Atividades Lúdicas, Ciência & Arte, Jogos de teatro

Diego Pagano, Fábio Tesser e Gabriel Glebocki

Resumo:

Nosso trabalho foi baseado na dissertação de mestrado de José Eduardo Martins, que trata sobre Ambientes de Aprendizagem & Experimentoteca-Ludoteca.

O projeto LOGO e a idéia de educação de Freinet serviram de base para a construção da dissertação, por isso são os primeiro temas que abordamos no trabalho. Do LOGO, foram utilizadas principalmente as idéias pedagógicas. Já a idealização do espaço escolar em Freinet foi base para a organização de cada um dos espaços propostos pelo autor e, ao mesmo tempo, serviu também para inspirar a relação que ele propõe entre os Ambientes de Aprendizagem e a Experimentoteca-Ludoteca.

Cada um dos espaços que irão se juntar a Experimentoteca-Ludoteca são então detalhados. O playground, as exposições didáticas, o pequeno museu de ciências e a prateleira de demonstrações. Isso é essencial pois, apesar dos nomes darem a entender que são bastante auto-explicativos, o cuidado com os detalhes e com a intenção de cada espaço é indispensável para que o projeto todo faça sentido. O idéia da física no playground, por exemplo, pode dar a impressão de que os alunos devem estudar os fenômenos físicos presente nos brinquedos, quando, na verdade, a intenção é exatamente oposta a essa. A idéia é que os alunos brinquem no playground.

Mostramos como esses ambientes de aprendizagem podem ajudar a compor a Experimentoteca-Ludoteca. Uma experiência levada a cabo pelo professor Norberto C. Ferreira é descrita como um exemplo prático de implementação da Experimentoteca-Ludoteca: feita a partir de uma parceria do IFUSP com o CONAE, e financiada pelo BID (Banco Interamericano de Desenvolvimento). Finalmente, abordamos como podemos unir os Ambientes de Aprendizagem à Experimentoteca-Ludoteca.

Posicionamento do grupo:

A idéia de unir diferentes ambientes de aprendizagem à uma experimentoteca-ludoteca faz todo o sentido. No decorrer de sua dissertação, José Eduardo Martins nos fornece uma imagem muito bonita do que poderia ser a educação. A aplicação prática dessas idéias, no entanto, ainda está um pouco nebulosa. Certamente, acreditamos, quanto mais tentativas de experiências desse tipo surgirem, melhor será para que a implementação desse tipo de iniciativa funcione. Cabe aqui lembrar de Snyders, que defende que a escola seja um ambiente prazeroso e focado no presente, ou seja, que o aluno seja visto como um ser humano completo e não como um ser que só se justifica pelo futuro.

Referências bibliográficas:

Martins, Jose Eduardo, (1996), "Ambientes de aprendizagem & experimentoteca ludoteca.", Dissertação de mestrado, Instituto de Física e Faculdade de Educação da USP.