

## ENTRE BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS, ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO: A TRAJETÓRIA DA LUDOTECA “TEMPO DE BRINCAR”<sup>1</sup>

**Ennia Débora Passos Braga Pires**

Doutora em Educação

*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - enniadebora@yahoo.com.br*

**Maiza de Jesus Santos Alves**

Graduada em Pedagogia

*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - maizaalves343@gmail.com*

**Reginaldo Santos Pereira**

Doutor em Educação

*Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - reginaldousesb@gmail.com*

### Resumo

O trabalho apresenta um relato da trajetória da Ludoteca “Tempo de Brincar”, situada na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, na cidade de Itapetinga/BA e as peculiaridades das atividades de ensino, pesquisa e extensão que ocorrem no seu interior. Traz um breve histórico de sua criação, bem como discute a perspectiva teórica do brincar que fundamenta as ações da equipe responsável pela condução dos trabalhos. Por fim, expõe as perspectivas, desafios atuais e sinaliza a relevância do trabalho na preservação e difusão/divulgação da cultura lúdica na atualidade.

**Palavras-Chave:** Brincar. Cultura Lúdica. Infância.

### Introdução

A Ludoteca “Tempo de Brincar” foi idealizada no ano de 2002, tendo suas atividades iniciadas no ano seguinte. A possibilidade de criação de uma ludoteca no ambiente universitário gera inúmeras implicações, a iniciar pelas suas especificidades. Desde sua idealização, procurou-se ampliar as possibilidades de atividades que seriam desenvolvidas de forma a contemplar os objetivos da universidade referentes às atividades de pesquisa, ensino e extensão.

A oportunidade de criação da Ludoteca surgiu com a submissão do *Projeto: Ludoteca – Um espaço de práticas interdisciplinares em educação* ao Edital de Extensão da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). Naquele momento, o projeto inicial deveria apresentar descritivamente os objetivos, as atividades, o público-alvo a ser atendido e, sobretudo, detalhar os espaços a serem organizados e materiais a serem adquiridos. Afinal, era preciso garantir condições

---

<sup>1</sup> Trabalho originário do Programa de Extensão de Ação Continuada: Ludoteca - Um espaço de práticas interdisciplinares em educação, desenvolvido na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB).

de infraestrutura e materiais lúdicos para implantação da Ludoteca. Era preciso adquirir brinquedos, jogos, mobiliário, organizar os espaços, “os cantinhos”, preparar técnica, pedagógica e teoricamente a equipe que iria atuar. Antes de tudo, era necessário um espaço para a instalação da Ludoteca adequado ao seu público prioritário, as crianças, que fosse de fácil acesso e viabilizasse a frequência dos pequenos. O espaço escolhido para sediar a Ludoteca foi o Laboratório de Ludopedagogia da UESB, localizado em uma área central da cidade de Itapetinga/BA.

Com um acervo de brinquedos reduzido, as atividades foram iniciadas no ano de 2003 e, desde então, estrategicamente para aquisição de novos brinquedos e jogos, anualmente, o projeto é submetido a edital interno para financiamento das atividades de extensão da universidade.

O trabalho tem o objetivo de apresentar um breve histórico da criação da Ludoteca “Tempo de Brincar” e as peculiaridades das suas ações que envolvem as atividades de ensino, pesquisa e extensão. Resgatar a trajetória da Ludoteca implica em traçar um balanço das suas atividades, seus impactos e influências no âmbito da Universidade e da comunidade atendida, como também, possibilita avaliar seu percurso e vislumbrar novos desafios e perspectivas.

## **Desenvolvimento**

As ludotecas são espaços criados com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente (CUNHA, 1994) e podem ser instaladas em diferentes espaços (em um bairro, escolas, hospitais, clínicas, universidades, etc). As ludotecas adquirem o perfil da comunidade que lhe dá origem e cada um desses ambientes tem sua função definida e utilizam jogos e brinquedos como estratégias para atingir seus fins.

As universidades buscam atingir seus fins através do desenvolvimento do ensino, da pesquisa e da extensão. Desse modo, as ludotecas instaladas nas universidades passam a incorporar em seus objetivos e funções das instituições a que estão vinculadas.

A Ludoteca “Tempo de brincar” tem como objetivo principal promover um espaço democrático de acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras para crianças, potencializando o processo de desenvolvimento, integração sociocultural, implementação de estudos científicos acerca da temática ludicidade e desenvolvimento humano, bem como proporcionar aos estudantes do Curso de Pedagogia a oportunidade de uma educação integral vivenciada pela prática eficaz da investigação científica e extensão universitária.

De forma específica, a Ludoteca tem como objetivos:

- a) Proporcionar um espaço diversificado de brinquedos, jogos e brincadeiras para crianças de todos os segmentos sociais;
- b) Contribuir com o resgate da cultura do brincar e da importância das atividades lúdicas no desenvolvimento e aprendizagem infantil;
- c) Oportunizar condições sobre o debate acerca do desenvolvimento da criança, suas necessidades, processos de conhecimentos e integração sociocultural;
- d) Promover palestras, mini-cursos e oficinas que contribuam para o resgate e difusão da ludicidade na educação das crianças;
- e) Colaborar na formação de recursos humanos e oportunizar aos discentes do curso de Pedagogia e outras licenciaturas da UESB experiências lúdicas, a realização de estudos, pesquisas, trabalhos de conclusão de curso e estágios;
- f) Proporcionar aos estudantes de Pedagogia o exercício de uma prática educacional integrada (conteúdo e experiência) desde o início de sua formação acadêmica;
- g) Desenvolver estudos científicos focalizados na exploração do lúdico, sua valorização e reconhecimento como veículo que promove o desenvolvimento infantil nos aspectos físicos, cognitivos, sociais, emocionais, culturais, éticos e estéticos;
- h) Prestar serviço à comunidade em forma de orientação e assessoria às instituições de educação infantil e ensino fundamental, em específico, aos professores e demais profissionais, acerca das temáticas da *ludicidade, aprendizagem e desenvolvimento infantil*.

## **Resultados e discussão**

Em relação ao ensino, a Ludoteca “Tempo de Brincar”, tem colaborado na formação de recursos humanos, oportunizando aos estudantes experiências lúdicas, realização de estudos, estágios e a vivência prática no trabalho com crianças por meio da atuação como bolsistas de extensão, estagiários e monitores de disciplinas do curso de Pedagogia, que atuam como brinquedistas.

Ao longo desses treze anos de funcionamento, passaram pela Ludoteca quarenta e sete acadêmicos com vínculos institucionais de bolsistas de extensão, estagiários, remunerados e voluntários, os quais permaneceram na Ludoteca por um período médio de um ano. Além desses,

foram inúmeros os discentes que participaram como colaboradores em ações ou atividades esporádicas, tais como: seminários, simpósios, ciclo de palestras, rodas de conversas, aulas práticas, visitas a instituições de educação infantil e do ensino fundamental, visitas às escolas do campo, atividades em praças públicas, oficinas de confecção de jogos, brinquedos, materiais de sucata, música, literatura infantil, fantoches, origami, contação de histórias, dentre outras.

As ações formativas e interdisciplinares voltadas para a formação do pedagogo se configuram a partir da realização de aulas práticas das disciplinas do curso de Pedagogia que tem a infância ou a prática docente como escopo, a exemplo de: Fundamentos da Educação Infantil, Metodologia da Educação Infantil, Psicologia da Aprendizagem, Psicologia do Desenvolvimento, Didática e Arte e Ludicidade na Educação.

No que diz respeito à pesquisa, a Ludoteca funciona como um laboratório de estudos e trocas de experiências científicas que possibilitam a exploração do lúdico no sentido de valorizar e reconhecer essa área como veículo do desenvolvimento infantil. As vivências oportunizadas pela Ludoteca têm despertado o interesse de professores e discentes do curso de Pedagogia para o desenvolvimento de diversos trabalhos de conclusão de curso e iniciação científica que tematizam a ludicidade e suas diferentes abordagens (psicológicas, sociológicas, pedagógicas, folclóricas etc.) como objetos de suas pesquisas.

Destaca-se também a consolidação do Grupo de Pesquisa do CNPq: Ludicidade, Didática e Práticas de Ensino (LUDIPE), ao qual está vinculada toda a equipe de professores e discentes que atuam na Ludoteca. Dentre as pesquisas mais recentes realizadas pelo grupo, destacam-se os Projetos *Representações sociais de professores da Educação Infantil, do Município de Itapetinga/BA, sobre o brincar*, concluído no início do corrente ano, e *Memórias e cultura lúdica no município de Itapetinga/BA, em meados do século XXI*, iniciado em julho de 2016. O aprofundamento nas temáticas abordadas nessas investigações amplia o arcabouço teórico acerca da ludicidade e instrumentaliza os participantes do grupo na condução das atividades de ensino e extensão desenvolvidas no espaço da Ludoteca. Tais atividades são integradas e interligadas, o que possibilita a ampliação das relações entre teoria e prática, contribuindo para formação e qualificação dos envolvidos no projeto.

As atividades de extensão da Ludoteca funcionam de segunda à sexta-feira, nos turnos matutino e vespertino, atendendo às crianças em idade escolar de 05 aos 12 anos. Além da visitação de crianças da comunidade, as escolas agendam visitas de turmas de escolares para realização de atividades lúdicas livres e dirigidas pelos membros da equipe da Ludoteca. Outra ação extensionista

desenvolvida é a prestação de serviços de orientação e assessoria às escolas e instituições que cuidam e educam crianças e na realização de cursos, palestras e eventos científicos. Como exemplo, destaca-se a realização do evento bianual de abrangência nacional, intitulado Seminário de Educação e Ludicidade (SEMELUD) que se encontra na sua quinta edição e congrega estudiosos, pesquisadores, professores, estudantes e profissionais interessados em discutir, divulgar e preservar a cultura lúdica, suas implicações e potencialidade para o desenvolvimento infantil.

As ações desenvolvidas no âmbito do *Programa de Extensão Ludoteca – Um espaço de práticas interdisciplinares em educação* se fundamentam em autores clássicos e contemporâneos que tematizam o brincar enquanto manifestação histórica, social e cultural, dentre os quais destacam-se: Huizinga (2010), que traça a história dos jogos como elemento da cultura e proporciona a construção de processos identitários e formativos dos sujeitos, bem como a relação do homem com o trabalho; Brougère (2010, 2004, 2002), que investiga a cultura lúdica infantil e o papel do jogo, mais especificamente, do brinquedo na impregnação cultural da criança; Benjamim (2002) que oferece importante contribuição ao estudo da memória do brinquedo e do brincar; Ariès (1981) que contribui para o entendimento da infância como uma construção histórica, cultural e social; Kishimoto (2000, 2003), que tem demonstrado o quanto lúdico ocupa um lugar importante na cultura e no desenvolvimento humano, abrangendo tanto a atividade individual e livre, quanto a atividade coletiva e regrada, que contribui para a formação humana em seus múltiplos aspectos: cognitivo, afetivo, social, cultural, motor, ético e estético, pois expressam a forma pela qual uma criança reflete, organiza, constrói e reconstrói o mundo à sua maneira.

## **Conclusão**

A partir da breve apresentação da trajetória da Ludoteca “Tempo de Brincar” fica evidente a relevância que esse espaço tem alcançado na comunidade na qual está inserida, seja pelas atividades de extensão, pesquisa e ensino desenvolvidas em seu interior, ou pelas ações que tem contribuído para o resgate e a preservação da cultura lúdica.

Na atualidade, as crianças têm sido cada vez mais submetidas a atividades dirigidas para determinados objetivos e vigiadas pelos adultos. A rua, que já foi ambiente de socialização e de vivências infantis, hoje é espaço constitui-se de risco, marcado pela violência e insegurança, o que limita ainda mais as possibilidades de manifestações lúdicas livres que potencializam o desenvolvimento e a aprendizagem infantil.

Portanto, as iniciativas de ensino, pesquisa e extensão que são estruturadas na Ludoteca estão voltadas para resgatar e preservar o espaço, o tempo e os meios para as crianças brincarem e difundir a ludicidade como um instrumento da cultura inerente à espécie humana, o que torna um desafio e compromisso social e científico da Ludoteca na manutenção das suas atividades no âmbito da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia.

## **Referências**

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Trad. Dora Flaksman. 2 ed. Rio de Janeiro, LTC Editora, 1981.

BENJAMIM, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcus Vinícius Mazzari. São Paulo: Editora 34 Ltda, 2002.

BROUGÈRE, Gilles. Lúdico e educação: novas perspectivas. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n. 14, jan./jun. 2002.

\_\_\_\_\_. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo. Cengage Learning, 2010.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e cultura**. Trad. Gisela Wajskop. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. A Ludoteca brasileira. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Ludoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 9 ed. Petrópolis, RJ; Editora Vozes, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

\_\_\_\_\_. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomsom Learning, 2003.