



DESPERTAR A CURIOSIDADE: ATIVIDADE LÚDICA NO ESPAÇO ESCOLAR

Erivan Leite Diniz¹, Grace Cristina Augusto dos Santos², Luis Henrique Sousa Aires³, Hemilly Camilly da Silva Ferreira⁴, Érica Maciel da Silva⁵, Hermilia Feitosa Junqueira Ayres⁶, Taciana Lima Araújo⁷
taciana.lima@uaep.ufcg.edu.br e hermilha.professor@professor.ufcg.edu.br

Resumo: O projeto objetivou despertar nos alunos da rede pública de ensino maior ação e intervenção no seu espaço pela ideia de pertencimento e para a importância da superação das barreiras: atitudinal, comunicacional e arquitetônica. Para isso, foi utilizada uma metodologia que combinava pesquisa exploratória-descritiva e atividades lúdicas, como jogos, narrativas e música para envolver estudantes, famílias e professores. A partir disso, foi possível vivenciar momentos de aprendizado e uma produção substancial de brinquedos recicláveis.

Palavras-chaves: *Inclusão, Acessibilidade, Educação, Quebra de barreiras.*

1. Introdução

As pesquisas acerca do desenvolvimento humano de grandes teóricos como Piaget[1] e Vygotsky[2] identificam o quão protagonistas são as brincadeiras para a formação das crianças, nos aspectos cognitivo, físico, moral, social e emocional. Oliveira [3], aponta que o brincar caracteriza-se como um dos modos mais complexos da criança se comunicar consigo e com o mundo, e que o desenvolvimento se dá pela reciprocidade e nas trocas que se estabelece ao longo da vida. É no universo lúdico, que a criança desenvolve diversas habilidades cognitivas, emocionais e sociais, como a percepção da alteridade, a atenção, a memória, a imaginação, a afetividade, a sociabilidade e a criatividade [4]. Basta observar os processos de construção, de formação de um repertório enquanto brincam: tomam decisões, argumentam entre si, definem formas para sustentar seus “castelos” no ar. É a aprendizagem lúdica, possibilitada pela curiosidade.

Brincar pode melhorar as habilidades sociais das crianças, incluindo a capacidade de compartilhar, cooperar e negociar. Um estudo publicado em 2010 no "*Journal of Abnormal Child Psychology*" [5] descobriu que crianças que brincam com outras crianças têm habilidades sociais mais avançadas do que aquelas que não brincam com outras crianças. Na escola, tem-se a oportunidade de aproximação e de se acrescentar, em meio aquele momento, algumas perguntas e ações no intento de convidar as crianças à reflexão. A escola, é um dos primeiros lugares de convívio social, para além do círculo familiar, e é ali que terão, de fato, que aprender a seguir pequenas regras (aguardar sua vez, dividir

brinquedos, hora do lanche, hora de estudar, etc) e a conviver com o conflito, sendo importante introduzir elementos de uma educação para a paz [6]. Nessa fase, é de extrema importância que se estimule a curiosidade natural das crianças, pois isso é essencial para que elas desenvolvam a capacidade de aprender ao longo da vida. Para tanto, é preciso proporcionar um ambiente em que as crianças se sintam encorajadas a explorar o mundo ao seu redor e que os adultos estejam disponíveis para ouvir suas perguntas e ajudá-las a encontrar respostas. [7]. Pode-se entre tantas possibilidades, oportunizá-los conhecer um mundo acessível e inclusivo.

Partimos do Direito à Cidade para pensar a diferença como uma qualidade que marca a prática social, que requer capacidade de ir além de si, além de conceitos e representações. É pensar o discurso, o percurso, o social, é dá a devida atenção “as vastas reuniões de jovens ‘não violentos’, ávidos de contatos, de amor (...)” [8]. Partimos também de L’Ecuyer [9] que nos fala de uma tendência natural da criança para a verdade, bondade e beleza. E, é nesse contexto que se pretende oportunizar a descoberta de um universo, de uma cidade mais acessível e inclusiva para todos.

É nesse contexto que o projeto teve por objetivos sensibilizar alunos da rede pública de ensino sobre a importância da cidadania ativa e inclusiva, disseminar as referências legais sobre Direito à Cidade, no propósito de despertar nos alunos da rede pública de ensino maior ação e intervenção no seu espaço pela ideia de pertencimento e despertar para a importância da superação das barreiras: atitudinal, comunicacional e arquitetônica. Além disso, objetivou-se realizar uma escuta atenta para identificar a compreensão do público-alvo acerca de conteúdos de direitos da pessoa com deficiência e oportunizar aprendizagem lúdica por meio de jogos, representações e construções de materiais.

Nessa perspectiva, o projeto teve como público-alvo discentes, familiares responsáveis, docentes e demais servidores nas escolas envolvidas: Escola Municipal Manoel da Costa Cirne e Escola Municipal Lucia de Fátima Gayoso Meira.

2. Metodologia

A pesquisa caracterizou-se, em um primeiro momento, pela abordagem exploratória – descritiva, em

^{1,2,3,4,5,7,8,9,10} Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

⁹ Orientador/a, <Cargo>, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

¹⁰ Coordenador/a, <Cargo>, UFCG, Campus Campina Grande, PB. Brasil.

que foi possível analisar questões relevantes para a finalidade do estudo com interpretação de fatos e fenômenos da realidade do ambiente. Em um segundo momento, a pesquisa caracterizou-se como aplicada por ter como objetivo propor ações lúdicas diversificadas como jogos (memória, imagem e ação), representações (contações de histórias, leituras coletivas), musicalidade. A aplicação da metodologia proposta foi possível através de visitas agendadas nas escolas, em datas acordadas com a direção de cada uma delas.

Assim, as atividades foram pensadas baseadas no perfil de cada escola dentro das possibilidades de datas e materiais disponíveis. De modo que o planejamento se deu em reuniões periódicas de maneira híbrida: alguns encontros foram realizados presencialmente e outros através da ferramenta do *Google Meet*.

3. Resultados e Discussões

As primeiras visitas às escolas tiveram objetivos similares mas ainda assim distintos. Similares, pois teve como objetivo a observação de demandas, a apresentação mútua dos envolvidos, estabelecimento do vínculo entre a escola e os envolvidos no projeto no semestre atual. Diferentes, devido ao fato do projeto já existir há alguns anos e a escola Manoel da Costa Cirne já ter sido contemplada nas edições anteriores. Enquanto isso, a escola Lúcia de Fátima Gayoso Meira recebeu o primeiro contato com o projeto nesta edição.

Fez-se o levantamento em ambas as escolas, da média de alunos, suas idades e individualidades, sobretudo aquelas que necessitam de uma atenção especial: há alunos cadeirantes, autistas, com Down, usuário de álcool e outras drogas, em conflito com a lei, entre outros. A escola Manoel da Costa Cirne possui ensino fundamental durante o dia e o EJA à noite. Enquanto a segunda escola tem atividades voltadas apenas para o fundamental.

Foi realizada uma parceria com a disciplina de Psicologia e Políticas Públicas do curso de graduação em Psicologia da UFCG, cuja ponte foi estabelecida pelo aluno e integrante do projeto de Extensão Erivan Leite Diniz o qual estava cursando a disciplina em questão durante o semestre 2021.2 sob orientação da professora Alyne Alvarez Silva. A proposta de avaliação da disciplina consistiu na escolha de uma parcela da população que encontra vulnerabilidades do contexto social atual, para inicialmente o desenvolvimento de um estudo teórico sobre as políticas públicas que abarcam esse recorte populacional em seu texto.

Feito o estudo teórico, o foco foi o desenvolvimento de um dispositivo que pudesse levar a pauta para fora dos muros da universidade: para a sociedade geral. Foi uma atividade em grupo cujos participantes foram discentes do curso de Psicologia da UFCG: Beatriz Sobreira, Erivan Diniz, Gustavo Henrique e Jadson Levi. O recorte populacional escolhido foi o de Pessoas com Deficiência (PCD) e o dispositivo produzido e posto em prática presencialmente na escola Manoel da Costa Cirne se tratou de uma Oficina com título “Educação Inclusiva: Ultrapassando Muros e Abraçando a Diversidade”. A escolha da escola foi feita justamente pela existência

prévia de vínculo com nosso projeto de extensão. Ela foi feita em duas frentes: a primeira com parte do corpo docente da escola (4 professoras) e consistiu em compartilhar saberes, trocar vivências, analisar como está o *status quo* da escola referente a questões de inclusão e, por fim, construiu-se coletivamente um mural com ideias, propostas, fomentando ações que pudessem vir a ser aplicadas de maneira coletiva na escola; e a segunda com alunos neurodivergentes com idades de 2 a 8 anos: contou com a exibição de um *audiobook* da fábula “O grilo e o Vagalume” sobre inclusão, acompanhado de miniaturas físicas das personagens e, após isso, o enredo foi resgatado por meio da fala e de desenhos dos próprios estudantes. Seguem os registros da oficina nas figuras 1 e 2.



Figura 1 – Oficina realizada com o corpo docente da escola Neco Cirne.



Figura 2 – Oficina realizada com estudantes da escola Neco Cirne.

Em ambas as escolas, foi verificada a demanda de brinquedos para atividades lúdicas cotidianas e para a construção da brinquedoteca da Manoel da Costa Cirne em específico. Desse modo, o projeto organizou momentos de oficina de produção de brinquedos com materiais recicláveis para este fim. Foi organizada a arrecadação de recicláveis entre os membros do projeto e, no dia 03/09/2022, realizamos a primeira oficina teste de confecção de brinquedos.

O primeiro momento foi realizado fora das escolas, com as crianças da catequese da Igreja Santo Antônio, no bairro Dinamérica, em Campina Grande. Isso porque

havia a demanda de uma atividade lúdica com as crianças do bairro e a demanda de brinquedos para as escolas. Assim, pensou-se em unir as demandas com a realização desse momento. A Associação de Moradores do Conjunto Dinamérica (AMCD), disponibilizou o local e intermediou a atividade. A AMCD é parceira do programa “INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE: CONVIVÊNCIA COM A DIVERSIDADE HUMANA”, do qual faz parte este projeto e foi representada através da figura de Hermília Ayres, orientadora do projeto e presidente da AMCD. Contamos com a participação de 7 crianças, na faixa etária de 10 a 12 anos, sendo essa a determinante da escolha de quais brinquedos seriam desenvolvidos naquela manhã, considerando os materiais disponíveis, o tempo suficiente e o que seria interessante trabalhar com eles, optando então pelo bilboquê, os bonequinhos das emoções e o vai-e-vem de garrafa pet. Segue um exemplo, na Figura 3, de um bilboquê feito na oficina por uma das crianças.



Figura 3 – Bilboquê feito com recicláveis e papel EVA.

Como era uma oficina com poucas crianças, a quantidade de brinquedos produzidos foi baixa, mas agregou sobretudo experiência aos participantes do projeto, o que foi fundamental para a realização da próxima que foi realizada na escola Lúcia de Fátima Gayoso Meira. Nela, a produção contou com 14 crianças com idades que variavam de 8 à 14 anos e foram produzidos brinquedos, como vai-e-vem, carrinhos (segue um exemplo na Figura 4), peões, bilboquês e porta-lápis.



Figura 4 – Carrinho feito com recicláveis.

As oficinas de produção de brinquedos recicláveis com crianças podem trazer diversos benefícios comprovados. Pode-se citar, por exemplo, o desenvolvimento da criatividade, tendo em vista que as crianças precisam usar sua imaginação e criatividade para transformar objetos comuns em brinquedos divertidos, o que pode ajudá-las a desenvolver sua capacidade de pensar fora da caixa e encontrar novas soluções para os desafios [10,11]. Há também o estímulo à sustentabilidade já que podem ajudar a ensinar as crianças sobre a importância da sustentabilidade e do reaproveitamento de materiais, o que pode incentivar hábitos mais responsáveis e conscientes em relação ao meio ambiente [12,13]. Pode-se citar ainda, o desenvolvimento de habilidades motoras finas [14,15], o fortalecimento de relações interpessoais [16,17] e o estímulo ao aprendizado lúdico [18,19].

Em suma, foram feitas 3 oficinas, das quais 2 foram de produção de brinquedos e 1 de educação inclusiva. Todas elas realizadas respeitando as limitações e incentivando as potencialidades das pessoas envolvidas. Foram 12 alunos extensionistas, 1 professora orientadora e 1 professora coordenadora, na organização do projeto. Já quanto aos beneficiários, foram 2 escolas municipais, sendo escola Lúcia de Fátima Gayoso com 107 alunos (8 assistidos pela sala de Atendimento Educacional Especializado – AEE) e a escola Neco da Costa Cirne com 560 (32 assistidos pela sala de AEE).

4. Conclusões

Diante do exposto, é possível concluir que o projeto proporcionou impacto social significativo no que diz respeito à contribuição para uma educação de qualidade e redução das desigualdades: objetivos de desenvolvimento sustentável 4 e 10 (ODS 2030), respectivamente. Bem como, exercendo a função base da extensão universitária, foi possível o estabelecimento e fortalecimento de vínculos com a comunidade externa à UFCG, principalmente com as escolas contempladas pelas ações, mas não somente. Uma vez que a escola está inserida em uma comunidade local e é composta de alunos, servidores e familiares que possuem laços e redes de contato diversos, o conhecimento construído a partir das ações do projeto alcança mais do que o público-alvo e os participantes, pois cada uma dessas pessoas pode se tornar um potencial multiplicador de conhecimento. É através do conhecimento construído coletivamente, a partir de escuta ativa e metodologias participantes (como as realizadas), que se pode pensar um mundo mais inclusivo e acessível.

5. Referências

[1] XV ENCONTRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DA UFCG: Ações de Extensão no Enfrentamento ao Coronavírus – COVID19. Campina Grande, PB: EDUFCG, 2021-2022. Anual. Disponível em:

<https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/cite/issue/view/5>. Acesso em: 1 dez. 2022.

[1] Piaget, J. (1975). A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar.

[2] Vygotsky, L. S. (2008). A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.

[3] OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

[4] Lima, E. S. (2002). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cortez.

[5] Chang, L., et al. (2010). Social problem-solving among Chinese children with and without conduct problems. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 38(5), 679-690. Disponível em:

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10802-010-9422-z>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[6] Esquivel, A. P. (2000). Educar para a paz. São Paulo: Ática.

[7] Holt, J. (1998). A criança curiosa. São Paulo: WMF Martins Fontes.

[8] LEFEBVRE, Henri. O fim da história. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1971.

[9] L'ECUYER, Catherine. Educar na curiosidade: a criança como protagonista da sua educação. Ed. Fons Sapientiae, 2016.

[10] Ito, M., et al. (2009). Engineering and tinkering: The impact of making on children's learning and identities. *Journal of Educational Psychology*, 101(1), 171-185. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0014323>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[11]Fasko Jr., D. (2001). Education and creativity. *Creativity Research Journal*, 13(3-4), 317-327. Disponível em: https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1334_10. Acesso em: 15 fev. 2023.

[12] Dabrowski, A. & Grushka, K. (2016). Fostering sustainability through upcycling projects: A case study of children's craft workshops. *Journal of Cleaner Production*, 135, 1529-1540. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2016.06.041>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[13] Seo, S., Kim, Y., & Lee, Y. (2016). The effect of eco-friendly toy making program on environmental education and creativity of children. *Sustainability*, 8(4), 349. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su8040349>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[14] Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1-26. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[15]Rose, K., et al. (2010). Making and tinkering: A review of the literature. National Research Council. Disponível em: <https://www.nap.edu/catalog/12943/making-and-tinkering-a-review-of-the-literature>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[16] Purzer, S., et al. (2014). Making in childhood: Practices, contexts, and implications. *Teachers College Record*, 116(12), 1-29. Disponível em: <https://www.tcrecord.org/Content.asp?ContentID=17632>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[17] Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. (2008). Online communication and adolescent relationships. *Future of Children*, 18(1), 119-146. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/40576036>. Acesso em: 15 fev. 2023.

[18] Hirsh-Pasek, K. & Golinkoff, R. (2003). Einstein never used flashcards: How our children really learn--and why they need to play more and memorize less. Rodale Books.

[19]Whitney, P., et al. (2008). Learning through tinkering: The impact of a computer-based design course on high school students' understanding of engineering design. *Journal of Science Education and Technology*, 17(5), 427-438. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10956-008>

Agradecimentos

Às escolas municipais Lúcia de Fátima Gayoso Meira e Manoel da Costa Cirne pelo suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades.

À UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 003/2022 PROBEX/UFCG.