

REVISTA CAPIM DOURADO

Diálogos em Extensão

ISSN nº 2595-7341

Vol. 6, n. 3, Set-Dez., 2023

O ESPAÇO LÚDICO PEDAGÓGICO COMO TERRITÓRIO DO BRINCAR, DA CRIAÇÃO E DA DESCOBERTA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO CAUM

THE PEDAGOGICAL PLAY SPACE AS A TERRITORY FOR PLAY, CREATION AND
DISCOVERY: AN EXPERIENCE REPORT FROM CAUM

L'ESPACE LUDIQUE PÉDAGOGIQUE COMME TERRITOIRE DE JEU, DE
CRÉATION ET DE DÉCOUVERTE: UN RAPPORT D'EXPÉRIENCE DU CAUM

Kethlen Leite de Moura-Berto¹

RESUMO: O relato de experiência trata do resultado do Projeto de Extensão “Espaço Lúdico Pedagógico” (LUPE) da Universidade Federal do Tocantins (UFT). Objetiva relatar e demonstrar a importância do local, das experiências, das descobertas, das criações e das brincadeiras para o desenvolvimento psíquico das crianças de 4 a 8 anos de idade; bem como a valorização de pais e mães universitários que usufruem do Espaço e o veem como um lugar seguro para deixar seus filhos e filhas enquanto estudam nos cursos de graduação do campus de Miracema. Por ser um recinto gratuito e aberto à comunidade, recebe crianças dos mais diferentes estratos socioeconômicos e de diferentes registros culturais, como crianças com histórico de deficiência e com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH). Com essa configuração o Espaço Lúdico Pedagógico dialoga com a formação dos acadêmicos-bolsistas e daqueles que deixam seus filhos, oportunizando vivências sociais às crianças. Esta ação tem a finalidade de desenvolver atividades lúdicas e pedagógicas, a fim de contribuir com a socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motor e ao pensamento complexo, partindo dos pressupostos da psicologia histórico-cultural. Em suma, por meio da análise teórica, do projeto e do relato de experiência pode-se concluir que o LUPE valoriza o desenvolvimento das potencialidades humanas, respeita os direitos essenciais para uma infância saudável e se constitui como espaço privilegiado da cultura lúdica; além de contribuir com a comunidade acadêmica e materializa a responsabilidade social da UFT Campus Universitário Miracema (CAUM).

PALAVRAS-CHAVE: Extensão. Espaço Lúdico Pedagógico. Infância. Universidade.

ABSTRACT: This experience report is the result of the Extension Project “Espaço Lúdico Pedagógico” (LUPE) at the Federal University of Tocantins (UFT). It aims to report and

¹Pedagoga, Mestra e Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Professora Adjunta do Curso de Pedagogia Campus Universitário Miracema, Coordenadora do Espaço Lúdico Pedagógico – CAUM. Pesquisadora do Grupo EduRural e Grupo Práxis. Endereço eletrônico: klmoura@mail.uft.edu.br



ISSN nº 2595-7341

Vol. 6, n. 3, Set-Dez., 2023

demonstrate the importance of the place, the experiences, the discoveries, the creations and the games for the psychological development of children from 4 to 8 years old; as well as the appreciation of university fathers and mothers who use the Space and see it as safe place to leave their sons and daughters while the study undergraduate courses at the Miracema campus. As it free and open to the community, it welcomes children from a wide range of socio-economic and cultural backgrounds, such as children with a history of disabilities and those with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). With this configuration, and Pedagogical Play Space dialogues with the training of the scholarship students and those who leave their children, providing social experiences for the children. This action aims to develop playful and pedagogical activities in order to contribute to socialization, initiative, language, motor development and complex thinking, based on the assumptions of cultural-historical psychology. In short, through the theoretical analysis, the project and the experience report, it can be concluded that LUPE values the development of human potential, respects the essential rights for a healthy childhood and is a privileged space for play culture; it also contributes to the academic community and materializes the social responsibility of the UFT Miracema University Campus (CAUM).

KEYWORDS: Extension. Pedagogical Play Space. Childhood. University.

RÉSUMÉ: Ce rapport d'expérience est le résultat du projet d'extension "Espace Lúdico Pedagógico" (LUPE) de l'Université fédérale de Tocantins (UFT). Il vise à rapporter et à démontrer l'importance du lieu, des expériences, des découvertes, des créations et des jeux pour le développement psychologique des enfants âgés de 4 à 8 ans, ainsi que l'appréciation des mères et des pères universitaires qui utilisent l'espace et le considèrent comme un endroit sûr où laisser leurs fils et leurs filles pendant qu'ils suivent des cours de premier cycle sur le campus de Miracema. Comme il est gratuit et ouvert à la communauté, il accueille des enfants issus d'un large éventail de milieux socio-économiques et culturels, tels que les enfants ayant des antécédents de handicap et ceux souffrant d'un trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH). Grâce à cette configuration, l'espace de jeu pédagogique dialogue avec la formation des étudiants boursiers et des personnes qui laissent leurs enfants, en offrant des expériences sociales aux enfants. Cette action vise à développer des activités ludiques et pédagogiques afin de contribuer à la socialisation, à l'initiative, au langage, au développement moteur et à la pensée complexe, sur la base des hypothèses de la psychologie historico-culturelle. En résumé, l'analyse théorique, le projet et le rapport d'expérience permettent de conclure que LUPE valorise le développement du potentiel humain, respecte les droits essentiels à une enfance saine et constitue un espace privilégié pour la culture ludique, tout en contribuant à la communauté universitaire et en concrétisant la responsabilité sociale du Campus universitaire UFT Miracema (CAUM).

MOTS-CLÉS: Extension. Espace de jeu pédagogique. Enfance. Université.

INTRODUÇÃO



ISSN nº 2595-7341

Vol. 6, n. 3, Set-Dez., 2023

O Espaço Lúdico Pedagógico (LUPE) do Câmpus de Miracema foi uma ação desenvolvida para atender as necessidades e os desafios de mães e pais que estão matriculados nos cursos de nível superior da Universidade Federal do Tocantins. A proposta surge da demanda apresentada pelos estudantes de graduação dos *campus* que levam seus filhos para as aulas, por não terem com quem deixá-los em casa. Este fato em alguns momentos desconcentrava professores, além de dificultar a participação dos responsáveis do infante e os demais colegas de turma no momento da aula.

A inserção do Espaço Lúdico Pedagógico no *campus* universitário de Miracema justifica-se como política estudantil de permanência no Ensino Superior; haja vista que o Município de Miracema do Tocantins apresenta uma população de jovens de classe menos favorecida e de mães solteiras (ou não) que enfrentam dificuldades para conseguir estudar, pois em alguns momentos enfrentam “[...] a quádrupla jornada de trabalho, formada pelo exercício da maternagem, afazeres domésticos, estudos e emprego remunerado fora de casa” (NUNES; SILVA, 2020, p. 42). Em consonância com este cenário, idealizou-se um espaço com ambiente acolhedor, atrativo, lúdico e, principalmente, pedagógico para os filhos dos acadêmicos e dos servidores.

O LUPE é um local organizado, em que a criança se sente livre para fantasiar, brincar, ler, inventar jogos e brincadeiras, um lugar que o infante pode brincar espontaneamente e sem cobranças, aprendendo por meio das próprias brincadeiras; pois o lúdico estimula as capacidades cognitivas da criança, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento social, intelectual, psicológico, afetivo e emocional.

Dentre os objetivos do Espaço Lúdico Pedagógico está o de despertar na criança a importância da ludicidade para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, pois até mesmo a criança na sociedade contemporânea passa a acreditar que brincar é “perda de tempo”. Assim, o Espaço Lúdico tem por intencionalidade resgatar ações lúdicas furtadas pelo consumismo acelerado e pelas tecnologias

inseridas na vida da criança de forma precoce; um local que estimula a criatividade e resgata o direito à infância.

No LUPE consideramos o brincar como atividade fundamental para a formação humana e o desenvolvimento da psique da criança; logo, o Espaço contribui tanto para a formação dos pequenos, quanto valoriza os estudos dos universitários que usufruem do lugar.

Destarte, este texto visa contribuir com o debate sobre o lúdico no cotidiano da criança e a importância de inserção de espaços lúdico pedagógicos nas universidades. Dentre as variadas possibilidades de divulgação científica optou-se pelo relato de experiência (RE), destaca-se que o RE não é, necessariamente, um relato de pesquisa acadêmica, contudo, trata do registro de experiências vivenciadas no projeto de extensão universitária denominada de Espaço Lúdico Pedagógico.

Dessa forma, este RE assume o compromisso de difundir informações e experiências a partir de instrumentos, metodologias e mecanismos que proporcionem “[...] a (re)codificação do conhecimento para linguagens mais acessíveis às diferentes comunidades” (BUENO, 2010, p. 150). A experiência aqui relatada segue uma visão crítica reflexiva que seja capaz de contribuir com o processo de desenvolvimento humano, tendo em vista que este está articulado ao saber escolarizado e a aprendizagem resultante de experiências culturalmente construídas pela humanidade ao longo da história humana.

A fundamentação teórica se assenta na concepção da Teoria Histórico-Cultural, a partir desta perspectiva evidencia-se a contribuição do Espaço Lúdico Pedagógico para o desenvolvimento infantil e para a permanência dos acadêmicos na Universidade. O relato de experiência está dividido em dois momentos: materiais e métodos, resultados e discussão a fim de relatar, de forma geral, a experiência e importância do Espaço Lúdico Pedagógico do Campus Universitário de Miracema (CAUM) e sua articulação com o curso de Pedagogia-CAUM da Universidade Federal

do Tocantins.

MATERIAIS E MÉTODOS

A Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários (PROEX/UFT) foi responsável pela condução das etapas de desenvolvimento do projeto “Espaço Lúdico Pedagógico”, em seus 5 campus: Arraias, Gurupi, Miracema, Porto Nacional e Palmas. Num primeiro momento as Coordenações Locais junto com a Coordenação Geral submeteram um projeto à PROEX, a fim de solicitar bolsas aos docentes-coordenadores e aos alunos-bolsistas. Após aprovação do projeto devido a sua inovação pedagógica, cada campus recebeu materiais como: brinquedos, livros infanto-juvenis, televisão, som, cantinhos para brincadeira, mesas, cadeiras e brinquedos como piscina de bolinhas entre outros; além de ser contemplado com 4 bolsistas para atuar nos períodos matutino e noturno.

Os bolsistas deveriam ser alunos regularmente matriculados na instituição, sua forma de participação no projeto ocorre por meio do atendimento de crianças de 4 a 8 anos de idade, elaboração de planejamento, relatórios e disponibilidade de 20 horas semanais para cumprimento das atividades estabelecidas. A participação, também, possibilitou maior integração dos acadêmicos de Pedagogia com as ações previstas no curso, facilitando uma atenção mais centrada na criança; vale destacar que o LUPE conta com 3 bolsistas do curso de Pedagogia e 1 bolsista do curso de Serviço Social, promovendo uma atenção interdisciplinar.

Os acadêmicos bolsistas foram escolhidos por meio de duas etapas de classificação. A primeira etapa é a inscrição e a segunda entrevista, subdividida em duas categorias entrevista e redação. No momento da entrevista a Coordenadora enfoca no conhecimento sobre ludicidade e o direito à infância, visto que o atendimento acontece voltado para crianças resgatando ações lúdico-pedagógicas, planejamento e elaboração de materiais. A bolsa é no valor de R\$500,00 reais, a comprovação do trabalho/atendimento é realizada mensalmente por meio de relatório, em que as



ISSN nº 2595-7341

Vol. 6, n. 3, Set-Dez., 2023

bolsistas descrevem as atividades desenvolvidas, o planejamento e inserem evidências (fotografias) das ações empreendidas.

Para alinhar os atos é realizado reuniões quinzenais com os bolsistas para tratar de planejamento e dos acontecimentos no espaço, além de acompanhamento presencial por parte da Coordenação Local. A PROEX semestralmente oferta cursos de formação aos bolsistas e docentes-coordenadores uma forma de contribuir com a melhoria no atendimento a comunidade.

As futuras experiências das crianças são previamente planejadas pelos bolsistas, a fim de valorizar a cultura infantil, a cultura lúdica e para garantir o acesso a uma gama de brinquedos, brincadeiras e jogos em um ambiente lúdico. A proposta é proporcionar a exploração e a criação de materiais lúdicos e cantos temáticos, como forma de permitir a representação do imaginário das crianças, estimulando a expressão do pensamento, da linguagem, e a estruturação da personalidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A infância enquanto produto da vida social, aprende e se desenvolve devido as relações sociais estabelecidas no meio em que vive. Dessa maneira, o desenvolvimento é marcado pela principal atividade que governa o desenvolvimento psíquico da criança: a imaginação e a criação (LEONTIEV, 2001; VYGOTSKY, 2021; ELKONIN, 1998;2009). As atividades lúdicas ocorrem a partir do momento que a criança se apropria das relações sociais e se objetiva nela, formando assim sua individualidade; compreende-se, portanto, que está tem papel fundante para a construção das interações e contribui na inserção da criança na vida material e simbólica das produções humanas.

Para Vygotsky (1995) a natureza cultural – e aqui nos referimos, também, ao lúdico – atua diretamente no psiquismo humano. As atividades desenvolvidas no LUPE permitem as crianças que acessem a cultura lúdica, permitindo que ela expresse seus

sentimentos e a maneira como enxerga o mundo. É nítido a reprodução do que as crianças vivenciam nos espaços sociais, quando na brincadeira de papéis sociais elas exibem falas e imitam os adultos que fazem parte de seu cotidiano.

De acordo com a perspectiva Histórico-Cultural, é no brincar que a criança simboliza e atribui significado ao objeto, a partir da imaginação passa a compreender as regras do mundo adulto. Ao se fantasiar, a criança usa sua imaginação para desenvolver ações de acordo com o personagem que ela quer desenvolver naquele momento, uma vez que as fantasias permitem que as crianças vivam outras vidas e entrem em contato com sentimentos e relações sociais, como é possível notar na imagem abaixo.



Figura SEQ Figura * ARABIC 1 - Crianças fantasiadas para brincar de casinha no LUPE

A partir da Figura 1 foi possível analisar que ao se fantasiarem as crianças engendraram conteúdo do universo histórico-cultural humano (GOBBO, 2018), por meio dessa relação elas modificaram sua percepção sobre o objeto da brincadeira. Sendo assim, é essencial que Coordenadora e Bolsistas fortaleçam suas visões históricas sobre o processo de desenvolvimento infantil, já que a transformação da criança não ocorre de forma linear; por isso que a materialidade social é a condição determinante para o estágio de desenvolvimento.

As práticas realizadas no LUPE são ações mediadas pelas bolsistas, essa realidade

concreta se manifesta por meio da relação estabelecida com o mundo real. A brincadeira como atividade dominante na infância, permite que a criança se aproprie da cultura humana e se objetive nela; promovendo o desenvolvimento dos processos psíquicos, como: imaginação, pensamento, linguagem e memória (LEONTIEV, 2001; VYGOTSKY, 2021). Portanto, o LUPE é o espaço propício para a reelaboração criativa de impulsos vivenciados na infância, um local que permite aos filhos e filhas dos universitários construir uma nova realidade que responda às suas aspirações e anseios, além de internalizar as regras do mundo adulto.



Figura SEQ Figura * ARABIC 2 - Ações Desenvolvidas no LUPE, 2022-2023.

Na Figura 2 é possível observar que proporcionarmos temas para as brincadeiras, como: casinha, salão de beleza, super-heróis, soltar pipa, consultório médico, viagem de ônibus, entre outros; favorecendo novas experiências e vivências, respeitando o tempo e ritmo da mente dos pequenos, e os impactos que os jogos de papéis sociais influem no período de desenvolvimento. Isso porque, ao inserirmos tal atividade no LUPE permitimos que ocorram novas descobertas, a criança utiliza sua imaginação, reproduz o papel do adulto na brincadeira e a cada conquista novos sentidos e significantes se agregam as suas funções psicológicas, este decurso que acontece no cérebro da criança será alicerce para todos os outros, até a vida adulta (LEONTIEV,

2001; BISSOLI; MORAES, 2020; ELKONIN, 2009).

Salientamos que a atividade lúdica não é algo inato à criança, ou seja, não nasce com ela, mas, sim, uma ação socialmente construída e mediada (ELKONIN, 2009). A atividade principal da criança é o lúdico, por meio dele a criança se familiariza com o objeto, manipula-o e desenvolve sua imaginação; essa atividade é fundamental para o avanço psíquico do infante, pois utiliza o conhecimento já adquirido nos meios que frequenta para conseguir avançar cognitivamente na solução de determinadas situações que surgem durante o brincar.

Desenvolver atividades lúdicas no LUPE é fundamental já que está é a atividade principal na idade pré-escolar – idade atendida no espaço – e o desenvolvimento de atividades como as apresentadas na Figura 2, depende do lugar que a criança ocupa na sociedade; ou seja, uma criança em condições sociais desfavorecidas não brinca da mesma maneira que crianças de classes mais abastadas. Portanto, para Elkonin (2009, p. 48) “[...] a natureza dos jogos infantis só pode compreender-se pela correlação existente entre eles e a vida da criança na sociedade”; por isso, as atividades são planejadas com a finalidade de proporcionar um território do brincar com qualidade, permitindo as crianças experiências, descobertas e criações.

De acordo com Bissoli e Moraes (2020) ao exercitar a brincadeira de papéis sociais, as crianças se apropriam de objetos, valores, culturas, sentimentos e costumes do meio cultural em que estão inseridas. Certamente, os jogos de papéis sociais outorga a necessidade que a criança tem de agir como adulto, utilizar os mesmos objetos, viver como eles vivem, mesmo que não tenham condições materiais para que isso aconteça (SANTOS; FRANCO, 2017).

Assim, o Espaço Lúdico Pedagógico tem conseguido fazer com que as crianças tenham a sensação de que dominam a realidade e, desta maneira, tomem conhecimento de si mesmos e das relações humanas que são estabelecidas no local e fora dele; além de desenvolver todas as suas capacidades humanas (BISSOLI;

MORAES, 2020). Além disso, o LUPE está na contramão da sociedade capitalista, que pressionada pelo utilitarismo das atividades econômicas delineadas por princípios de competitividade e produtividade tem colocado o brincar em segundo plano, pois valoriza o brincar, a brincadeira e assume uma postura dialética com a comunidade e com a formação dos professores.

Por consequência o LUPE tem fundamental relevância na formação dos acadêmicos que atuam como bolsistas. Uma vez que elas, no processo de desenvolvimento das ações no espaço podem novamente se experimentar brincando, além de desenvolver novas capacidades para pensar o fazer pedagógico no ambiente escolar.

Sendo assim, o Espaço Lúdico Pedagógico mobiliza as acadêmicas-bolsistas a vislumbrá-lo como local de ensino e de aprendizagem, apreendendo por meio das experiências lúdicas que o brincar e o aprender são indissociáveis. Outrossim, é a valorização dos jogos e brincadeiras enquanto atividade pedagógica fundante para a mediação e a interação entre sujeito e objeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os elementos iniciais apreende-se que o LUPE garante o desenvolvimento da atividade criadora na criança, internalização das regras da vida social e valoriza o estudo dos pais e mães que não dispõe de espaços para deixar seus pequenos. É no Espaço Lúdico Pedagógico que as crianças encontram um novo espaço para brincar, jogar e imaginar; além de promovermos uma maior integração entre ludicidade e infância.

Cabe ressaltar que as atividades lúdicas e os jogos de papéis sociais promovidos no LUPE contribuem para o desenvolvimento psíquico e das funções psicológicas superiores e o autodomínio dos sujeitos que frequentam o local. Por meio das ações, espaços, mediações e relações sociais constantemente transformados nas práticas



ISSN nº 2595-7341

Vol. 6, n. 3, Set-Dez., 2023

extensionistas as crianças apropriam-se da realidade do seu cotidiano familiar, escolar e social; por isso, é essencial enriquecer as atividades das crianças com trabalho intencionalmente planejado.

Assim, este relato de experiência de práticas extensionistas depreende que o LUPE se tornou elementar no Campus Universitário Miracema, haja vista que salvaguarda seu principal propósito, se articula com a comunidade, contribui para o fortalecimento do Curso de Licenciatura em Pedagogia, corrobora com o processo formativo dos acadêmicos e da comunidade, e combate a evasão da Universidade.

REFERÊNCIAS

BISSOLI, M. de F.; MORAES, A. J. de A. B. A brincadeira de papéis sociais e a formação de bases para a apropriação da linguagem escrita pela criança pré-escolar. **Leitura: Teoria & Prática**, [S.L.], v. 38, n. 78, p. 35-49, jun. 2020.

BUENO, W. C. Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais. **Informação & Informação**, v. 15, n. 1, p. 1-12, dez. 2010.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. 2. Ed. São Paulo: Martins fontes, 2009.

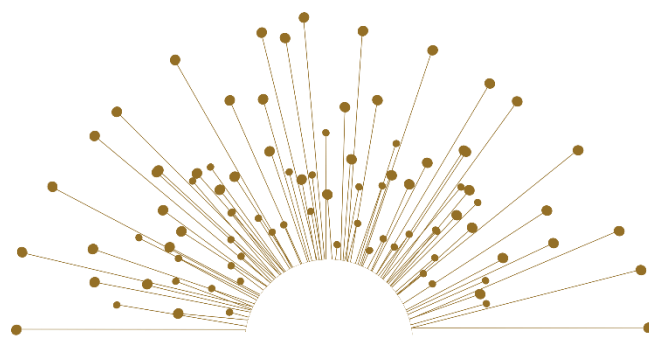
ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

GOBBO, G. R. R. **O desenvolvimento da imaginação infantil mediado por gêneros discursivos e objetivado em desenhos e brincadeiras de papéis sociais**. 291 fls. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista (Unesp-Marília). Marília: Faculdade de Filosofia e Ciências, 2018.

LEONTIEV, A. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

NUNES, C.; SILVA, L. M. N. Acesso e permanência na Educação Superior x Exercício da Maternagem: entre trajetórias, representações e exigibilidade de políticas estudantis. **Direito UnB**, v. 04, n. 1, jan.-abr.2020.

SANTOS, A. B. D. S. dos.; FRANCO, S. A. P. Jogos de papéis sociais: uma possibilidade para o desenvolvimento infantil em tempos de pandemia? **Educ. Anal.**,



REVISTA CAPIM DOURADO

Diálogos em Extensão

ISSN nº 2595-7341

Vol. 6, n. 3, Set-Dez., 2023

v. 2, n. 1, p. 1-23, ago.-dez., 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e Criação na Infância**. São Paulo: Expressão Popular, 2021.