



Ludicidade e adultos em situação de rua: o lúdico é importante apenas para crianças?

Maurício Perondi: Faculdade de Educação (FACED) – UFRGS; e-mail: mauricioperondirs@gmail.com
Acadêmicos de Pedagogia: Lays leggle, Quhong Jiang, Lilian Machado Nunes

Resumo

Este artigo relata a experiência de parceria entre o projeto de extensão Ateliê de Jogos Pedagógicos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul com a Associação Cultural e Beneficente Ilê Mulher. Tem como objetivo ampliar o entendimento da importância do lúdico para a aprendizagem e o desenvolvimento de todas as faixas etárias, em espaços educativos não-escolares, em especial a população adulta em situação de rua, que é público-alvo do Ilê Mulher. Possui como metodologia o relato de experiência das oficinas formativas realizadas para essa associação nos meses de abril e maio de 2022. Em seus resultados, reflete acerca das múltiplas possibilidades de atuação lúdica para esse público por "distensionar" o espaço da rua e oportunizar novos sentimentos e experiências, retirando o foco do que é costumeiro ao ampliar os repertórios socioculturais, contribuindo até mesmo com a saúde mental.

Palavras-chave: Educação Social, Socioeducação, Jogos Pedagógicos, Ludicidade, Extensão Universitária, Adultos em Situação de Rua.

Resumen

Este artículo relata la experiencia de una articulación entre el proyecto de extensión Ateliê de Jogos Pedagógicos de la Universidad Federal de Rio Grande do Sul y la Associação Cultural e Beneficente Ilê Mulher. Su objetivo es ampliar la comprensión de la importancia del juego para el aprendizaje y el desarrollo de todos los grupos de edad, en espacios educativos no escolares, especialmente la población adulta que vive en la calle, que es el público objetivo de Ilê Mulher. Su metodología es el relato de experiencia de los talleres de formación realizados para esta asociación en los meses de abril y mayo de 2022. En sus resultados reflexiona sobre las múltiples posibilidades de acción lúdica para este público “quitando la tensión” del espacio de la calle y creando nuevos sentimientos, y vivencias, descentrando lo habitual ampliando repertorios socioculturales, contribuyendo incluso a la salud mental.

Palabras clave: Educación Social, Socioeducación, Juegos Pedagógicos, Ludicidad, Extensión Universitaria, Adultos en Situación de Calle.

Motivações introdutórias

O Ateliê de Jogos Pedagógicos é um projeto de extensão da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), integrante do Centro Interdisciplinar Educação Social e Socioeducação (CIESS)¹. Foi fundado em abril de 2019, por Magda de Oliveira² e Lays Ieggle, com o intuito de construir e doar jogos para escolas públicas. Contudo, nos últimos dois anos, esse objetivo foi ampliado a outros espaços educativos gratuitos, como acolhimentos institucionais, serviços de convivência e quilombos.

Inicialmente, sua equipe de trabalho era composta por bolsistas, estagiárias e adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa (BRASIL, 1990) de prestação de serviços à comunidade (PSC). Esses adolescentes eram encaminhados pela unidade de execução da UFRGS, o Programa de Prestação de Serviços à Comunidade (PPSC)³, e foram responsáveis pela maioria das produções do Ateliê, bem como são a razão pela qual a ação começou a sua defesa quanto à essencialidade do lúdico para a aprendizagem e

o desenvolvimento de todas as faixas etárias, não somente a das crianças.

Devido à pandemia do Coronavírus, as medidas socioeducativas de PSC foram suspensas pelo Estado diante da necessidade de distanciamento social. Consequentemente, o trabalho do projeto passou a ocorrer remotamente, visto que não contava com a presença dos adolescentes, até a retomada total das atividades presenciais. Sendo assim, foi preciso que o Ateliê - atualmente coordenado por Maurício Perondi e composto somente por bolsistas e estagiárias - reinventasse suas frentes de atuação, começando a desenvolver conteúdos nas mídias sociais⁴ e cadernos pedagógicos⁵ para contribuir com responsáveis, professores e educadores, tal qual estabelecer parceria com mais espaços da Educação Social.

Dentre os novos parceiros do Ateliê de Jogos Pedagógicos está o Ilê Mulher⁶, uma associação cultural e beneficente que atende adultos em situação de rua por meio de um serviço de convivência e fortalecimento de vínculos e três centros de referência especializados. Tatiana

1. Órgão auxiliar da Faculdade de Educação (FACED/UFRGS). Mais informações: <https://www.ufrgs.br/ciess/>

2. Pedagoga, especialista em projetos sociais e culturais, mestre em educação, técnica em assuntos educacionais da UFRGS, coordenadora do PPSC e diretora do Centro Interdisciplinar de Educação Social e Socioeducação.

3. Mais informações no link: <https://www.ufrgs.br/ciess/ppsc/>

4. Facebook: www.facebook.com/atelièdejogos/ Instagram: www.instagram.com/atelièdejogos/

5. Caderno Pedagógico I: www.lume.ufrgs.br/handle/10183/218113 II: www.lume.ufrgs.br/handle/10183/219584

6. Mais informações no link: <https://www.ilemulher.org.br/>

Faleiro, pedagoga e educadora social, contactou o Ateliê nas redes sociais, em 2020 e 2021, visando uma possível parceria. Em dezembro de 2021 foi marcada uma primeira reunião com ela, tendo como intuito apresentar as essências dos trabalhos e vislumbrar convergências que oportunizassem a futura articulação. Em março de 2022, contando, também, com a presença da assistente social Vanessa de Azevedo Ribeiro, uma nova conversa foi realizada.

Nesse diálogo, Tatiana e Vanessa relataram encontrar no lúdico uma ferramenta de acesso à população com que trabalham, por isso procuraram o Ateliê com a demanda de uma formação referente à ludicidade para a sua equipe, bem como de ampliação de ideias para jogos, brincadeiras e recursos didáticos que possam ser utilizados no cotidiano do Ilê Mulher. Honrando a sua metodologia colaborativa de trabalho, o projeto de extensão construiu um planejamento com - e não “para” - o Ilê Mulher, visando “distensionar o espaço da rua”, sem esquecer as questões de saúde mental e de uso de drogas que perpassam o serviço.

Para tanto, enquanto premissa para o planejamento, foi realizado um estudo que embasou a práxis acerca das contribuições do lúdico para todas as faixas etárias e para além dos muros escolares. Com o objetivo ampliar as escassas discussões acerca desse tema, as reflexões encontram-se na seção a seguir.

Desmistificando a importância lúdico e a sua relação com a neuroplasticidade

As neurociências comprovam que o meio influencia na potencialização das habilidades cognitivas, uma vez que a interação com o ambiente dá forma ao sistema nervoso por fortalecer as redes sinápticas quando as torna necessárias ou por colocá-las em desuso quando não lhes fornecem estímulos (COSENZA; GUERRA, 2011). Conseqüentemente, o lúdico tem adentrado nas pesquisas da educação, especialmente as

com crianças, como uma ferramenta que favorece a aprendizagem e o desenvolvimento, pois oportuniza a representação e a apreensão simbólica na - e a partir da - interação externa.

Além disso, o lúdico desperta a vontade por novas descobertas e motiva o acolhimento de desafios. Provoca a construção do raciocínio lógico e do senso de iniciativa ao construir conhecimentos na experiência (SANTOS, 2010). Todos esses movimentos, então, têm implicações cognitivas desencadeadas por um amplo conjunto de fenômenos modificadores, do nível molecular ao cerebral, que caracterizam a neuroplasticidade (COSENZA; GUERRA, 2011) - e talvez seja pelo senso comum atribuir a neuroplasticidade somente às infâncias que, corriqueiramente, a ludicidade seja pautada apenas na Educação Infantil.

Todavia, ela é presente ao longo de todas as etapas da vida, ainda que mais intensa nas infâncias (LENT, 2019). Esse fato ressalta a possibilidade de aprendizagem e desenvolvimento independente de faixa etária, sendo extremamente favorecida pela mediação da ludicidade ao ocasionar interações com o meio externo. No entanto, há lacunas significativas concernentes às contribuições do lúdico para adolescentes, adultos e idosos. Tal escassez foi percebida por Perondi, Ieggle e Capaverde (2021), ao apontarem que, diversas vezes, os jogos são somente concebidos como essenciais para as crianças da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, sendo deixados de lado conforme avança na escolarização.

Isso posto, se pesquisas referentes à ludicidade com/para adultos já são raras, pensar o lúdico para adultos em situação de rua é ainda mais inédito - embora todos os brasileiros tenham assegurado os direitos à educação e ao lazer (BRASIL, 1988). A partir dessa inquietação, foi desenvolvida uma revisão de literatura no Repositório Digital LUME da UFRGS, com o intuito de verificar vestígios dessa discussão dentro da universidade. Sem a adição de delimitadores

e com o uso das palavras-chave “jogos pedagógicos” AND “adultos em situação de rua”, “ludicidade” AND “adultos em situação de rua” e “lúdico” AND “adultos em situação de rua”, foram encontrados, respectivamente, 1, 2 e 18 resultados.

Após a leitura dos resumos foi realizada a exclusão dos títulos duplicados e dos que, apesar do uso das palavras-chave, possuíam como foco crianças e adolescentes. No final, somente um documento foi recuperado: a tese de Aline Silva (2018), que não trata especificamente da ludicidade com adultos em situação de rua, mas de suas narrativas de cuidado para distanciamento do uso de drogas. Essa pesquisa foi considerada relevante na medida em que alguns de seus participantes trouxeram o lúdico e a utilização de jogos enquanto elementos distratores, que os distanciam do desejo pelas substâncias e outros sofrimentos, favorecendo a sobriedade.

Por conseguinte, tendo em vista a essencialidade da ludicidade para essa população, o ineditismo da temática e a sua emergência em tornar-se objeto de pesquisa na academia, o Ateliê de Jogos Pedagógicos propõe-se a refletir acerca das múltiplas possibilidades de atuação lúdica para adultos em situação de rua. Assim, dispôs-se a construir brincadeiras, recursos didáticos e jogos pedagógicos destinados a esse público juntamente à equipe do Ilê Mulher - concretizando uma articulação de relevância educacional, assistencial e política.

Ciclo de oficinas formativas para/com o Ilê Mulher

A formação demandada pela Associação foi dividida em dois módulos, contendo quatro oficinas presenciais cada, marcando o retorno gradual do projeto após dois anos de pandemia. O planejamento se deu de forma coletiva entre as equipes e os encontros foram organizados para ocorrerem tanto na Faculdade de Educação/UFRGS quanto no Ilê Mulher, visando favorecer um intercâmbio

horizontal de aprendizagens ao levar a universidade à comunidade e a comunidade à universidade. Em virtude da solicitação de diferentes materiais lúdicos a serem utilizados no cotidiano do Ilê, as oficinas tiveram eixos distintos, iniciando por recursos didáticos, seguindo por brincadeiras, jogos pedagógicos e pela sistematização dessas três formas de manifestação da ludicidade.

Compreendemos que os recursos didáticos não têm uma forma de jogar estipulada e não objetivam, necessariamente, ter um “vencedor”. Eles consistem em ferramentas sem regras específicas de utilização, pois seu uso varia conforme a intencionalidade do mediador. As brincadeiras, por outro lado, são mais livres e exigem movimento. Ou seja, elas não dependem de elementos físicos para além do corpo. Já os jogos requerem materiais, possuem regras bem estruturadas e objetivos nítidos. Comumente, visam um (quando competitivos) ou mais (quando cooperativos) vencedores.

Seja nos recursos, seja nas brincadeiras, seja nos jogos, um aspecto é evidente: a ludicidade requer interatividade. Por conseguinte, no final de cada encontro, a equipe do Ilê Mulher foi separada em subgrupos para realização de uma tarefa, que seguia o eixo do dia, a ser apresentada na oficina seguinte. Elas eram registradas em um documento compartilhado no *Google Drive*⁷ e serão subsídio para a aplicação do lúdico no cotidiano do serviço, tal qual para a criação de um novo caderno pedagógico com materiais lúdicos destinados especificamente a adultos em situação de rua.

Recursos didáticos

No primeiro encontro, a oficina tinha o intuito de

7. Link: https://docs.google.com/document/d/1LFehCTXL_T97NPC4k150TQftWHD_-pQeUJ3113F3n9I Nele estão também as descrições mais detalhadas dos jogos, recursos e brincadeiras relatados a seguio projeto de extensão Ateliê de Jogos Pedagógicos da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

conceituar a ludicidade e como ela se manifesta. Assim, a primeira proposta foi a brincadeira de apresentação chamada Nome+1, para que pudessemos conhecer todos os participantes ludicamente ao dizerem seu nome, mais um elemento sorteado e repetir o de todos os anteriores. Para tanto, foi inserido um recurso didático, uma roleta, confeccionada com materiais reaproveitados, que continha diversos sentimentos. Ou seja, ela também poderia ser utilizada para alguma atividade referente à saúde mental - o que foi planejado para ressaltar a versatilidade que caracteriza um recurso didático.

Posteriormente, foi realizada uma reflexão por meio do questionamento sobre o que seria ludicidade, assim os integrantes da equipe tiveram um espaço para expressar e compartilhar suas percepções acerca do assunto. A partir das respostas, complementadas pelo Ateliê, foi evidenciado que o lúdico não serve somente para

a faixa etária que compreende as crianças, mas que todos, independentemente da idade, podem fazer uso da potencialidade que carrega, devido à presença constante da neuroplasticidade, ainda que sua intensidade seja reduzida com o passar dos anos. A equipe do Ilê Mulher, então, salientou o quanto percebe maior facilidade para abordar temáticas importantes, como a saúde e o autocuidado, mediante o uso da ludicidade. Além disso, pontuou o quanto o lúdico permite a construção e o fortalecimento dos vínculos, que oportunizam melhor qualidade no trabalho.

Na sequência, explanamos sobre as diferenças existentes entre brincadeiras, jogos pedagógicos e recursos didáticos, destacando o que é o recurso didático e como o seu uso varia de acordo com a intencionalidade do mediador, como, por exemplo, o uso versátil da roleta dos sentimentos no momento da apresentação. Por último foi pedido que os participantes, separados em subgrupos, construíssem um recurso didático para ser socializado na segunda oficina.

Brincadeiras

Iniciamos o segundo encontro com o compartilhamento dos recursos didáticos elaborados pela equipe do Ilê Mulher.

Os materiais estão sendo utilizados nas atividades do espaço com a finalidade de melhorar a comunicação, medir o distanciamento social e aumentar a aproximação do grupo alvo e o seu desenvolvimento artístico. Eles podem ser acessados no [link](#) disposto na nota de rodapé 7.

Conversamos, então, sobre os usos desses materiais e como poderíamos aplicá-los em outras situações e melhorar os procedimentos. Foi um momento de troca de ideias de cada espaço. Em seguida, discutimos sobre interfaces entre saúde mental e ludicidade, com a finalidade de identificar questões importantes e acessíveis para o trabalho em saúde mental dentro do universo lúdico. Convidamos uma residente da área de



Figura 1 – Graffiti com a identificação do SCFV – Serviço de Convivência e Fortalecimento de Vínculos – Ilê Mulher
Fonte: Acervo do Ateliê de Jogos Pedagógicos

saúde mental coletiva, Patricia Lopes, para nos apresentar esse tópico em um aspecto mais profissional e formativo.

No primeiro momento, discutimos o que é saúde mental para cada um. Então, conversamos sobre pontos de atenção para prevenir, bem como intervenções para situações de crise. A convidada apresentou outros serviços públicos com esse enfoque que poderiam compor uma rede de trabalho e até então eram usufruídos pelo Ilê Mulher. Também dialogamos sobre recursos possíveis, objetivos nítidos, responsabilização, cultura popular e, sobretudo, a conexão entre saúde mental e ludicidade, uma vez que a leveza do lúdico favorece na medida em que distrai do costumeiro, tal qual organiza e auxilia na resolução de problemas. Ao final, aplicamos a “Brincadeira das Cadeiras” e “Tu me amas?”, que são atividades relacionadas a confianças e autoestima - também disponibilizadas no *link* acima -. Por fim, pedimos uma tarefa para o próximo encontro: a elaboração de uma brincadeira que pudesse ser aplicada no cotidiano de trabalho do Ilê Mulher com adultos

em situação de rua.

Jogos Pedagógicos

A terceira oficina iniciou com a socialização da tarefa solicitada no encontro anterior. A brincadeira apresentada foi a “Brincadeira da Rede”, que objetiva sensibilizar quanto às forças e às oportunidades adquiridas quando se consolida uma ou mais redes colaborativas interdisciplinares, tal como reconhecer a importância de cada indivíduo na solidez dessa trama e perceber/antever as fraquezas/ameaças comunicacionais.

Após, foi problematizado o uso do termo “dinâmica” como sinônimo de “brincadeira” quando essa é destinada a adultos, como se depois de uma determinada idade não pudessemos mais brincar.

Em seguida, o diálogo se direcionou aos jogos por meio do questionamento “o que torna um jogo pedagógico?”. Coletivamente foi elaborado o entendimento de que é essencial o material ser planejado a partir de uma metodologia científica

com objetivos bem definidos. Logo, ser originado de um local de saber, de uma experiência resultante da prática pedagógica. Dessa forma, embora todos os jogos partam de uma determinada concepção educativa, nem todos eles são pedagógicos.

Foi salientado, a partir do reconhecimento dessas distintas concepções educativas, que não existe neutralidade, especialmente na educação.

Toda ferramenta lúdica expressa uma polaridade educacional, que pode destoar da visão e da



Figura 2 – Participantes da segunda oficina, com integrantes da equipe da UFRGS e do Ilê Mulher
Fonte: Acervo do Ateliê de Jogos Pedagógicos

intencionalidade do educador. Logo, quando um jogo retrata uma concepção educativa oposta - reforçando, por exemplo, estigmas e estereótipos -, podemos considerá-lo apenas como um jogo. Entretanto, isso não significa que deva ser descartado, mas que seu uso dependerá de intervenções pedagógicas planejadas previamente. Por fim, foi solicitado que os subgrupos elaborassem jogos pedagógicos para serem apresentados no encontro seguinte.



Figura 3 – Brincadeira da Rede, realizada com participantes da terceira oficina

Fonte: Acervo do Ateliê de Jogos Pedagógicos

Socialização dos jogos pedagógicos e sistematização das aprendizagens

O quarto encontro iniciou com a socialização do “Jogo da Rua”, que trabalha espaços e serviços que são e/ou podem ser ocupados pela população em situação de rua. Em um tabuleiro construído com os usuários, as casas verdes e vermelhas demonstram locais para transitar; as brancas apontam espaços que mais gostam de frequentar; as amarelas indicam os serviços públicos que existem e/ou sugerem os que deveriam existir; as laranjas tratam de áreas ou situações de risco. Em seguida, foi partilhada a reprodução do jogo “Diversidade sexual e de gênero”, que contém

100 cards informativos acerca da temática e podem ser inseridos em jogos de tabuleiro ou utilizados como recursos didáticos.

Por fim, houve uma confraternização na qual as aprendizagens foram sistematizadas e foram mostrados todos os recursos, brincadeiras e jogos desenvolvidos até então, consolidando a iniciativa de fornecer subsídios para o cotidiano do trabalho do Ilê Mulher. O próximo módulo,

com mais quatro oficinas, ficará para o próximo semestre e, finalmente, depois de dois anos, contará, também, com a presença dos adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa. Contudo, antes disso, esses materiais se tornarão um novo caderno pedagógico produzido pelo Ateliê.

Motivações para (não) finalizar

A ludicidade é uma potente ferramenta pedagógica, pois oportuniza a interação do sujeito com o meio externo e esse divertido contato, graças à neuroplasticidade, modifica as estruturas cerebrais - o que favorece o aprimoramento das habilidades cognitivas necessárias para a aprendizagem e o desenvolvimento -. No entanto, a importância do lúdico tem sido pautada dentro da academia, majoritariamente, com enfoque nas crianças na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Isso deixa margem para inquietações referentes à vivência da ludicidade nas outras faixas etárias, tanto dentro quanto fora dos intramuros escolares. Se já são raras as pesquisas sobre o lúdico na vida adulta, mais escassos ainda são trabalhos



Figura 4 – Visualização do Jogo da Rua, apresentado por participantes das oficinas

Fonte: Acervo do Ateliê de Jogos Pedagógicos

voltados para adultos em situação de rua.

Todavia, a partir da experiência do Ilê Mulher trazida nas falas de sua equipe, a ludicidade é um portal para acessar esses adultos. Ela corrobora a construção e o fortalecimento de todos os vínculos que compõem a trama do serviço, bem como facilita a apropriação das aprendizagens. O lúdico, seja por meio de recursos

didáticos, brincadeiras ou jogos pedagógicos, "distension" o espaço da rua, oportuniza novos sentimentos e experiências, retira o foco do que é costumeiro, ao ampliar os repertórios socioculturais, e, conseqüentemente, contribui com a saúde mental dos sujeitos. Posto isso, urge a necessidade de cada vez mais pesquisas e projetos que tenham essa temática enquanto objeto de estudo.

Isto posto, é imprescindível destacar o quanto o Ateliê de Jogos Pedagógicos está aprendendo nesse processo formativo. Tem sido uma experiência ímpar para as bolsistas e estagiárias da Educação Social e com certeza será singular para os adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa que retornarão para a equipe e se constituirão como oficinairos. Por conseguinte, o lúdico fortalece redes, sejam elas sinápticas, sejam elas interdisciplinares; nos enlaça e entrelaça dentro e fora da escola, assegurando qualidade na aprendizagem e no desenvolvimento de todos os que têm a oportunidade de se envolver. ◀

Referências Bibliográficas

BRASIL. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial da União**: Brasília, 13 jul. 1990.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988.

COSENZA, R.; GUERRA, L. **Neurociência e educação**: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

LENT, R. O Cérebro Aprendiz – Neuroplasticidade e Educação. Rio de Janeiro: Atheneu, 2018.

PERONDI, M; IEGGLE, L; CAPIVERDE, C. (Re)invenções do Ateliê de Jogos Pedagógicos na pandemia da Covid-19: transcendendo os muros físicos e virtuais da universidade. **Revista da Extensão**, Porto Alegre, n. 22, Ago. 2021. P. 96-103.

SANTOS, S. C. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem**. Monografia de especialização - Curso de Pós-graduação à distância - Especialização lato-sensu em Gestão Educacional. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria: 2010.

SILVA, A. B. **Narrativas de cuidado de "usuários de drogas": um estudo etnográfico na rua e suas territorialidades**. Tese de Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Enfermagem, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: 2018.