EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA: AS AMBIÊNCIAS LÚDICAS NA CONSTRUÇÃO DE ESPAÇOS BRINCANTES COMO GARANTIA DO DIREITO DE BRINCAR

Iaçanã Costa Simões
Universidade Federal do Oeste da Bahia, Santa Maria da Vitória, BA, Brasil
iacana.simoes@ufob.edu.br

Antonete Araújo Silva Xavier
Universidade do Estado da Bahia, Salvador, BA, Brasil
antonetex@gmail.com

Eduarda Maria de Oliveira Santos
Universidade Federal do Oeste da Bahia, Santa Maria da Vitória, BA, Brasil
eduarda.s0576@ufob.edu.br

Financiamento: edital proec nº 04/2024 (UFOB) - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Extensão (PIBIEx 2024- 2025)

EIXO 1: INFÂNCIA, POLÍTICAS E PRÁTICAS DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Resumo

O presente relato parte de projeto de extensão e tem como campo empírico a Escola Municipal Roberto Borges, localizada no Centro de Santa Maria da Vitória, região oeste da Bahia. Objetiva a criação de Ambiências Lúdicas por meio da arte e do brincar, como potenciais mobilizadores de transformação escolar, tanto do ponto de vista objetivo como subjetivo. Em geral, os ambientes públicos escolares não são propositalmente concebidos e nem sofrem intervenções com vistas a suprir necessidades qualitativas da infância, das quais as expressões lúdicas, artísticas e brincantes se inserem com relevância nesta fase de desenvolvimento. O projeto de extensão universitária visa realizar intervenção artística e coletiva, de pintura de brincadeiras de chão no ambiente escolar da educação infantil e anos iniciais do fundamental 1. Ambiciona realizar etapas construtivas bem como oportunizar interações das crianças com as ambiências brincantes, com o suporte das artes visuais, implicando a transformação do ambiente educacional em questão, na garantia de espaços, de ampliação e diversificação dos repertórios brincantes no ambiente escolar.

Palavras-chave: infância; Ambiências Lúdicas; brincar.

1 Introdução

Por inúmeras razões, o tempo e o espaço para brincar ainda são escassos na infância. A ideia do brincar como algo frívolo e sem importância ainda paira sobre os pensamentos e atitudes das famílias, escolas e sociedade, impactando negativamente no cotidiano das crianças. Os espaços de brincar têm sido cada vez mais cerceados, tanto na escola como nas próprias casas, sem locais adequados e que possibilitem o brincar espontâneo. As novas configurações da cidade, com supressão de espaços apropriados e lúdicos para a infância, a violência urbana, o advento da tecnologia e dos equipamentos eletrônicos e, no caso das escolas, a ênfase nas aprendizagens formais e conteudistas, fazem com que o brincar vá paulatinamente perdendo o seu momento e espaço de experiência essencial para a infância. Também, os movimentos brincantes espontâneos são esquecidos à medida que se amplia a idade e os anos de escolarização, da educação infantil para o ensino fundamental 1.

Atentando para o espaço escolar, faz-se necessário engajamento nos processos de criação de Ambiências Lúdicas, pelo entendimento de que existe uma lacuna estrutural quanto ao tempo e ao espaço para garantia do brincar espontâneo no contexto da infância. Tal fato nos mobiliza a pensar e possibilitar a ampliação do repertório brincante e da leitura de mundo a partir de reflexões, estudos, ações e intervenções em torno da temática na criação de Ambiências Lúdicas nas escolas. Esses ambientes devem estimular a visão de mundo e de aprendizagens diversas, através da difusão da cultura, das manifestações lúdicas, da arte, e principalmente do brincar espontâneo, tendo em vista que este pode trazer contribuições significativas ao desenvolvimento psíquico, motor, cultural, estético e ético, assim como na ampliação do repertório social da criança.

Ambiências Lúdicas – brincadeiras de chão - tem como objetivo central criar espaço para que a cultura lúdica seja garantida, cultivada e vivenciada, e que as interações sociais sejam potencializadas, em ambiências criadas para esse fim. O projeto compreende o brincar espontâneo no contexto da escola, como um dos elementos fundantes para que a vivência lúdica seja utilizada, aprendida, difundida e que traga contribuições na formação dos seres humanos que frequentam os espaços e tempos da escola pública.

Também, compreende como objetivos, sensibilizar e formar o corpo pedagógico da escola, bem como os discentes da UFOB. Visa impactar na geração de conhecimentos e vivências para desenvolvimento de pesquisas na área, ao aproximar comunicações populares e científicas entre a universidade e a sociedade além de consolidar uma formação que envolva as manifestações da ludicidade e da arte. Enfatizamos esta ação de extensão como elemento oportuno e fortalecedor da política de responsabilidade social da universidade.

2 Caracterização do espaço formativo

O projeto de extensão, intitulado *Ambiências Lúdicas: a construção de espaços brincantes como garantia do direito de brincar*, está em curso – iniciado em 01/11/2024 e com término previsto para 31/10/2025 – e faz parte da seleção de bolsista, do edital PROEC nº 04/2024, da Universidade Federal do Oeste da Bahia - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Extensão (PIBIEx 2024- 2025). A extensão incorpora além da coordenação, parceria interinstitucional com a Universidade do Estado da Bahia (UNEB, Campus I – Departamento de Educação) e conta com um aluno bolsista e quatro alunos da graduação, voluntários, da Licenciatura em Artes Visuais.

O projeto está sendo desenvolvido na Escola Municipal Roberto Borges, localizada no oeste da Bahia, no município de Santa Maria da Vitória – que atende estudantes da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental 1 – e envolve a participação da equipe pedagógica (gestores, coordenadores e professores), bem como, os estudantes da escola.

Está sendo desenvolvida utilizando uma metodologia que visa permitir interação, de diálogos e trocas de conhecimentos, entre a equipe executora do projeto e a comunidade externa. Para tanto, foi dividida em encontros formativos dialogados e encontro de práticas artísticas, iniciada por meio de reunião com a equipe técnica e o corpo pedagógico da escola. Apresenta um cronograma de ações, e tem por finalidade sensibilizar, informar e aprofundar conhecimentos, que identifiquem e reflitam a educação na infância e suas especificidades. Discute a dimensão do brincar e da arte na infância, bem como, utiliza atividades de prática artística, de intervenção, como instrumento de efetivação da proposta. Deste modo, insere:

quatro encontros dialogados – rodas de conversa com o corpo pedagógico, para trocas, socializações, discussões e escuta; dois encontros formativos, sobre as infâncias, o direito de brincar e a implantação de ambiências lúdicas; duas oficinas de vivência artística.

É amparado por pesquisas acadêmicas, documentais, bibliográficas e imagéticas já realizadas, bem como no desenvolvimento de novas posturas e práticas. Intenta, além de entregar a Ambiência Lúdica para a comunidade infantil, um percurso de sensibilização de questões relativas à infância, de formação dos professores e dos discentes envolvidos no contexto do projeto de extensão.

3 Descrição e análise da experiência

Para uma melhor explicitação do termo sugerido, *Ambiências Lúdicas,* é a sugestiva junção das palavras *ambiências* e *lúdicas* e seus significados. Esse conceito foi construído ao longo de seis anos de discussões e reflexões, sendo consolidado na realização de pesquisas e intervenções lúdicas construídas nas escolas, trazendo como referência estudos de Cardoso (2018), Xavier (2020) e Simões (2022), durante a interação com o Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Didática e Ludicidade (GEPEL), ligado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da UFBA/FACED.

A definição do substantivo 'ambiências' vincula-se à *ambiente*, por ir além da materialidade do espaço físico, necessitando das interações humanas para a sua qualificação e significação, pois "um ambiente é um espaço construído que se define nas relações com os seres humanos" (BARBOSA M., 2000, p. 135). O ambiente vai além dos objetos que o compõe, da materialidade do local, carecendo das interações humanas para a sua qualificação e significação. É no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas, transformando-o em um pano de fundo no qual se inserem emoções. Essa qualificação do espaço físico é que o transforma em um ambiente" (HORN, 2004, p. 28). De modo semelhante, fazendo uso do conceito de lugar como o sítio ocupado pelas pessoas, Lopes (2016) traz à luz a conexão com os aspectos pessoais e coletivos humanos, evidenciando

> [...] o lugar como estrutura e acontecimento do encontro social e físico, do sujeito mediado pelo tempo, pelos espaços, pelos objectos, pelos outros

> sujeitos, pelo fazer, pelo dizer, pelo pensar, pelo ser que está aí localizado realizando a sua existência. (LOPES, 2016, p. 52).

Ambiência é a qualidade do que é ambiente e para destacar, e especificar esta qualidade, o adjetivo *lúdicas* foi acrescido ao termo, correlacionando-o a características endereçadas ao divertimento, humor, plenitude, alegria, pertencimento, interatividade, prazer. Em suma, a Ambiência Lúdica é resumida como um ambiente qualificado, permeado por particularidades e significância para os seres humanos que o frequentem e dele desfrutem. Pode apresentar-se de maneiras diversas, contanto que, traga à tona, preferencialmente, a utilização espontânea do espaço pelas crianças, espaço esse, intencionalmente pensado e voltado para o universo infantil, incorporando uma série de proposições e propostas das quais inserem as inúmeras possibilidades de brincar livremente. As Ambiências Lúdicas podem ser realizadas forma ampla e aqui deu-se através de brincadeiras pintadas no chão. Porém, existem outras alternativas como por exemplo realização de atividades lúdicas na natureza, em hortas, na contação de histórias, no brincar com objetos não estruturados, na ornamentação e intervenção pela arte, entre outras formas de intervenção e disponibilização de espaços brincantes e acolhedores para a vivência da infância.

Os espaços e ambientes são importantes, ressaltados e destacados em diversos estudos na educação da infância, como estruturantes dos processos de subjetivação e de aprendizagem da criança, e instigam o desenvolvimento de experimentações, interações, sensações e habilidades.

O projeto ainda está em andamento, porém, a maioria das ações planejadas no cronograma foram executadas e concluídas, dentre elas: três encontros dialogados; dois encontros de vivência artística; dois encontros formativos; intervenção ludoestética; mapeamento do espaço; planejamento e esboço do projeto e realização dos moldes das brincadeiras de chão. A próxima ação prevista será a pintura das brincadeiras no pátio da escola, com previsão de realização entre os meses de agosto e setembro.

A experiência tem repercutido positivamente no espaço educacional, com envolvimento de gestores, coordenadores, professores e alunos, trazendo a compreensão de como as etapas

construtivas do projeto e as interações das crianças com as ambiências lúdicas, geradas coletivamente com o suporte das artes visuais, implicam na transformação do ambiente educacional em questão, respeitando e garantindo espaços feitos para a vivência da infância e garantia do direito do brincar espontâneo.

Figura 1 a 11: Mapeamento do espaço escolar / Encontro dialogado / Encontro formativo / Intervenção artística / Intervenção finalizada por alunos voluntários e bolsista da UFOB / Planejamento e modelagem das brincadeiras de chão.

Fonte: Arquivo pessoal

4 Considerações finais

É necessária sensibilização para questões que tenham interface com os ambientes que a criança frequenta, entendendo que ela "é um ser que existe em plenitude aqui e agora, produzindo enredos e inserindo-se em cenários que, muitas vezes, não são feitos para ela" (HORN, 2004, p. 26). A escola precisa tomar para si a consciência do papel formador na totalidade do ser humano e, em tal perspectiva, deve adotar a postura ativa e respeitosa com relação às individualidades imprescindíveis para o desenvolvimento humano, no qual, os ambientes, a sua arte, as experiências lúdicas e estéticas se inserem com relevância.

Como resultados, espera-se a entrega de uma Ambiência Lúdica, de uma intervenção que provoque transformação e garantia do direito ao brincar, conforme vivenciada no âmbito de pesquisas realizadas, que perpassou aspectos objetivos e subjetivos, entre a materialidade e a imaterialidade, porém, de forma imbricada, posto que é por meio das mudanças objetivas que as subjetivas vão acontecendo.

A intervenção física e artística no espaço faz com que os sujeitos que experimentam a feitura e/ou a fruição artística e brincante, vá aprendendo, internalizando aspectos, atitudes e condutas diversas, ou seja, mudanças subjetivas, das quais destacamos e constatamos nas atitudes comportamentais do público escolar, na conduta, na maneira de se relacionar com o espaço e com o outro, na percepção de como os sujeitos agem e reagem, antes, durante e depois das intervenções artísticas e brincantes. Assim, retomamos e esperamos como resultados da ação: pertencimento, participação, colaboração, preservação, zelo pelo patrimônio, amorosidade (ampliação de vínculos), aprendizagens artísticas, aumento da autoestima escolar e de bem-estar. Vale destacar que as mudanças estéticas, que engendram a transformação física, proporcionam e revelam as transformações subjetivas, que se consolidam devido ao elemento central e intrínseco: os estados positivos que geram nos indivíduos.

Também, somam-se outros aspectos de ordem acadêmica e social, como resultados esperados, dos quais destacamos: a formação de professores, a produção de conhecimento e pesquisas, o fortalecimento dos vínculos entre universidade e comunidade local, a contribuição

na formação do discente da UFOB e o fortalecimento da política de responsabilidade social da Universidade através da extensão.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Por amor & por força: rotinas na Educação Infantil.** 2000. f. Tese doutorado. Faculdade de Educação,Universidade Estadual de Campinas, Campinas, São Paulo, 2000.

CARDOSO, Marilete Calegari. **O olhar sensível das professoras acerca do brincar livre no ensino fundamental I e suas ressonâncias para a profissionalidade docente.** 2018. 212 f. Tese (doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

HORN, Maria da Graça Souza. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

LOPES, Conceição**. Brincar social espontâneo na educação da infância: um estudo**. 2016 Disponível:https://www.researchgate.net/publication/313853101_Brincar_Social_Espontaneo_na_Educacao_de_Infancia_Um_Estudo#:~:text=O%20brincar%20social%20espont%C3%A2neo%20%C3%A9,e%20etnia%20a%20que%20perten%C3%A7am . Acesso em Jan. de 2019.

SIMÕES, Iaçanã Costa. **Ambiências Ludoestéticas: a arte visual na transformação do espaço escolar.** 193 f. il. 2022. Tese (doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022.

XAVIER, Antonete Araújo Silva. **Ciberateliê brinc@nte: ambiências lúdicas e formação na cibercultura**. 251 f. 2020. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.