

Laboratório Lúdico Pedagógico – LALUPE

Vera Lucia Guerra ¹; **Eliane Terezinha Tulio Ferronato** ²; **José Fernando de Campos** ³

¹ Coordenador a do projeto, Professora dos Cursos de Geografia e Artes Cênicas da UEMS, Unidade Universitária de Campo Grande; E-mail: veral@uems.br;

² Colaboradora, professora do Curso de Pedagogia da UEMS, Unidade Universitária Maracaju; E-mail: .nany@uems.br;

² Colaborador, professor do Curso de Pedagogia da UEMS, Unidade Universitária Maracaju; E-mail: .jfernando@uems.br;
Área Temática: Educação

Resumo

O compromisso com a educação de qualidade e a luta em defesa dos direitos das crianças e dos adolescentes impulsionou a oferta do projeto de ensino Laboratório Lúdico Pedagógico – LALUPE, no Curso de Pedagogia da UEMS, Unidade Universitária de Maracaju entre abril de 2009 e março de 2010. Seu objetivo é alicerçar a formação de docentes críticos e reflexivos ofertando conhecimentos sobre a importância dos jogos, brinquedos, brincadeiras, músicas, histórias e materiais pedagógicos para aprendizagem e desenvolvimento infantil; oferecer subsídio teórico-metodológico para o exercício da docência e pesquisa em educação; promover e valorizar a cultura lúdica; oferecer um ambiente propício para a realização de experiências lúdicas. Oficinas pedagógicas foram adotadas metodologia. Resultados obtidos referem-se: a apropriação teórica e prática sobre brinquedos, jogos, brincadeiras, e sua aplicabilidade lúdica e pedagógica; ao resgate e divulgação da cultura lúdica.

Palavras-chave: brinquedo, jogo, material didático, formação de professor

Introdução

O Laboratório Lúdico Pedagógico (LALUPE) é uma iniciativa em busca de alternativas de organização pedagógica e espaços institucionais que beneficiem a aquisição de competências profissionais necessárias para os processos de ensino e aprendizagem, e que diluam a distância existente entre teoria e prática, trabalho motivado pelo compromisso com a educação de qualidade e a luta em defesa dos direitos das crianças e dos adolescentes. Sua história inicia com a brinquedoteca Aquarela, criada em 2000 pela Profª Graci Marlene Pavan, no Curso de Pedagogia ofertado pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) na Unidade Universitária de Maracaju. Instalada em uma sala cedida pela prefeitura municipal no centro da cidade, com materiais confeccionados pelos participantes do projeto, teve sua

coordenação transferida sucessivamente para Prof. Emílio Davi Sampaio e Prof^ª. Rita Carmem Richter nos dois anos de funcionamento.

Em 2003 e 2004, sob a coordenação da Prof^ª Vera Lucia Guerra o projeto de extensão “Vamos brincar na escola? Brinquedoteca Aquarela” promoveu: leitura e discussão de pesquisas sobre jogos, brinquedos e brincadeiras; avaliação, confecção, restauração e armazenamento de brinquedos; sessões de brincadeiras e jogos com as crianças da educação infantil e dos primeiros anos do ensino fundamental da Escola Municipal José Pereira da Rosa, parceira do projeto que cedeu uma sala de aula para a instalação da brinquedoteca. Tais ações foram divulgadas em Belo Horizonte no 2º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, e em São Paulo no Brinqueduca - 1º Congresso Internacional de Brinquedotecas da ABBRI (Associação Brasileira de Brinquedotecas).

No biênio seguinte, sob coordenação do Prof. José Fernando de Campos, a brinquedoteca foi transferida para a Escola Estadual Padre Constantino de Monte na região central, e depois para Escola Municipal João Batista Lino Braga na região sul. Jacqueline Soares Enciso, acadêmica e bolsista do programa de extensão desenvolveu um subprojeto. Em 2007 e 2008, imperou a falta de espaço físico e mais uma vez o acervo foi encaixotado.

Em 2009, objetivando alicerçar a formação de docentes críticos e reflexivos ofertando conhecimentos sobre a importância dos jogos e brincadeiras para aprendizagem e desenvolvimento infantil, e preservar e divulgar expressões da cultura lúdica, o grupo tomou como desafio a construção de um ambiente de aprendizagem, de trocas lúdicas e pedagógicas independente do espaço físico reservado para armazenar os materiais, os professores Vera Lucia Guerra, Eliane Terezinha Túlio Ferronato e José Fernando de Campos criaram o LALUPE. Projeto de ensino que, devolve aos acadêmicos e professores do Curso de Pedagogia o direito de uso do acervo da brinquedoteca, ampliado com novos brinquedos e materiais pedagógicos, produções didáticas e científicas.

Material e Métodos

Para atender aos objetivos propostos optou-se pela realização de oficinas como metodologia de aprendizagem conjunta. Intercalando leituras, discussões, relatos de experiência, análise da realidade, restauração e construção de brinquedos, e experiências lúdicas.

Nas oficinas, o conhecimento construído pelo coletivo é significativo a todos. A aprendizagem conjunta não ocorre por contrato ou convênio, ela só ocorre se os atores

envolvidos realmente desejarem e souberem da sua importância e da importância do outro nesse processo (CANDAUI, 1999; OLIVEIRA-FORMOSINHO & KISHIMOTO, 2002).

Com participação quinzenal de 4 horas dos acadêmicos permite o compute total de 72 horas, entre de abril de 2009 a março de 2010,

Resultados e Discussão

As atividades de estudo desenvolvidas foram necessárias para:

1. diminuir as confusões geradas pela polissemia das palavras e para adoção de vocabulário comum. Os conceitos adotados são: *brinquedo* é objeto, serve de suporte para o *brincar*, dotado de significações do mundo real e imaginário ligadas ao contexto cultural; *brincadeira* pode ser individual ou coletiva, ter regras implícitas ou explícitas, e *jogo* comumente associado a um ou mais objetos específicos ou sistema de regras sequencial característico, pode também ser entendido como resultante das elaborações lingüísticas de um grupo social, com base nos valores e costumes da época (BROUGÈRE, 2000);

2. mostrar que o brincar é aprendido socialmente, e o quanto são ricas as estratégias de comunicação e aprendizagem adotadas pelas crianças que desejam transmitir o seu conhecimento sobre o jogo a outrem, ou que almejam um lugar de participante do jogo (sujeito as regras e sanções), e assim desmistificar que o brincar é inato;

3. discutir e divulgar as legislações nacionais e internacionais que asseguram o direito da criança e do adolescente ao brincar, ao lazer e a cultura;

4. indagar se a materialidade do objeto, classificado como brinquedo, pode assegurar a aquisição de um determinado conteúdo acadêmico;

5. refletir sobre a relação entre aprender e brincar durante a realização das brincadeiras e jogo, e de construção de um brinquedo. Confrontando as recordações infância, vivências no LALUPE com a tese das aprendizagens espontâneas adquiridas durante a experiência da criança com os brinquedos produzidos por ela mesma ou por seus familiares (AMADO,1992);

6. lembrar e aprender cantigas e brincadeiras tradicionais;

7. descobrir ou redescobrir habilidades para jogar ou confeccionar brinquedos.

As metas foram superadas com: pesquisas de canções infantis (fontes primárias e secundárias); confecção de embalagens para armazenamento do acervo; aquisição de estantes e outros materiais (doação); estudo sobre os ambientes que compõem a brinquedoteca, e empréstimo de materiais e brinquedos para acadêmicos em estágio supervisionado.

Foram superficiais as discussões e estudos sobre o brinquedo como recurso didático, armazenamento e classificação dos objetos, linguagem e pensamento, cultura e herança cultural, teatro de bonecos e estórias infantis.

Conclusões

A história da brinquedoteca Aquarela, que deu origem ao o LALUPE, é descontínua e marca por trocas de endereços e coordenadores, pela falta de condições estruturais, e pelo baixo envolvimento e rotatividade dos professores do Curso. O LALUPE nasce com três professores envolvidos e com apoio da comunidade acadêmica local, que sensibilizada pela possibilidade de romper com práticas pedagógicas transmissivas, se reorganiza e disponibiliza uma sala da Unidade para o projeto.

Sabe-se que, a singularidade do processo de apropriação e construção do saber vivenciado por cada grupo é garantida pelo revelar de suas expectativas, interesses, necessidades e dificuldades. Mas, é da troca e do compartilhar informações que a formação de professores ganha significado real.

Desenvolvido sem recurso financeiro, o projeto de ensino do LALUPE atinge a maioria de suas metas. Seus participantes, professores e acadêmicos, redescobrem habilidades que raramente são valorizadas nas salas de aulas, e principalmente que podem aprender, trabalhar e brincar em conjunto. Conclui-se que na longa jornada da construção de práticas pedagógicas de qualidade para a educação básica e ensino superior, e na defesa dos direitos das crianças e dos adolescentes um pequeno passo foi dado.

Referências

AMADO, J. **Universo dos brinquedos populares**. Coimbra, Pt: Quarteto, 2002.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CANDAU, V. M. et al. **Oficinas pedagógicas de direitos humanos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

OLIVEIRA-FORMOSINHO, J.; KISHIMOTO, T. M.(org.). **Formação em Contexto: uma estratégia de integração**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.