

ESPAÇO LÚDICO DO APLICAÇÃO

Coordenador: LUCIANE ANDREIA RIBEIRO LEITE

Autor: ELISABETH ZORGETZ LOUREIRO

O Colégio de Aplicação possui diversos projetos de extensão que atendem alunos fora do horário das aulas no turno da tarde. Esses alunos enquanto aguardavam o horário dos projetos ou esperam transporte, ficavam no pátio da escola, sem uma orientação pedagógica para a ocupação dos espaços e sem cuidado de um adulto. Diante dessa demanda nasceu o Projeto do Espaço Lúdico o qual por objetivo: criar um espaço lúdico para as crianças que se encontram na escola fora do horário das aulas sem acompanhamento. Além do ato de cuidar a nossa ação visa oferecer alternativas de brinquedos e brincadeira a essas crianças, assim como orientações de ocupação dos espaços da escola e orientar a realização dos temas escolares. A criação de um espaço lúdico justifica-se, também, por oportunizar a manifestação lúdica ou o brincar da criança. O ato de brincar é uma característica do ser humano e é nesse ato que expressamos nossa alegria e nossa plenitude. O brincar é a manifestação do impulso lúdico do ser humano e quando se encontra num estado de jogo [brincar], poderá, através da educação estética que o leva a contemplar o belo, desenvolver-se plenamente em suas potencialidades intelectuais e sensíveis? (SANTIN, 2001, p. 41). Podemos dizer que a criança constroem sua humanidade ao mesmo tempo que constroem suas brincadeiras. Com as brincadeiras a criança entra em contato com o mundo, adquire hábitos, e todo hábito entra na vida como brincadeira?. Segundo Benjamin (1984, p.75), a brincadeira, dá asas à imaginação, a fantasia e também projeto os desejos como querer ser: mãe (pai), médico, jogador de futebol, heróis dos filmes e desenhos, etc.... Um espaço lúdico deve pautar-se pelas possibilidades de brincar e jogar, que segundo Huizinga (1996) caracteriza-se pelo prazer, pela liberdade, pela falta de seriedade, pelas regras flexíveis, pelo caráter de ficção, pela de representação e sua limitação no tempo e no espaço. Em síntese o projeto justifica-se por: 1- Necessidade de atendermos as crianças que ficam-se no Colégio de Aplicação no turno inverso ao das aulas regulares para participarem dos demais Projetos de Extensão oferecidos; 2- Necessidade de darmos segurança para as crianças que não permanecem na escola sem acompanhamento de adulto; 3- Oportunidade de orientação pedagógica para a ocupação dos espaços e dos temas escolares; 4- Garantindo aos familiares um espaço de orientação lúdica a seus filhos mesmo quando esses estejam fora do horário escolar; Em 2009 foi o primeiro ano do Projeto Espaço Lúdico do

Aplicação. Durante o ano letivo atendemos 55 crianças que permaneciam na escola para participar dos projetos de Extensão: Acrobatas, Dançando no CAp, Capoeirando no CAp , Orquestra de Flautas Doce do CAp e do projeto Esporte Educação. Em 2010, manteremos o atendimento a essas crianças, graças ao trabalho voluntário de estudantes da UFRGS e da Comunidade de Pais e Mestres do Colégio de Aplicação da UFRGS - COPAME. Pretendemos melhorar o nosso atendimento se conseguirmos bolsistas de extensão, o que vai consolidar as atividades educativas lúdicas para as crianças no turno inverso as aulas regulares do Ensino Fundamental.