

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
 CULTURA
 DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
 EDUCAÇÃO
 MEIO AMBIENTE
 SAÚDE
 TRABALHO
 TECNOLOGIA

CONTRIBUIÇÕES E RESULTADOS DO PROJETO LALUPE: LABORATÓRIO LÚDICO PEDAGÓGICO

Elenice Parise Foltran¹
Dierone César Foltran Junior²
Adriane Levandovski Dopkoski³
Ana Paula Iansen⁴
Caroline Regailo⁵

Elenice Parise Foltran (epfoltran@gmail.com)
Dierone Cesar Foltran Junior (foltran@uepg.br)
Adriane Levandovski Dopkoski (nanalaynes@gmail.com)
Ana Paula Iansen (ana_iansen@hotmail.com)
Caroline Regailo (caroline_regailo17@hotmail.com)

RESUMO – O Objetivo deste trabalho é apresentar alguns resultados das ações desenvolvidas no projeto de extensão “LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico. O LALUPE tem por finalidade trabalhar com projetos, cursos, oficinas e eventos que envolvam o desenvolvimento de atividades e estudos na área da Educação e Ludicidade. As atividades são destinadas aos acadêmicos e a comunidade em geral. A metodologia utilizada no Projeto é respaldada pela pesquisa-ação e os resultados são expressos pelas avaliações das atividades desenvolvidas, em cada uma das atividades extensionistas, pelo número de pessoas atendidas e envolvidas e ainda pelas contribuições que as diversas ações possibilitarão para a formação dos acadêmicos e futuros profissionais da educação.

PALAVRAS-CHAVES – Educação. Ludicidade. Formação de Professores. Avaliação.

INTRODUÇÃO

Ainda que o brincar esteja muito vinculado com a fase de desenvolvimento infantil, o brincar faz parte de qualquer ser humano, a busca pelo prazer está presente em todas as etapas

¹ Mestre em Educação. Professora do Dep. De Educação/UEPG – epfoltran@uepg.br

² Mestre em Telemática, Professor do Departamento de Informática - dcfoltran@uepg.br

³ Acadêmica do Curso de Pedagogia, Bolsista de extensão - nanalaynes@gmail.com

⁴ Acadêmica do Curso de Pedagogia, Bolsista de extensão - ana_iansen@hotmail.com

⁵ Acadêmica do Curso de Pedagogia, Bolsista de extensão - caroline_regailo17@hotmail.com

da vida e é de extrema necessidade do ser humano desde os primeiros anos de vida até a fase adulta.

Por isso, o lúdico vem sendo 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 a criança compreender o pensamento do outro.

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. Ou seja, 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 o 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.

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.

Na mesma sintonia, foram elaboradas as Diretrizes Curriculares para a Educação Básica e também foi lançado pelo MEC o manual de orientações pedagógicas, específico sobre o Brinquedo e Brincadeiras em 2012, o qual define que:

O brincar ou brincadeira é atividade principal da criança. Ainda que o brincar possa ser considerado um ato inerente à criança, exige um conhecimento, um repertório que ela precisa aprender. A pouca qualidade ainda presente na educação infantil pode estar relacionada à concepção equivocada de que o brincar depende apenas da criança, não demanda suporte do adulto, observação, registro nem planejamento. Tal visão precisa ser desconstruída, uma vez que a criança não nasce sabendo brincar. Ao ser educada, a criança deve entrar em um ambiente organizado para recebê-la, relacionar-se com as pessoas (professoras, pais e outras crianças), escolher os brinquedos, descobrir os usos dos materiais e contar com a mediação do adulto ou de outra criança para aprender novas brincadeiras e suas regras. (BRASIL, 2012, p. 11-12)

Segundo Kramer (2007), as atividades lúdicas educativas representam uma forma moderna de ensinar em sala de aula. Tanto crianças como adolescentes gostam de atividades lúdicas e com isso o professor necessita oferecer atividades educativas lúdicas para desenvolver os conteúdos e proporcionar a aprendizagem de forma agradável e descontraída, ainda mais, diante da tecnologia avançada, pela facilidade de comunicação que os novos meios proporcionam. Assim, o aluno sente-se estimulado e constrói o conhecimento com sucesso, levando-o a aprendizagem.

Dessa forma, entendemos que é necessário que os professores saibam que a aprendizagem e a diversão, por si só, não se realizam. É preciso sistematização de conteúdos para que as brincadeiras aconteçam como processo de ação e reflexão. Assim, o professor em seu plano de ação contemplará procedimentos para que as atividades lúdicas sejam concretizadas e inter-relacionadas no cotidiano escolar, para não acabarem sufocadas em meio a papéis vazios e sem sentido para o aluno.

Dessa forma, faz-se necessário garantir na formação docente a dimensão lúdica do professor, não limitando a compreensão desta a uma compreensão de técnicas instrumentais destinadas a criança. Ao contrário, o professor podendo perceber o prazer de brincar, o prazer do divertimento como uma característica de sua existência. Criador e construtor de situações lúdicas próprias, ampliando seu repertório de vivências.

Negrini (1994 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 Prodência 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 inter e multidisciplinar com acadêmicos de outros cursos de licenciatura e bacharelados. O Laboratório é um local onde os acadêmicos podem vivenciar situações de aprendizagem, de pesquisa e práticas educativas na área da ludicidade.

O projeto vem desenvolvendo 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.

Desde a sua criação todas as ações desenvolvidas foram alvo de avaliações. Avaliar talvez seja o maior desafio que cerca qualquer tipo de interação, em quaisquer níveis em que ela ocorra, quer seja de indivíduos, de grupos, instituições, programas ou projetos, tendo como referência que há necessidade de assegurar que esse processo avaliativo seja criterioso para o bom andamento das atividades planejadas e implementadas.

Nesta perspectiva, este trabalho apresenta as contribuições do projeto Laluepe por meio das avaliações realizadas nas suas ações.

OBJETIVOS

- 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.
- Realizar oficinas de criação e construção de brinquedos e jogos para uso na sala de aula.

REFERENCIAL METODOLÓGICO

A opção metodológica parte do princípio que teoria e prática, como o núcleo integrador da formação do educador, são dois pólos específicos, mas articulados numa unidade indissolúvel, tendo como balizamento a prática social mais ampla.

O Laboratório Lúdico Pedagógico se configura como o *locus* para que o futuro professor vivencie situações de aprendizagem, pesquisa e práticas educativas, em situações de reflexão colaborativa, pois será através desta vivência que ele poderá incorporar a crítica, a reflexão e a investigação ao seu fazer pedagógico.

Dessa forma, possibilita um trabalho coletivo e interdisciplinar viabilizado por meio de projetos pedagógicos, cursos, oficinas e eventos que envolvam diferentes disciplinas em diferentes momentos, formando profissionais capazes de utilizar o pensamento conceitual diante da realidade, permitindo intervenções sólidas e consistentes.

RESULTADOS

Os resultados podem ser expressos pelas diversas ações desenvolvidas e pelas avaliações orais e escritas da clientela atendida.

Em relação as avaliações dos envolvidos os dados foram analisados tendo por base quatro critérios: a) Expectativas em relação as atividades desenvolvidas; b) Necessidades de alterações no curso/oficinas; c) Articulação entre as atividades desenvolvidas e as necessidades de sua aplicação e d) Avaliação da atividade desenvolvida.

Os resultados de cada critério mostraram que:

1- Expectativas em relação as atividades desenvolvidas:

- Espero aprender atividades novas para passar aos meus alunos....
- Espero que o curso/ oficina seja muito bom....
- Espero aprender novas atividades....
- Quero aprender como ensinar matemática de forma lúdica...
- Quero desenvolver a técnica da contação de histórias..
- Quero aprender a produzir textos de diversos gêneros com meus alunos....

2- Necessidades de alterações no curso/oficinas:

- A oficina estava ótima....
- Poderia ser mais longa, estava excelente
- Espero que seja ofertada uma continuidade deste tema....
- Poderiam ofertar com maior número de vagas...
- ... Quero desenvolver melhor as técnicas ensinadas, por isso seria bom ser mais frequente..
- ... Ótimas, sem alterações...

3- Articulação entre as atividades desenvolvidas e as necessidades de sua aplicação:

- As atividades desenvolvidas não envolvem muitos recursos, então podemos realizar com os nossos alunos....
- ... É importante sair da rotina, fazer atividades diferentes com os alunos....
- ...Com certeza, as atividades foram adequadas e servem para serem trabalhadas com os alunos...
-Sim. É importante que o professor resgate a brincadeira e o lúdico no seu ensinar...

... Sim, teve variedade e isso ajuda a despertar o interesse...
... Sim, é muito importante trabalhar para incentivar a leitura....

4-Avaliação das atividades desenvolvidas:

.....Tudo foi proveitoso.....
.... Ótimo. Agradeço a oportunidade ...
.... Espero aprender novas atividades....
.... Estava ótimo, mas gostaria de mais jogos de alfabetização...
... Poderia ser ofertada uma oficina sobre a utilização de instrumentos musicais com as crianças..
... As oficinas foram ótimas e deveriam ter sempre....

Desta forma, pode-se concluir que as atividades desenvolvidas pelo projeto Lалуpe foram bem planejadas, atenderam às expectativas dos envolvidos e contribuíram para a melhoria da sua formação e para a prática pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados apresentados foram 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 cursos, 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.

As avaliações realizadas contribuíram para repensar as ações dos envolvidos no projeto, aprimorar e criar novas ações, oficinas, cursos e fortalecer a formação dos acadêmicos e futuros profissionais da educação.

REFERÊNCIAS

- BATLLORI, J. **Jogos para treinar o cérebro: desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais**. São Paulo; Madras, 2006.
- BETELHEIN, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras na creche**. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRENELLI, R. P. **O Jogo como espaço para pensar**. São Paulo, Papirus, 1996.
- CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**, 19º ed., Petrópolis: Vozes, 1986.
- KRAMER, S. **A infância e sua singularidade**. In: Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Beauchamp, Rangel, Nascimento (org) – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez Editora, 1996.
- MACEDO, L. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- PIAGET, J. **O raciocínio na criança**. 3ª ed. Rio de Janeiro, Record, 1967
- SANTOS, S. M. P. (org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

