

PRÁTICA EXTENSIONISTA EM PEDAGOGIA I

Faculdade Instituto Superior de Educação do Paraná	
Projeto de Prática Extensionista em Pedagogia I ANÁLISE E PRODUÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS”	120h
Disciplinas contempladas / áreas de conhecimento: Todas as disciplinas dos três cursos, com ênfase em: <ul style="list-style-type: none">• Literatura Infante-Juvenil;• Linguagem e Comunicação;• Artes, Jogos e Recreação;• Prática de Estágios;	
Curso: <ul style="list-style-type: none">• PEDAGOGIA	
Professor(a): Me. Cleide Durante	
Local de aplicação do projeto: a definir com os alunos Encontro pelo Meet.	
Etapas do Projeto	
Introdução <p>Este projeto, vinculado ao curso de Pedagogia, contextualiza-se como Projeto Interdisciplinar, vinculado ao Projeto de Prática como Componente Curricular – PCC. Destaca-se a importância deste principalmente por atender, com destaque, os acadêmicos que cursam Pedagogia, a fim de os orientar sobre as possíveis práticas que envolvem a produção de atividades lúdicas, inclusive com orientações e relato de experiências e métodos para a aplicabilidade de tais atividades, impicando em áreas como desenvolvimento sensorial, motricidade global (fina e grossa), lateralidade, entre outras, adequadas ao que rege a nova BNCC. Espera-se que, com a aplicação do referido projeto, dúvidas e entraves que se interpõem à</p>	



elaboração e aplicabilidade das atividades sejam minimizados e, com expectativas mais elevadas, que as informações e troca de ideias sejam úteis até o final do curso do acadêmico e para a vida dele no exercício da profissão de Pedagogo.

Fundamentação teórica

Várias áreas do saber, como Pedagogia, Psicologia, Psicopedagogia, Neurociências, dentre outras, são unânimes ao afirmar que o lúdico possui papel fundamental no desenvolvimento da criança, tendo em vista que ajuda a tornar o aprendizado mais significativo e envolvente, correspondendo à uma forma natural de captar o interesse das crianças, fazendo com que elas assimilem e apreendam informações de forma mais eficaz. Conhecer atividades lúdicas, bem como analisá-las antes de as aplicar, é de fundamental importância para o sucesso do futuro pedagogo. Importa, também, destacar que, de acordo com Teixeira (2018), em uma sociedade que supervaloriza a cultura digital, constata-se a radical transformação de comportamentos, das relações sociais; e a ludicidade não espacia a essa realidade em que ainda não estão claros os prejuízos disso tudo que impactam a ludicidade. Porém, importa encarar esse fato incontestemente, pois pouco se pode fazer para revertê-lo. A saída, mas ainda não a solução, é utilizar as atividades tecnológicas, mesclando-as às atividades físicas individuais ou coletivas, dando prioridade e reforçando os relacionamentos pessoais, por meio de espaços preparados para gerar manifestações afetivas, de modo a favorecer o desenvolvimento integral da criança.

Bertol *et al.* (n.d.) afirma que o lúdico, na Educação Infantil, possibilita que a criança se desenvolva a partir de novas descobertas e da criatividade, expressando-se, analisando e externando uma visão crítica. Tais aspectos, mediados por atividades lúdicas, conseqüentemente melhoram a aprendizagem, a qualificação e a formação crítica da criança. Diante deste contexto os educadores precisam refletir mais sobre a sua importância do lúdico no processo ensino e aprendizagem. Leal (2011), por sua vez, ao tratar do lúdico e as práticas pedagógicas, expõe que diante dos grandes desafios que a educação enfrenta nos momentos atuais de predomínio de IA, o papel do educador ainda é primordial. Deste modo, cabe a ele criar espaços, oferecer materiais e participar





de atividades em formato de brincadeira, de forma a mediar a construção do conhecimento da criança, a partir do conhecimento de mundo que ela traz. Portanto, quanto mais o acadêmico se inteirar da prática do lúdico na educação, mais aprendizado gerará aos seus alunos e mais bem-sucedida será a aprendizagem dos mesmos.

Metodologia

O Projeto será desenvolvido por meio de palestra, pelo Google Meet, com a participação dos alunos. Conceitos e ideias serão compartilhados por meio de um Podcast. A avaliação dos resultados obtidos dar-se-á por meio do acompanhamento dos acadêmicos nos estudos e nas dificuldades com o estudo em disciplinas cujos conteúdos demandam interdisciplinaridade, pelo AVA.

Avaliação

Total 10,0 pontos:

- Presença nos dois encontros via Meet (29/10/24 e 03/12/24);
- Entrega do Projeto, a ser postado no Moodle, com a elaboração de uma atividade lúdica a ser aplicada a uma determinada faixa etária e/ou anos iniciais da Educação Infantil;
- Socialização da atividade planejada, via Meet, com os acadêmicos do 2º Semestre de Pedagogia.

Referências

ANDRADE, L. R. de. **A importância do lúdico na educação infantil**: um estudo de caso em uma creche pública.(2018). Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/14099/1/LRA07022019.pdf>. Acesso em: 24 out. 2024.

BERTOL, C. E. *et al.* A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL O LÚDICO COMO FACILITADOR DO ENSINO APRENDIZAGEM. **Revista Científica Semana Acadêmica**. Disponível em: https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/a_importancia_do_ludico_na_educacao_infantil.pdf. Acesso em: 25 out. 2024.

LEAL, F. de L. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2011. Piauí: UFPI. Disponível em: https://www.ufpi.br/arquivos_download/arquivos/PICOS/Not%C3%ADcias/PICOS_2022/Biblioteca/2012/Pedagogia_2012/FLOR%C3%8ANCIA_DE_LIMA_LEAL.pdf. Acesso em: 25 out. 2024.





TEIXEIRA, k. L. **O universo lúdico no contexto pedagógico**. Biblioteca Digital Intersaberes, 2018. Disponível em:
<https://ebooks.intersaberes.com.br/leitor/livro?>. Acesso em: 26 out. 2024.

Apêndice

Encontro via Goolge meet. Podcast. Acompanhamento dos alunos pelo AVA.

Projeto no Moodle.

