

PROGRAMA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA QUEM QUER BRINCAR? 2006 - 8. EDIÇÃO

Coordenador: TANIA RAMOS FORTUNA

Autor: JUCIARA RODRIGUES TRINCA

O presente trabalho consiste do relato de uma experiência brasileira desenvolvida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (instituição de ensino superior pública do sul do Brasil, situada na cidade de Porto Alegre, no Rio Grande do Sul), onde a formação que aprofunda o papel da atividade lúdica na Educação vem se concretizando através do Programa de Extensão Quem quer brincar?, cujo objetivo central é formar educadores na perspectiva lúdica. A ação é fundamentada em atividades teórico-práticas de formação pedagógica que trazem educadores de todas as latitudes à Universidade, concretizando seu caráter público e materializando a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Desde o surgimento do Programa, em 1999, diversas atividades vêm sendo desenvolvidas, envolvendo milhares de educadores interessados em qualificar sua prática profissional e construir conhecimento da área do Jogo e da Educação - e esta cifra arredondada não é exagero, haja vista a quantidade e diversidade de ações desenvolvidas, além daquelas acima mencionadas: 1. Brinquedoteca Universitária: acervo de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos constituído de aproximadamente 2700 itens: realiza empréstimo, pesquisa e recebe visita, funcionando, hoje, na sala 102 do Térreo da FAGED; conta com 730 usuários cadastrados, tendo realizado 1499 empréstimos em 2005; 2. Assessoria à criação e manutenção de espaços lúdicos: orientação de estudos na área do brinquedo e brinquedotecas às instituições solicitantes de reconhecida relevância social que desejam ativar ou reativar espaços lúdicos. Até 2005 orientou a criação de 18 brinquedotecas em escolas e universidades em Porto Alegre e interior do Estado; 3. Mural do hall do térreo: espaço informativo na área do Jogo e Educação. Contém sugestões de leituras, atividades lúdicas e notícias sobre eventos; 4. Pasta sobre Jogo e Educação: textos técnicos e científicos para consulta e cópia pela comunidade universitária na área da Ludicidade e Educação, divididos em sete pastas com aproximadamente 400 itens; 5. Visitas lúdicas: desenvolvimento de atividades ludoeducativas com 2 h/a de duração com grupos de educadores, sejam eles da rede de ensino ou estejam em formação, previamente agendados. Tais atividades são coordenadas pelos bolsistas do Programa, especialmente preparados para a realização desta ação. Compreende breve exposição sobre a história do Programa, incluindo

explicação sobre seus objetivos e convite para participação de suas diversas ações; palestra sobre a importância de brincar acompanhada de vivência de jogos e brincadeiras como exemplo de alternativas para a promoção da ludicidade; visita orientada à brinquedoteca universitária. Em 2005 atendeu a 18 grupos de visitantes, totalizando 172 participantes.

6. Banco de imagens Imagens do brincar: fitas videocassete das gravações das sessões lúdicas (com o auxílio da Central de Produções na filmagem e edição das gravações);
7. Manutenção do site www.ufrgs.br/faced/extensao/brincar. Encerrou o ano de 2005 com quase 19 mil acessos;
8. "Conversas com quem gosta de brincar": palestras abertas à comunidade em geral, gratuitas, proferidas por profissionais que apresentam suas experiências em torno do Jogo e Educação. Prioriza apresentação de pesquisas e relatos de experiência sobre o assunto. Em 2005 foram realizadas quatro palestras abrangendo 107 participantes.
9. Informativo eletrônico dos amigos do "Quem quer brincar?": correspondência eletrônica mensal, expedida desde 2001, com o propósito de divulgar de atividades na área da Ludicidade e Educação, destinada aos quase três mil endereços cadastrados no catálogo eletrônico Amigos do "Quem quer brincar?", incluindo destinatários do Brasil e exterior;
10. Sistema catavento: criação, implementação e manutenção de banco de dados eletrônico do acervo de brinquedos e jogos do Programa, associado à pesquisa sobre Potencial Pedagógico dos Brinquedos e Jogos. Após mudança no desenho do projeto original, encontra-se em fase de conclusão da elaboração das fichas analíticas de parte do acervo de jogo da brinquedoteca, que em breve serão disponibilizadas no site do Programa, ampliando a visibilidade e orientando a escolha de brinquedos à distância;
11. Pesquisa "Jogo e Educação: o que pensam os educadores", cujos resultados parciais já foram publicados e apresentados em diferentes eventos. Investigou o pensamento de 200 educadores que utilizam a ludicidade em suas práticas pedagógicas, em diferentes níveis de ensino, através de instrumento de coleta de dados especialmente elaborado para este fim (questionário com perguntas para respostas estruturadas e semi-estruturadas);
12. "Momento lúdico no Museu": oficinas realizadas em parceria com o Setor Educacional do Museu da UFRGS desde 2003, com o propósito de orientar educadores quanto à dinamização das visitas às exposições através de uma abordagem lúdica. Desde a origem, o Programa é "um nó" onde se articulam diversos projetos, acentuando a relevância do caráter inter e transdisciplinar da proposta e favorecendo o estabelecimento de parcerias para a proposição de novos projetos. Reconhecido pela International Toy Libraries Association (ITLA), Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI), Associação Gaúcha de Brinquedotecas (AGAB), International Association for the Child's Right to Play (IPA), Associação Brasileira de Psicopedagogia, World Leisure

and Recreation Association e Asociación Latino-Americana de Tiempo Libre y Recreacion (ALATIR), o Programa atrai inúmeros educadores interessados em conjugar os verbos brincar, ensinar e aprender. Ao chegar ao 8o. ano de existência, cerca de 4000 educadores devem ter participado presencialmente de suas diversas atividades, sendo que 1000 deles somente em 2005. A escolha da extensão universitária como meio de realizar estes objetivos é fundada no reconhecimento de seu potencial para a transformação social. É importante frisar que a extensão universitária de que falamos é aquela entendida como um trabalho social por meio do qual se afirma uma concepção de universidade cidadã, cuja interação com a sociedade a qual pertence é comprometida com a promoção do desenvolvimento mútuo através da produção de conhecimentos significativos. As atividades do Programa de Extensão Universitária "Quem Quer Brincar?" se inscrevem nesta perspectiva de extensão universitária comprometida com a transformação social, porque se constituem numa alternativa de promoção da inclusão social. A inclusão social se consuma quando se é cidadão de direitos. A Declaração dos direitos da criança da ONU, em seu art. 7o. defende o direito de brincar; a sociedade e poderes públicos devem esforçar-se para favorecer o exercício deste direito, pois brincar associa pensamento e ação, é comunicação e expressão e, finalmente, é um meio de aprender a viver. Um direito que deve ser assegurado a todos os cidadãos, ao longo da vida, enquanto restar, dentro do Homem, a criança que ele foi, um dia. O Programa de Extensão Universitária Quem quer brincar? estende a Universidade brincando ao estimular a criação de um espaço intermediário onde Universidade e comunidade trocam saberes, exercem a cidadania e defendem direitos, ao mesmo tempo em que materializa seu caráter público e concretiza a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Assim fazendo, age na direção da construção de uma sociedade mais humana e emancipada.