

## **“QUEM QUER BRINCAR?” E A PRESENÇA DO TEMA LÚDICO EM TRABALHOS ACADÊMICOS**

**Coordenador:** Tânia Ramos Fortuna; Leda Maffioletti

**Unidade:** Faculdade de Educação UFRGS

**Autores:** Patrícia Caumo; Luana Vasconcellos

Apresentamos o Programa de Extensão Universitária “Quem quer brincar?”, criado em 1999, na Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com o objetivo de desenvolver atividades de formação pedagógica na perspectiva lúdica. A partir de atividades voltadas à valorização do brincar, o Programa reúne interessados nas relações entre Jogo e Educação, ao mesmo tempo que articula projetos de pesquisa, ensino e atividades de extensão. No ano em que completa sua 17ª edição procuramos refletir sobre a importância e dimensão do tema lúdico enquanto área de estudos em nossa Universidade, procurando relacioná-lo às ações de extensão desenvolvidas pelo Programa “Quem quer brincar?”. Tomando como referência os Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), no período de 17 a 19 de agosto de 2015, realizamos pesquisa no Repositório Digital LUME de nossa Universidade, estabelecendo o limite temporal de 2010 a 2015, e os descritores “jogo”, “brincar” e “lúdico” como detalhamento no processo de busca. Os descritores escolhidos nos levaram a 4.444 trabalhos. Dando continuidade, selecionamos o descritor “lúdico”, a partir do qual encontramos 729 trabalhos, sendo que 86 tratavam especificamente da temática “jogo e educação”. Constatamos que os trabalhos desenvolvidos por licenciandos apresentavam claramente um comprometimento com a área do Jogo e Educação, revelando muita aproximação com a proposta de nosso Programa. A presença significativa do tema lúdico em trabalhos acadêmicos nos permite pensar que o direito de brincar, o jogo e a educação são considerados enquanto área de estudos acadêmicos em nossa Universidade. Acreditamos que a inserção do Programa na comunidade tem se consolidado ao longo dos 17 anos de existência, ampliando a abrangência de suas ações e implicando mutuamente a pesquisa, ensino e extensão. Destacamos ações de ampla abrangência: o Site do Programa, como abertura ao diálogo com a comunidade, onde abrigamos uma brinquedoteca virtual que recupera e preserva a cultura lúdica do nosso estado; o envio mensal do Boletim Informativo, há 12 anos, atualmente em sua 146ª edição, com 9.284 destinatários; Palestras abertas ao público; Visitas Lúdicas de formação especializada e a Brinquedoteca Universitária, com 2.363 usuários cadastrados, onde disponibilizamos 5.107 itens para empréstimo à comunidade, assim como a sua inserção no âmbito internacional junto à International Toy Library Association (ITLA), que instituiu o dia internacional do brincar, em comemoração à brincadeira e à valorização do brincar. Considerando que a Faculdade de Educação acolhe estudantes de 19 licenciaturas e que o tema Jogo e Educação mostrou-se da maneira clara nos trabalhos e conclusão em estudantes de licenciatura, podemos supor que as ações do nosso Programa podem ter alguma relação com a presença da ludicidade nos estudos acadêmicos nos diferentes cursos de Licenciatura. A breve pesquisa em banco de dados sugere que a formação dos educadores na perspectiva lúdica é uma demanda interna, mas que extrapola as fronteiras de nossa universidade, inserindo-se no cenário mais amplo da valorização das potencialidades humanas a partir do vínculo que se estabelece entre o jogo e a educação.

**Descritores:** brinquedoteca; lúdico; brincar; formação continuada de professores.