

LABORATÓRIO MULTIDISCIPLINAR LÚDICO- PEDAGÓGICO COMO ESTRATÉGIA NA FORMAÇÃO DOCENTE EM EAD: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Ribeirão Preto-SP-abril-2013

Fabiana Chinalia-Centro Universitário-UniSEB-fabiana.chinalia@uniseb.com.br

Marília Gomes Godinho-Centro Universitário-UniSEB-marilia.godinho@uniseb.com.br

Categoria: C

Setor Educacional: 3

Classificação das Áreas de Pesquisa em EaD

Macro: E / Meso: I /Micro: N

Natureza: B

Classe: 2

RESUMO

O Laboratório Multidisciplinar Lúdico-Pedagógico - Lamlupe do Centro Universitário-UniSEB Interativo de Ribeirão Preto se configura como um projeto contínuo que visa enriquecer a formação dos acadêmicos dos cursos de Graduação tanto na modalidade de ensino a distância (EAD) quanto na presencial. A literatura voltada para a educação vem apontando a notoriedade e o reconhecimento atribuídos às atividades que envolvem a utilização do lúdico no campo da educação. A proposta desse projeto subsidia-se na defesa da utilização das atividades lúdicas nos processos educativos de modo a integrar teoria e prática, e, também como atividades que permitirão a apropriação e o desenvolvimento de certas formas culturais de comportamentos. No presente contexto, as constantes transformações tornam-se desafios para os sistemas de ensino, que devem buscar sua adequação, propondo e criando novas demandas de ofertas de educação continuada e de aperfeiçoamento na formação docente. Conhecer os desafios relacionados a esta formação no contexto das novas tecnologias e identificar outras possibilidades abertas a partir desta nova perspectiva é tarefa urgente dos estudiosos desta área, objetivo para o qual este trabalho pretende contribuir.

Palavras-chave: formação docente; novas tecnologias; aprendizagem lúdica.

Apresentação

Na atualidade, as atividades lúdicas são entendidas como essenciais para o desenvolvimento pleno do indivíduo em qualquer idade, mas, sobretudo neste trabalho, com relevância à idade escolar da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental que possibilitam a explicação das relações de apropriação e objetivação, indispensável para as crianças (NASCIMENTO; ARAUJO; MIGUÉIS, 2009, p. 300).

Importante explicar que o termo lúdico tem sua terminologia na palavra latina “ludus”, que significa “jogar”, “brincar”. De acordo com Santos (2007, p. 60) a ludicidade

[...] é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Entre os estudos disponíveis na literatura, encontramos os que buscam confirmar que os jogos e as brincadeiras podem assumir um papel ~~muito~~ relevante junto ao desenvolvimento social, na autonomia, na responsabilidade e na curiosidade, das crianças (MONTESSOURI; FROEBEL apud KISHIMOTO, 2011).

Portanto, nesse projeto, a orientação ao professor para utilizar em sala de aula a brincadeira, o jogo, a música, o desenho e a pintura, as histórias infantis e infanto-juvenis, são considerados como atividades lúdicas. A proposta de projeto subsidia-se na defesa da utilização das atividades lúdicas nos processos educativos de modo a integrar teoria e prática. Nessa perspectiva, o lúdico é entendido como atividade fundamental para o processo de desenvolvimento da criança, bem como a partir da compreensão de que ao brincar não se aprende/ensina apenas conteúdos, mas é possível apropriar-se de certas formas culturais de comportamentos.

Os estudos de Kishimoto (2011), Rizzi e Haydt (2006) revelam o papel dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento da criança, evidenciando o quanto o brincar propicia novas aquisições culturais, sociais, linguísticas, emocionais, durante toda a vida de uma pessoa. Destacam ainda,

as contribuições das atividades de brincar/jogar no processo de aquisição dos conteúdos sistematizados exigidos no processo de escolarização.

Na mesma perspectiva, encontramos os estudos de Macedo, Petty e Passos (2010) e Brougère (1998) que trazem uma discussão acerca da importância e da intencionalidade dos jogos e das brincadeiras no contexto escolar. Ressaltam, também, que o brincar pode ser considerado fundamental para o desenvolvimento humano, pois, além de ser um aspecto intrínseco ao ser humano, é algo que propicia o envolvimento, o interesse, bem como a possibilidade de acesso a uma série de informações.

Ortega (1980 *apud* ORTIZ, 2002) destaca que o jogo pode ser utilizado como meio formativo tanto na infância quanto na adolescência, proporcionando às crianças e aos pré-adolescentes uma formação integral. Dessa forma, o jogo fortalece a identidade do grupo social, favorecendo ainda a coesão e a solidariedade dentro dos vários grupos que compõem a comunidade em geral.

Sobre a concepção e a importância do lúdico, Vigotski (2000) considera a brincadeira uma grande fonte de desenvolvimento, pois ela oferece perspectivas de amplitude das tendências do desenvolvimento de forma condensada. Para o autor, a brincadeira fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência, já que nessa ação lúdica, as crianças (re)significam o que vivem e sentem. Explica também que os processos de mediação propiciados pela brincadeira auxiliam a criança na incorporação dos significados construídos socialmente, possibilitando o desenvolvimento da linguagem e a constituição psíquica.

Para o autor, ao brincar, a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; expressa-se por meio de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões. O autor releva ainda que, na brincadeira, por exemplo, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a poder agir independentemente daquilo que ela vê. Isso porque a ação, numa situação imaginária, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação (VIGOSTKI, 2000). Fica evidente, que para Vigotski é indiscutível a importância, a utilidade e a representação do brincar/jogar, no processo de aprendizagem da criança, uma vez que as

atividades envolvendo o lúdico possibilitam novas aquisições culturais, sociais, linguísticas, emocionais, durante toda a vida de uma pessoa.

Além disso, a partir dessas revisões, foi possível observar a importância de se desenvolver práticas pedagógicas que priorizem a utilização de atividades lúdicas como uma atividade em que os professores privilegiem as potencialidades e talentos das crianças, recusando a suposição de limites para o que pode ser alcançado. Partimos da ideia de que a organização as atividades de brincar/jogar como atividades em que as necessidades, os motivos, as ações e operações, são entendidas como “uma forma específica do homem se relacionar com mundo” (LEONTIEV, 1983 apud NASCIMENTO, ARAUJO e MIGUÉIS, 2009, p. 295).

Assim, a partir das contribuições reveladas na literatura científica, o projeto Lamlupe - Laboratório Multidisciplinar Lúdico-Pedagógico do Centro Universitário -UniSEB Interativo de Ribeirão Preto disponibiliza um conjunto de materiais e atividades on-line em que o lúdico e suas contribuições à educação estarão presentes.

Justificativa

Na atualidade, é recomendado aos cursos de formação de professores o oferecimento aos futuros profissionais conhecimento teórico-prático para que possam atuar na escola contemporânea. Muito se têm discutido acerca da necessidade de se utilizar metodologias de ensino diversificadas e significativas, que oportunizem a participação efetiva de todos os alunos, desde a primeira etapa da educação básica.

A Licenciatura em Pedagogia nas modalidades de ensino presencial e a distância (EaD) apresenta como um de seus objetivos a formação de professores para a Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. Na modalidade a distância (EaD) a tecnologia é uma ferramenta pedagógica a serviço do processo de formação de profissionais. Conforme regulamenta o Art. 80 da Lei 9,94/96 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a educação a distância é modalidade na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e

tecnologias de informação e comunicação, com os estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares e tempos diversos (ROSA; TONIAZZO, 2009 apud SALDANHA, 2011).

Os resultados positivos obtidos nas aulas da disciplina: *Metodologia do ensino de Ciências Naturais e Meio Ambiente*, na modalidade EaD, em que a docente da referida disciplina trabalhou com a indicação de atividades lúdico-pedagógicas, a realização de experimentos científicos, bem com a confecção de brinquedos e jogos com diferentes materiais (recicláveis ou não) para ensinar os conteúdos/temas das Ciências Naturais, na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, foi algo bastante positivo. Alguns alunos enviaram comentários via chat, durante aula (ao vivo), ressaltando sua apreciação em relação à aprendizagem de atividades práticas para ensinar conteúdos/temáticas da referida disciplina. Foram enviadas também, mensagens com fotos do processo de criação e confecção das atividades propostas nas aulas.

Além disso, observou-se que outras propostas de atividades com perspectiva semelhante, dentre elas na disciplina Fundamentos da Educação Infantil em que a professora apresentou vídeos com materiais pedagógicos para desenvolver projetos com os alunos na Educação Infantil, a disciplina de Educação e Tecnologias, em que o professor sugeriu sites direcionados para o trabalho com práticas de ensino através dos novos recursos de comunicação, também se mostraram relevantes nesse contexto.

Considera-se que iniciativas como essas são importantes para desmistificar algumas críticas e/ou ideias reducionistas em relação às Licenciaturas oferecidas na modalidade de ensino à distância (EaD), abrindo-se a possibilidade de realizar um trabalho pedagógico nesta modalidade de ensino que além de interativo, participativo, se apresenta como inovador à medida que pode proporcionar para esses alunos oportunidade de vivenciar experiências teórico- práticas que enriquecem sua formação, através do uso das novas mídias e das novas formas de comunicação.

Estas experiências também contribuem para que se possa questionar ideias comumente relacionadas à visão de que, na modalidade de ensino à distância (EaD) as aulas e recursos didáticos são engessados e não possibilitam interações. Ao contrário, estudos de Behar (2009), Maia&Neto

(2007) e Moore (2007), demonstram que a interação entre sujeitos, professores e alunos, está presente também na EaD, ainda que de forma indireta, sendo mediada por recursos tecnológicos de comunicação.

A educação é um processo múltiplo e variado, do qual emergem desafios e compromissos cada vez mais complexos e urgentes, que precisam ser defrontados com conhecimentos, competência profissional, decisão, vontade e criatividade. A busca de respostas alternativas e inovadoras, que contribuam para o desenvolvimento da pessoa de um modo integral, com a formação de competências de diferentes tipos, adequadas às necessidades e expectativas educativas existentes na comunidade, é um dos grandes desafios dos educadores, no contexto de uma sociedade quem vem se caracterizando pelas profundas e constantes transformações em todos os setores, em especial aquelas relacionadas ao mundo do trabalho e ao uso cada vez mais disseminado das novas tecnologias.

Sem dúvida alguma, esses desafios impõem aos sistemas de ensino a necessidade de mudanças curriculares, de formação de profissionais e de adequação de metodologias criativas para atender às novas demandas. Torna-se imprescindível que, dentre essas adequações, se destaque a introdução, nos cursos de formação docente, de temáticas que atendam à necessidade de aprendizagem pela e para a utilização das novas mídias.

Nessa perspectiva, a implantação do Laboratório Multidisciplinar Lúdico-Pedagógico (Lamlupe) do Centro Universitário-UniSEB Interativo de Ribeirão Preto, se revela como um recurso na dinâmica das teleaulas; também, como um acervo de atividades e de materiais on-line e presencial, que ficarão a disposição dos alunos ao longo de seu processo de formação acadêmica. O Lamlupe intenciona, ainda, que os graduandos sejam instigados, mobilizados e orientados a organizar um conjunto de atividades e materiais que poderão ser utilizados na efetivação da docência, bem como em outros segmentos sociais, favorecendo a educação, quer seja em ambiente escolar ou não escolar.

Assim, a implantação do Lamlupe contempla não apenas a formação de professores na modalidade de ensino à distância (EaD), mas também agrega à essa modalidade de ensino um recurso e/ou ferramenta pedagógica relevantes para uma atuação mais crítica, competente e contextualizada.

Objetivos

- organizar um acervo digital de objetos e atividades a partir de ferramentas tecnológicas, visando preparar e equipar um espaço para arquivo e disponibilização dos materiais lúdicos, aqui entendidos como jogos, brinquedos, expressões artísticas, música, histórias, entre outros;
- desenvolver atividades on-line de ensino e formação lúdica para diferentes públicos;
- criar espaços virtuais de reflexão sobre o brincar e jogar e os objetos lúdicos;
- disponibilizar um espaço virtual colaborativo de acesso livre para discussões, consultas e compartilhamento de documentos digitais que envolvam o lúdico;
- contribuir para a formação de profissionais da educação que valorizem a atividade lúdica, reconhecendo sua importância no decorrer de todas as fases da vida do ser humano, bem como sua relevância em todos os segmentos sociais, em especial, na escola.
- Identificar possibilidades de formação abertas por meio das novas tecnologias de comunicação.

Metodologia

A metodologia adotada nesse Projeto se fundamenta a partir da realização dos diferentes momentos que o contempla. São eles:

- ✓ utilização de materiais lúdicos (e outros) para a realização e desenvolvimento de ações e práticas pedagógicas;
- ✓ formação de grupos de estudos (professores e alunos de graduação em Pedagogia e áreas afins) para estudar, discutir e analisar textos científicos que abordam a temática práticas pedagógicas e recursos didático-metodológicos;
- ✓ gravação de atividades para a organização de um acervo digital/on line;
- ✓ confecção de materiais na Unidade local e nos polos.

Considerações Finais

A formação de professores inicial e continuada traz desafios no sentido de oferecer e oportunizar uma qualificação profissional que atenda aos anseios da escola na contemporaneidade. Portanto, tal formação precisa preparar profissionais com conhecimentos teórico-práticos. Entendemos que o lúdico no contexto da formação do professor revela-se como uma proposta que poderá resultar em um caminho metodológico importante e significativo na atuação futura desse profissional. E, ainda que essa proposta suscita a formação de profissionais na/da educação que valorizem a atividade lúdica, reconhecendo sua importância no decorrer de todas as fases da vida do ser humano, bem como sua relevância em todos os segmentos sociais, em especial, na escola.

Nesse sentido, uma iniciativa como essa é relevante para fortalecer os cursos de graduação oferecidos nas modalidades de ensino presencial e a distância (EAD). Assim, para ambas as modalidades de ensino, tanto presencial quanto à distância, o Lamlupe se revela como um espaço virtual de pesquisa, prática e socialização de conhecimentos teóricos e práticos acerca do lúdico e suas contribuições.

Referências Bibliográficas

BEAHR, Patricia Alejandra. **Modelos Pedagógicos de Educação a Distância**. São Paulo: Penso, 2009.

BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DALLIER, Luis Claudio. Educação a distância. In: LOURENÇON, Bárbara Negrini; ROSA, Caroline Petian; SALDANHA, Luiz Claudio Dallier. **Diversidade e Novas Tecnologias**. Ribeirão Preto: Uniseb Interativo. p.333-346

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOORE, Michael. **Educação a Distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson, 2007.

NASCIMENTO, Carolina Picchetti; ARAÚJO, Elaine Sampaio; MIGUÉIS, Marlene da Rocha. O jogo como atividade: contribuições da teoria histórico-cultural. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional** (ABRAPEE), Volume 13, Número 2, p.293-302, Julho/Dezembro de 2009.

NETO, João Mattar; MAIA, Carmem. **ABC da Educação a Distância**. São Paulo: Prentice Hall-Br, 2007.

RIZZI, L., HAYDT, C. R. **Atividades Lúdicas na educação das crianças**. São Paulo: Ática, 2006.

SANTOS, Marli dos Santos (org). **O lúdico na formação de educador**. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2007.

VIGOTSKI, L.S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Vitrual de Gestão de Iniciativas Sociais**. [on line]. 2008, n.8. p.23-33.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WAJOSKOP, G. **O brincar na Educação Infantil**. Cadernos de Pesquisa. Fundação Carlos Chagas, nº. 92, p. 62-69, 1995.