ÁREA TEMÁTICA: EDUCAÇÃO

O LABORATÓRIO LÚDICO PEDAGÓGICO – LALUPE E A ARTICULAÇÃO ENTRE O ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

FOLTRAN, Elenice Parise[1]
PISACCO, Nelba Maria Teixeira[2]
FOLTRAN, Dierone César Foltran[3]

RESUMO – O Objetivo deste trabalho é apresentar algumas ações desenvolvidas no projeto de extensão "**LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico:** espaço de formação de professores" que é desenvolvido no LALUPE - Laboratório financiado pela Capes através do Programa Prodocência. O presente projeto constitui-se como espaço ideal para o desenvolvimento de ações que auxiliam a formação do futuro professor, capazes de utilizar o pensamento conceitual diante da realidade, permitindo intervenções sólidas e consistentes na comunidade. E também oferta cursos e oficinas de aperfeiçoamento para a classe docente e para os alunos da educação básica, contribuindo dessa forma, com o compromisso social da extensão Universitária. A metodologia de trabalho se apresenta como uma proposta inovadora através de projetos de ações. Possui como aporte teórico a pesquisa-ação na perspectiva de Engel (2000); ensino pela pesquisa na modalidade proposta por Berger (2004); e a complexidade como princípio Demo (2002). Os resultados iniciais são expressos pelas ações desenvolvidas junto aos alunos, com evento de extensão ofertado para a comunidade externa e ainda pelo entusiasmo e participação do corpo discente e docente da UEPG.

PALAVRAS CHAVE – Lúdico. Projetos. Formação de Professores

Introdução

O "LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico**:** espaço de formação de professores" é um projeto de extensão desenvolvido através do Laboratório "LALUPE" financiado pela Capes através do Programa Prodocência, destinado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Constituindo-se como um *locus* no qual o futuro pedagogo possa vivenciar situações de aprendizagem, pesquisa e práticas educativas, em permanente aprofundamento, discussão, construção e sistematização de conhecimentos na área da ludicidade e educação pela prática reflexiva.

Nesta perspectiva cabe destacar como o lúdico é entendido nesta proposta de trabalho.

Sabe-se que o lúdico foi tratado por diferentes abordagens teóricas e distintas perspectivas. Destacam-se as contribuições de Piaget (1967), Vygotsky (1984), Betelhein (1980), Brenelli (1996), Batllori (2006), Kishimoto (1996) e Macedo (2000).

Para Batllori (2006) a atividade lúdica é diversão e fonte de aprendizado, estimulando o sujeito e facilitando atitudes socializantes. Os jogos desenvolvem nos alunos capacidades, conhecimentos, atitudes e habilidades cognitivas e sociais, tais como: favorecer a mobilidade, estimular a comunicação, desenvolver a imaginação, facilitar a aquisição de novos conceitos, proporcionar experiências, ajudar a explorar potencialidades e limitações, estabelecer e revisar valores, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato, aprender a resolver problemas ou dificuldades, buscar alternativas, estimular a aceitação de normas, estabelecer valores e incentivar o respeito pelo outro e por sua cultura.

Jogar é uma forma de brincar. E a brincadeira se faz refletir em diversas áreas: cognitiva, afetiva, motora e social. A compreensão das regras traz efeitos positivos na cognição, possibilitando á criança compreender o pensamento do outro.

[1] Mestre em Educação, Professora Departamento de Educação - epfoltran@gmail.com
[2] Mestre em Educação, Professora Departamento de Educação - nelbapisacco@yahoo.com.br
[3] Mestre em Telemática, Professor Departamento de Informática - dcfoltran@gmail.com

Segundo Macedo (2000), o jogo possibilita a produção de uma experiência significativa para as crianças, tanto em termos de conteúdos escolares como do desenvolvimento de competências e habilidades. Eles estão convictos que os jogos podem ser recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa, porque atribui à criança e ao professor outras posições na relação com o saber escolar. Para jogar e enfrentar situações-problema, as crianças precisam ser ativas, envolvidas nas tarefas e nas relações com pessoas e objetos, ser cooperativas e responsáveis.

Estabelecendo uma relação entre jogo e conhecimento, pode-se afirmar que, se para conhecer é preciso agir, para jogar também é. O jogo, como qualquer ação, envolve regulação. Regular de algum modo as ações, mesmo que sem obedecer às regras, é o convite que o jogo faz. O aspecto mais significativo dessa regulação é o jogar com regras.

Para Piaget (l967) o jogo é a construção do conhecimento. , principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, o que faz com que cheguem à representação e, finalmente, à lógica. Em relação às crianças deficientes mentais, o jogo lhe dá a possibilidade de aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades.

O jogo é fonte de aprendizado para os educadores. É um meio insuperável de conhecer a criança como ela é na realidade, pois, por meio do jogo, ela se manifesta espontaneamente, sem censura nem convenções, de forma que nos ajuda a elaborar novas estratégias. O professor deve buscar jogos que deixem as matérias mais atraentes, facilitando ao mesmo tempo seu aprendizado, seja por seu caráter divertido ou porque faz com que se descubram novos mundos. No entanto, nas escolas o que se tem percebido é a falta de espaço e tempo destinados à atividade lúdica.

Na tentativa de oportunizar este espaço de reflexão e promoção do lúdico, o Lalupe pode ser descrito como uma incubadora de projetos nesta área que visam além da articulação ensino, pesquisa e extensão, contribuir com a função social da Universidade.

Objetivos

Os principais objetivos do Projeto de extensão são: Aprimorar a formação dos futuros professores pelo diálogo entre teoria e prática, propiciar um espaço diferenciado para o desenvolvimento das atividades de ensino, pesquisa e extensão e construir, aprofundar e sistematizar conhecimentos na área da ludicidade e educação pela prática reflexiva. Como objetivos específicos pode-se elencar: conhecer e manipular materiais lúdicos pedagógicos que favoreçam a prática docente, realizar oficinas de criação e construção de brinquedos e jogos para uso na sala de aula, desenvolver projetos interdisciplinares para a formação docente e oferecer oficinas de formação para professores da Educação Básica e comunidade.

Metodologia

O ponto chave para dar conta da complexidade envolvida numa proposta de extensão, que viabilize de forma integrada e indissociada o ensino, a pesquisa e a extensão é a metodologia.

A opção metodológica adotada caracteriza-se como pesquisa-ação na perspectiva de Engel (2000); ensino pela pesquisa na modalidade proposta por Berger (2004); e a complexidade como princípio (DEMO, 2002).

A extensão em si é ação, ação de inserção social, sem pesquisa, sem subsídios teóricos e sem geração de conhecimento a todos os participantes, pode se configurar como mero ativismo. O ensino dissociado da inserção social, da inserção no próprio mercado de trabalho, sem a inserção de universitários em projetos de transformação da educação, e alheio à pesquisa, torna-se mero acúmulo provisório de conhecimentos e meio de obtenção de títulos.

Ao constituir-se como pesquisa-ação, busca unir a extensão, o ensino e a pesquisa à ação prática. Caracteriza-se como processo de aprendizagem e apreensão de mudanças ocasionadas pelas estratégias e produtos úteis. Procura diagnosticar um problema específico numa situação também específica, com o fim de atingir uma relevância prática dos resultados e com diferentes graus de generalização. É auto-avaliativa, isto é, as modificações introduzidas na prática são constantemente avaliadas no decorrer do processo de intervenção e retroalimentada pelo conhecimento. (ENGEL, 2000, p. 184 -185).

Ao ensinar pela pesquisa, assume-se uma postura que também gera comprometimento. “A atitude reflexiva em si é neutra, o que lhe imprime sentido e significado é a direção que lhe é atribuída, ou seja, a manutenção ou a transformação da realidade.” (Berger, 2004, p. 46).

O ensino pela pesquisa exige o constante exercício de aproximação e distanciamento do contexto social. Aproximação por fazer parte de uma situação prática vivenciada pelos sujeitos

envolvidos na pesquisa. Distanciamento ao analisar indicadores à luz da realidade global na qual se insere e dos aportes teóricos utilizados como referencial.

A metodologia, que possa dar conta dos aspectos já apresentados, necessita assumir a complexidade como princípio. O LALUPE configura-se como um complexo mosaico. As cores e formas que se mesclam são: a universidade, a extensão, as disciplinas do curso de pedagogia, o ensino pela pesquisa, a inserção social, a aprofundamento e produção do conhecimento, a aprendizagem, a qualidade de e na formação, entre muitas.

O LALUPE como uma incubadora de projetos possibilita um trabalho coletivo e interdisciplinar e multidisciplinar viabilizado por meio de projetos originados em sala de aula a partir de uma ou mais disciplinas. Com o objetivo maior de formar de professores capazes de utilizar o pensamento conceitual diante da realidade, permitindo intervenções sólidas e consistentes na comunidade.

O laboratório está sendo organizado em cinco áreas:

- **oficina de arte**: criação e desenvolvimento de jogos e materiais pedagógicos direcionados à Educação Básica;
- **área dos jogos pedagógicos**: local destinado ao acervo e utilização de jogos conforme as etapas do desenvolvimento infantil e sua aplicação pedagógica;
- **área da literatura e faz de conta**: espaço destinado ao acervo de livros infantis, infanto-juvenis, gibis e fantasias a serem utilizados em projetos que envolvam literatura infanto-juvenil, teatro, fantasia, contação de histórias, entre outros;
- **área dos brinquedos**: espaço destinado ao acervo de brinquedos; para o desenvolvimento de projetos que envolvam o brincar espontâneo, associados etapas do desenvolvimento infantil e sua aplicação pedagógica;
- **área de formação e discussão pedagógica:** espaço para aprofundar e sistematizar conhecimentos na área da ludicidade e educação pela prática reflexiva. (planejamento, discussões e avaliação).

As ações desenvolvidas no LALUPE possibilitarão: estabelecer parcerias com outros setores da universidade e da sociedade para desenvolvimento de projetos de pesquisa, testagem de jogos e brinquedos, desenvolvimento de produtos e programas de treinamento de pessoas e formação de profissionais sobre a temática de jogos e brinquedos; oferecer oficinas e organizar eventos destinados à formação de professores e pesquisadores da Educação Básica e à comunidade.

Resultados

Alguns subprojetos já estão em fase de desenvolvimento como: pesquisa e criação de jogos para a Educação Infantil na disciplina de Fundamentos Teóricos da Educação Infantil; Oficinas de Contação de Histórias na disciplina de Metodologia da Língua Portuguesa; Oficinas de Educação matemática na disciplina de Metodologia da Matemática e Prática de Ensino; Oficina para musicalização infantil na disciplina de Educação e Arte e para subsidiar novas propostas de trabalho e também para colaborar com a formação acadêmica está sendo organizada a I Jornada Pedagógica do LALUPE “Olhar Multidisciplinar sobre a criança: contribuições à Educação Infantil”.

Conclusões

O Projeto Lalupe Laboratório Lúdico Pedagógico: espaço para a formação de professores ainda não conta com um espaço específico para o desenvolvimento de suas ações, mas, já está previsto para o segundo semestre de 2009 a definição deste espaço tão importante para a formação dos nossos acadêmicos, apesar disso, algumas atividades já estão sendo desenvolvidas no contexto das salas de aula.

Os resultados parciais obtidos até o presente momento só podem ser avaliados pelo entusiasmo dos acadêmicos na organização das oficinas e do evento, pela participação e engajamento dos professores nas atividades propostas e na preparação de novos subprojetos para o segundo semestre. Outro aspecto importante, já em andamento, é a possibilidade que o projeto criou para a integração de acadêmicos de outros cursos, como por exemplo, acadêmicos de Bacharelado em Informática, que estão desenvolvendo um sistema de controle para o laboratório, propiciando assim uma alternativa para o preparo profissional destes acadêmicos.

Com o projeto é possível ter em mente que em muitos momentos a opção pela não linearidade gera insegurança, mas no construir juntos, um caminho enfrentando durante o percurso os desafios constantes, questionar as diversas possibilidades e fazer opções para a melhoria da formação é nossa missão.

Referencias

BATLLORI, Jorge. **Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.** São Paulo; Madras, 2006.

BERGER, M.V. O Ensino de Psicologia e a Formação do Professor Pesquisador no Curso de Pedagogia. In **Revista Teoria e Prática de Educação**, v.7, n.1, p.45 - 54, Maringá: DTP / UEM, 2004.

BETELHEIN, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

BRENELLI, R. P. **O Jogo como espaço para pensar**. São Paulo, Papirus, 1996.

DEMO, P. Definindo Complexidade. In: **Complexidade e aprendizagem: a dinâmica não linear do conhecimento**. São Paulo: Atlas, 2002. cap.8.

ENGEL, Guido Irineu. Pesquisa-ação. In: **Revista Educar**, Curitiba, Editora da UFPR, n.16, p. 181-191, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez Editora, 1996.

MACEDO, Lino de. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho. Imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 1967.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.