

CAIXA MÁGICA DO SABER (BRINQUEDOTECA MÓVEL)

Lisaura Maria Bernardi¹

Adriane Graziela Lopes da Silva²

Tainá Letícia Bosa³

Fernanda Terezinha Hofle

O Projeto com o tema Caixa Mágica do Saber (brinquedoteca móvel) faz uma viagem mágica pela descoberta do conhecimento através da vivência das diferentes linguagens (literária, musical, dramática, lúdica, do brincar, etc.) tendo como foco uma proposta lúdica e a sistematização da alfabetização, ou seja, a criança vivenciará todos os momentos da pré-história da linguagem escrita, primeiramente, os gestos e signos visuais, o brincar, o desenho e então a escrita. Objetiva oportunizar a inserção e vivência da acadêmica bolsista no cotidiano da educação infantil, exercitando o diálogo entre universidade e escola visando desenvolver um trabalho educativo e lúdico de vivência das diferentes linguagens infantis com as crianças. O projeto visa respeitar as especificidades infantis, o direito de brincar, como uma forma de expressão, de pensamento, de interação e de comunicação infantil. A ludicidade valoriza a criança proporcionando a estas vivências lúdicas, experiências corporais que utilizam a ação do pensamento e da linguagem, tendo no brincar sua fonte dinamizadora. A Caixa Mágica do Saber foi pensada e assim concretizada em sua metodologia levando na sala de aula as diversas formas de ações lúdicas, perpassando pelas múltiplas linguagens através do rodízio da caixa mágica (brinquedoteca móvel) pela bolsista e voluntárias nas 12 turmas de crianças de 2 a 6 anos do CEIM PE-TE-CA semanalmente durante o período de abril de 2016 a agosto de 2016 divididas em proporções de vezes iguais a todas as turmas envolvidas. Os resultados foram significativos e marcantes. As crianças cada vez que chegava a Caixa mágica na sala era aparente a euforia, a alegria, a magia que envolvia estas. Tornou-se também uma troca de vivências entre a professora regente e as bolsistas. Com as crianças ouve a possibilidade de diálogos, compreendendo-os melhor, sabendo quais seus anseios em relação as brincadeiras e as histórias, as qual normalmente conseguimos sanar. A partir disso, entendemos que o lúdico traz o aprender. A aprendizagem, então, deve ser para a vida. A criança tem o direito de viver sua infância, respeitadas suas particularidades, preferências e interesses, através de um processo lúdico de ensinar e aprender. Aprender de fato é investir e

¹ Professora da Pedagogia da UFFS (Universidade Federal da Fronteira Sul) campus Chapecó. Coordenadora do Projeto de Extensão do edital 804/UFFS/2014. Pesquisadora na área da infância, educação infantil, ludicidade e brincar. lisaura.beltrame@uffs.edu.br

² Acadêmica de Pedagogia, Universidade Federal da Fronteira Sul, campus Chapecó. Bolsista do projeto de extensão do edital nº 804/UFFS/14 adriane.grazi@outlook.com

³ Acadêmica de Pedagogia, Universidade Federal da Fronteira Sul, campus Chapecó. Bolsista do projeto de extensão do edital nº 804/UFFS/14. tailleti.bosa@gmail.com

4. Acadêmica de Pedagogia, Universidade Federal da Fronteira Sul, campus Chapecó. Bolsista do projeto de monitoria do edital 135/UFFS/2016. fernandahofle@hotmail.com

priorizar o espírito lúdico presente na vida da criança. Foi, portanto, responsabilidade deste projeto transformar o espaço educativo num ambiente atrativo, rico, desafiador, alegre e lúdico para garantir uma educação de qualidade na educação infantil.

Palavras-chave: Educação Infantil. Linguagens lúdicas. Ludicidade. Magia. Brincades.