ÁREA TEMÁTICA: EDUCAÇÃO

LALUPE: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Fernanda Borges dos Santos[1] - Apresentador
Elenice Parise Foltran[2]
Nelba Maria Teixeira Pisacco[3]
Dierone César Foltran Junior[4]

RESUMO – O objetivo deste trabalho é apresentar os resultados parciais do projeto de extensão "**LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico:** espaço de formação de professores" que é desenvolvido com financiamento pela Capes através do Programa Prodocência. O presente projeto contribui para a formação dos futuros professores/pedagogos e a comunidade em geral, no tange a ludicidade e o brincar como componente do desenvolvimento e aprendizado. O Laboratório funciona como uma incubadora de projetos que articulam o ensino, a pesquisa e a extensão, levando os acadêmicos a desenvolverem reflexões e ações para a melhoria da Educação Básica. Além dos projetos desenvolvidos, há a oferta de oficinas, cursos e eventos que tratam do tema, os quais são ofertados para os acadêmicos e a comunidade em geral, contribuindo dessa forma, para com o compromisso social da Universidade. A metodologia escolhida se configura em projetos de ação, respaldados pela pesquisa-ação. Os resultados são expressos pelos projetos desenvolvidos, pelo número de pessoas atendidas e envolvidas, pelo evento sobre a temática organizado e muito bem avaliado pelos participantes, pelo aumento do número de projetos e ações para o ano de 2010 e enfim, pelas contribuições que as diversas ações trouxeram para a formação dos acadêmicos e futuros profissionais da educação.

PALAVRAS CHAVE – Ludicidade, Brincar, Formação Docente.

[1] Acadêmica do Curso de Pedagogia, Bolsista de extensão - fls_fernanda@hotmail.com
[2] Mestre em Educação, Professora do Departamento de Educação - epfoltran@uepg.br
[3] Mestre em Educação, Professora do Departamento de Educação - nelbapisacco@yahoo.com.br
[4] Mestre em Telemática, Professor do Departamento de Informática - dcfoltran@uepg.br

Introdução

Negrini apud (Santos,1997,p.13), que considera a ludicidade como alavanca da formação para o terceiro milênio, além da formação teórico-pedagógica que é oferecida nos cursos de formação de professores, deveria ser também ofertada a formação lúdica, pois a vivência da ludicidade como fazer pedagógico durante o processo de formação do professor instiga a criatividade, a sensibilidade, o espírito de liberdade, a alegria de viver e a construção do saber tanto para o professor como para o aluno.

Segundo Campos (1986) " A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula".

Neste sentido, é importante ensinar aos futuros professores a trabalhar com essa dimensão lúdica de forma que a mesma venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

Por entender a importância da Ludicidade no processo educacional e na formação de professores e ainda por reconhecer a falta de espaços nos cursos de formação de professores que contribuam para esta formação tão almejada e necessária nos dias atuais é que deu-se início ao projeto de extensão "LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico: espaço de formação de professores".

O referido projeto de extensão é desenvolvido através do Laboratório "LALUPE" que foi financiado pela Capes através do Programa Prodocência e teve seu início em outubro de 2008. O projeto é destinado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Estadual de Ponta Grossa, mas atua de forma multidisciplinar com acadêmicos de outros cursos, como Engenharia da Computação e Odontologia, etc. O Laboratório é um local onde os acadêmicos podem vivenciar situações de aprendizagem, de pesquisa e práticas educativas na área da ludicidade.

O laboratório está 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).

O LALUPE pode ser considerado como uma "incubadora de projetos" sendo esses originados em sala de aula, em diversas disciplinas, e que hoje estão sendo desenvolvidos com grande responsabilidade, em um ambiente próprio, dentro de uma Universidade aberta ao entorno e que tenta superar as dificuldades no seu trabalho cotidiano.

Em síntese, o projeto já desenvolve inúmeras ações com perspectivas de ampliar o leque de oferta de cursos, oficinas, formação e ações para a comunidade acadêmica e em geral, configurando-se como o espaço apropriado para a formação acadêmica e continuada de professores na área da ludicidade.

Objetivos

- aprimorar a formação dos futuros professores aliando teoria e prática
- propiciar um espaço diferenciado para o desenvolvimento das atividades de ensino, pesquisa e extensão
- construir, aprofundar e sistematizar conhecimentos na área da ludicidade e educação
- 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 multidisciplinares para a formação docente
- oferecer oficinas de formação para professores da Educação Básica e comunidade.

Metodologia

Os projetos desenvolvidos no Laboratório possuem um caráter interdisciplinar e multidisciplinar que desenvolvem suas ações tendo por base a pesquisa-ação, iniciando suas atividades em sala de aula com um aporte teórico para resultar nas diversas formas de aplicação desses saberes, através do desenvolvimento de ações/atividades no Laboratório, articulando assim teoria e prática. As ações desenvolvidas no LALUPE possibilitam 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

Os resultados obtidos com o projeto podem ser expressos pelas diversas ações desenvolvidas e pela clientela atendida.

Foram desenvolvidos no LALUPE no ano de 2009 quatro projetos voltados área da Ludicidade:

Projetos	**Disciplina**	**Clientela Atendida**
Pesquisa e criação de jogos para a Educação Infantil	Fundamentos Teóricos da Educação Infantil	90 acadêmicos
Oficinas de Contação de Histórias	Fundamentos Teórico-Metodológicos da Língua Portuguesa e Alfabetização	90 acadêmicos
Oficinas de Educação matemática	Fundamentos Teórico-Metodológicos da Matemática	60 acadêmicos
Oficina de musicalização para infantil	Arte e Educação	90 acadêmicos

Além da participação direta dos acadêmicos, os projetos foram também aplicados aos alunos da Educação Básica, como atividades desenvolvidas pelos acadêmicos.

Para colaborar com a formação acadêmica foi organizada a I JOPED- I Jornada Pedagógica do LALUPE “Olhar Multidisciplinar sobre a criança: contribuições à Educação Infantil”, que contou com a participação de 300 acadêmicos da graduação e da pós-graduação (especialização e Mestrado em Educação).

Para o desenvolvimento das atividades dentro do laboratório e para a organização do acervo do mesmo, que compreende livros infanto- juvenis, brinquedos divididos por faixa etária, material para construção de brinquedos e jogos e jogos pedagógicos foi organizado o SISLUDE – Sistema Lúdico Pedagógico, que se configura como é um banco de dados de todo o acervo do laboratório, um repositório das ações e agenda desenvolvida no laboratório, o qual é continuamente implementado pelos estagiários.

Conclusões

O Projeto Lalupe Laboratório Lúdico Pedagógico: espaço para a formação de professores já conta com um espaço específico para o desenvolvimento de suas ações, materiais adquiridos com o financiamento via Capes- Prodocência. Mas, ainda está sendo reorganizado o espaço interno, com a troca do piso e móveis. Apesar disso, as atividades dos subprojetos já estão sendo desenvolvidas no contexto das salas de aula.

Os resultados parciais obtidos até o presente momento são expressos pelas avaliações dos acadêmicos, professores e comunidade atendidas pelo projeto, os quais ressaltam como positiva as ações do projeto tanto na organização das oficinas e evento, como na integração de acadêmicos de outros cursos e ainda a possibilidade de vivenciar via laboratório a articulação entre teoria e prática no âmbito do curso. Em síntese, foi possível perceber a contribuição das atividades para a formação profissional dos futuros acadêmicos.

Referencias

CAMPOS, D. M. S. Psicologia da Aprendizagem, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.

FOLTRAN, E.P, PISACCO, N. M. T, FOLTRAN JUNIOR, D.C. O laboratório lúdico pedagógico – Lalupe e a articulação entre o ensino, pesquisa e extensão universitária. Ponta Grossa: 7º Conex. 2009.

FOLTRAN, E.P, PISACCO, N. M. T, FOLTRAN JUNIOR, D.C. Extensão Universitária e articulação de saberes: a proposta do LALUPE- Laboratório Lúdico Pedagógico. Revista Conexão. Ponta Grossa: Editora UEPG, Vol. 5, Nº 1, 2009.

SANTOS, S. M. P. (org). O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.