

ÁREA TEMÁTICA: (marque uma das opções)

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

O LALUPE E A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Dierone César Foltran Junior¹
Nelba Maria Teixeira Pisacco²
Elenice Parise Foltran³

Resumo: Por meio do lúdico que a criança aprende, desenvolve-se pessoal, social e culturalmente, se socializa, se comunica se expressa e constrói o conhecimento. Por isso, as recomendações das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e para os anos Iniciais do Ensino Fundamental de ter o lúdico como base para o processo ensino-aprendizagem. Neste sentido, propiciar aos professores vivências com o lúdico e formas de utilizá-lo é fundamental nos cursos de formação de professores, atualmente essa formação está vinculada aos laboratórios lúdicos pedagógicos dos cursos de licenciaturas. Foi pensando nesta formação que o LALUPE – Laboratório Lúdico Pedagógico foi criado na UEPG tendo 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-chave: Laboratório. Ludicidade. Educação

NOME DO PROGRAMA OU PROJETO

LALUPE - Laboratório Lúdico Pedagógico.

PÚBLICO-ALVO

O projeto destina-se aos: acadêmicos do curso de Licenciatura Pedagogia; Professores que atuam no curso de Pedagogia; Professores que atuam na Educação Básica; Alunos de cursos de formação de professores; Acadêmicos envolvidos no PIBID; Professores PDE; Alunos de instituições de Educação Básica; Pesquisadores e extensionistas com projetos que envolvam Educação e Ludicidade.

¹ Supervisor no Projeto; DEINFO/UEPG; dcfoltran@uepg.br

² Supervisora no Projeto; DEED/UEPG; nelpisacco@gmail.com.

³ Coordenadora do Projeto; DEED/UEPG; epfoltran@uepg.br

LOCAL DE EXECUÇÃO

Por se tratar de um laboratório, as atividades extensionistas são realizadas no mesmo, ou seja, no Lulupe que fica dentro da Universidade Estadual de Ponta Grossa, campus central, sala A 35.

MUNICÍPIOS ATINGIDOS

Basicamente o município de Ponta Grossa, mas sempre há atividades agendadas para professores e alunos de outros municípios como Pinhão, Palmeira, Castro, etc.

JUSTIFICATIVA

Quando se fala em brincadeira, brinquedo, brincar, jogo e atividade lúdica, logo se lembra da criança e da infância. O brincar é algo naturalmente presente na infância e extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. O brinquedo e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano. “A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável”. (BROUGÉRE, 2000, p. 54).

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 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 à 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 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 (1967) 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.

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. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, as outras pessoas e o mundo em que vive. Brincar é repetir e recriar ações prazerosas, expressar situações imaginárias, criativas, compartilhar brincadeiras com outras pessoas, expressar sua individualidade e sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se e participar da cultura lúdica para compreender seu universo. 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. Depois que aprende, a criança reproduz ou recria novas brincadeiras e assim vai garantindo a ampliação de suas experiências. A brincadeira de alta qualidade faz a diferença na experiência presente e futura, contribuindo de forma única para a formação integral das crianças. As crianças brincam de forma espontânea em qualquer lugar e com qualquer coisa, mas há uma diferença entre uma postura espontaneísta e outra reveladora da qualidade. A alta qualidade é resultado da intencionalidade do adulto que, ao implementar o eixo das interações e brincadeiras, procura oferecer autonomia às crianças, para a exploração dos brinquedos e a recriação da cultura lúdica. É essa intenção que resulta na intervenção que se faz no ambiente, na organização do espaço físico, na disposição de mobiliário, na seleção e organização dos brinquedos e materiais e nas interações com as crianças. Para que isso ocorra, faz-se necessário a observação das crianças, a definição de intenções educativas, o planejamento do ambiente educativo, o envolvimento das crianças, das famílias e das comunidades e, especialmente, a ação interativa das professoras. É o conjunto desses fatores – as concepções, o planejamento do espaço, do tempo e dos materiais, a liberdade de ação da criança e a intermediação do adulto – que faz a diferença no processo educativo, resultando em uma educação de qualidade para a infância. (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 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.

Sendo assim, este projeto se justifica pela demanda existente com o próprio Curso de Pedagogia da UEPG, pelos diversos profissionais que atuam na educação básica é que necessitam de aperfeiçoamento na área da ludicidade, pelo interesse dos pesquisadores e

extensionistas em desenvolver e estudar a educação e ludicidade e ainda por já contar com um Laboratório Lúdico Pedagógico para o desenvolvimento da proposta.

OBJETIVOS

- 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
- Oferecer oficinas de formação para professores da Educação Básica e comunidade.
- Desenvolver pesquisa e projetos extensionista na área da ludicidade e educação.
- Manter Grupo de Estudo na área da Ludicidade e Educação

METODOLOGIA

O Laboratório Lúdico Pedagógico se configura como o locus para que o 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.

O laboratório se constitui em um espaço permanente de discussão, experimentação de novas alternativas educacionais e redimensionamento da prática pedagógica. Para tanto, o trabalho desenvolvido se fundamenta em uma abordagem coletiva e interdisciplinar, viabilizada 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado do projeto é possível verificar:

- a interligação da teoria com a prática pedagógica na formação dos professores por meio da diversidade de atividades desenvolvidas e pela articulação com professores da Educação Básica.
- a qualificação dos educadores para atuar na educação básica considerando a importância da perspectiva lúdica na formação de crianças, jovens e adultos, por meio do grupo de estudos.

- atualização das práticas realizadas nas instituições de Educação Básica através das experiências lúdicas em atividades multidisciplinares para a formação dos professores oferecidas pelas oficinas do Lалуpe.
- incentivo ao desenvolvimento de pesquisa e da extensão na área da ludicidade e educação.

REFERÊNCIAS

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

BETELHEIN, Bruno. **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, Papyrus, 1996.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000. 110p. (Coleção Questões da Nossa Época, v.43)

KRAMER, Sônia. 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, 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.