundado.

9. ORÇAMENTO

Carga horária docente - R\$17.159,33.

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reconhecer que a ludicidade promove inúmeros benefícios para o desenvolvimento da criança já é algo sacramentado. O desafio de criar um espaço lúdico virtual estava na utilização deste espaço tanto pelas crianças como pelos educadores.

Para os educadores foi preciso inicialmente desmistificar paradigmas construídos socialmente sobre a mídia no contexto da escola. Para as crianças o desafio era o de instrumentalizá-los para o acesso. No entanto, grande foi a nossa surpresa quando verificamos a presença da página da Brinquedoteca Virtual nos planos de aula dos estágios de graduação, sendo utilizada como uma ferramenta metodológica.

Percebeu-se que a partir desta prática, muitos educadores infantis e professores do Ensino Fundamental, passaram a utilizar a página da Brinquedoteca Virtual em suas aulas e a instrumentalizar seus alunos a fim de terem um espaço lúdico de qualidade com lazer e aprendizagem.

Vale destacar que neste projeto, as páginas da Brinquedoteca Virtual são alimentadas pela produção, pesquisa e experiências dos acadêmicos do curso de Pedagogia.

Tudo isso faz com que se conclua que muito ainda há para ser feito com relação à Ludicidade, mas o importante que o sonho sonhado, está sendo concretizado por muitos que buscam construir uma educação de qualidade desde a Educação Infantil até o Ensino Superior.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. brinquedo e cultura. COLEÇÃO QUESTÕES DA NOSSA ÉPOCA. 3ª edição. São Paulo-SP. V. 43: Cortez, 2000. 110p.

CUNHA, N. H. S. Brinquedoteca: espaço criado para atender necessidades lúdicas e afetivas. Revista do Professor, Porto Alegre-RS. V. 1, nº44.p. 3-50, outubro/dezembro, 1995.

DORNELLES, L. V. O brincar e a produção do sujeito infantil. In. Revista Pátio Educação Infantil. Ano I. Nº3. Dezembro 2003/Março2004.

FRIEDMMANN, A. O direito de brincar: a brinquedoteca. 4ª edição. São Paulo: Abring, 1998.

LEONTIEV, A. N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VYGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo-SP. Editora Ícone. 1992. p. 119-142.

KISHIMOTO, T. M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4ª edição. São Paulo-SP: Cortez, 2000. 183p.

NOFFS, N. A. A brinquedoteca na visão psicopedagógica. In: oliveira, v. b. de (Org) O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 3 ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2001.<http://notes.ufsc.br/aplic/prjpesquisa.nsf/325f3f3bcd090c9ae03256d330044651c/832573540043a190832572fb005b35c8?OpenDocument>> Acesso em: 10 dez. 2008, 16:30:12

PUGA, E. M. G. R.; SILVA, L. S. P. A brinquedoteca na escola: possibilidade do resgate do lúdico ou recurso da prática pedagógica. Universidade Federal de Juiz de Fora. Monografia do Curso de Especialização em Arte Educação Infantil. 2008. Disponível em:

http://www.lisane.pro.br/Disciplinas%5CTeoPratJogos%5CMaterial%5CArtigos%5CUnidadeII%5CA_brinquedoteca.pdf> Acesso em: 15 dez. 2008. 20:30:33