



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
<b>Ano</b>	2013
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	"Quem quer brincar?": Ensino e Extensão Universitária
<b>Autores</b>	TANIA RAMOS FORTUNA MARIANA MENEZES DE AYALA

O presente trabalho consiste no relato da experiência de monitoria acadêmica na disciplina obrigatória do primeiro semestre do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), EDU01049 – Jogo e Educação, concomitante à atuação na Brinquedoteca Universitária do Programa de Extensão Universitária “Quem quer brincar?”. Ele visa demonstrar a fecunda relação entre essas duas atividades através da análise das importantes aprendizagens dela decorrentes para a monitora, professora e alunos da disciplina em questão.

O Programa de Extensão Universitária “Quem quer brincar?” foi criado em 1999, na Faculdade de Educação (FACED) da UFRGS, com o objetivo de formar educadores capazes de brincar e valorizar o brincar em todos os níveis de ensino e em diferentes espaços educativos. Sua origem remonta a um curso de extensão sobre Jogo e Educação oferecido em 1995 e que deu lugar, no ano seguinte, à criação de uma disciplina específica sobre este tema para os cursos de Licenciatura em Pedagogia e Geografia. Inicialmente oferecida como disciplina eletiva, ela tornou-se disciplina obrigatória exclusiva para o curso de Licenciatura em Pedagogia, quando de sua reformulação, graças à forte pressão de ex-alunos e professores neste sentido, tendo sido oferecida pela primeira vez nessa condição em 2007. Paralelamente, novas disciplinas (EDU01017 – Psicologia da Educação: Jogo I e EDU01018 – Psicologia da Educação: Jogo II) com a mesma temática foram criadas, tendo em vista atender à demanda das demais licenciaturas, também interessadas em proporcionar uma formação lúdica aos seus estudantes na área da Educação. Antes disso, porém, concretizou-se, em 1999, a ideia da criação de um programa de extensão universitária que, através da reunião e proposição de diversas atividades de formação, pudesse compartilhar com a comunidade em geral a discussão sobre o brincar que ocorria nas aulas, oferecendo, também, um acervo de jogos e brinquedos a serem utilizados pelos alunos em suas práticas de ensino e experiências pedagógicas, de modo a apoiá-los em suas atividades de ensino de caráter lúdico. A partir de então este Programa, ao longo de sua trajetória de quinze edições, desde as suas origens vinculada ao ensino de graduação, vem desenvolvendo várias ações de extensão, tais como: cursos de formação de brinquedista, oficinas lúdicas, conversas sobre o brincar – denominadas “Conversas com quem gosta de brincar” –, orientação e assessoria sobre a organização de espaços lúdicos, visitas lúdicas, grupos de estudo, pesquisa sobre o acervo de brinquedos, sempre guiado pelo seu objetivo de formar educadores para brincar e para valorizar o brincar. Por isso, seu público-alvo consiste de educadores e estudantes na área de Educação, e não de crianças. De todas as atividades, a mais visível é a Brinquedoteca Universitária, onde se encontra um grande acervo de jogos, brinquedos e demais materiais lúdico-pedagógicos, constituído inteiramente por doação e disponível para visitação e empréstimo à comunidade universitária. Todos os alunos, professores e funcionários da UFRGS, após realizarem um cadastro na Brinquedoteca Universitária, podem retirar emprestados itens de seu acervo.

A disciplina EDU01049 – Jogo e Educação, pertence ao primeiro semestre do Curso de Pedagogia da UFRGS. Ela consiste no estudo teórico-prático do jogo, do brinquedo e da brincadeira nas diversas fases do ciclo evolutivo e suas relações com a pesquisa e as práticas educacionais. Seus objetivos são: o desenvolvimento da compreensão do jogo como aspecto fundamental do desenvolvimento humano, reconhecendo suas interações com as várias esferas deste desenvolvimento e estabelecendo suas implicações educacionais; o incentivo ao estudo e a reflexão teórico-crítica em torno do jogo; e de propiciar a experimentação e a avaliação das possibilidades e limites do jogo como promotor do desenvolvimento humano e como recurso pedagógico. Para alcançar estes objetivos, as aulas consistem em debates acerca do papel jogo, da brincadeira, do brinquedo, e da sua importância para a formação do sujeito lúdico, com enfoque na formação de educadores lúdicos. Ela também propicia vivências lúdicas, com brincadeiras e jogos em todas as aulas, e o seu garimpo, para a reflexão de suas potencialidades e variantes. Os alunos realizam como atividades de avaliação: a leitura de um livro referente à temática da disciplina, elaborando um trabalho explicativo com as suas impressões do mesmo; a escrita de um dossiê dos jogos realizados em aula, mais apreciados pelo aluno; um balanço do saber dos alunos, com a reflexão escrita das temáticas abordadas em aula; além de sua efetiva presença e participação. A monitora da disciplina EDU01049 – Jogo e Educação teve como papel principal, segundo a avaliação dos alunos, ser a “ponte” entre a professora e os educandos, principalmente no que diz respeito às suas dúvidas e inquietações. Outras funções desempenhadas por ela foram o apoio a docente (com a busca de materiais e a organização dos mesmos) e a participação efetiva em aula (colaborando nos debates e nas brincadeiras).

Como colaboradora do Programa de Extensão Universitária “Quem quer brincar?”, atuando na Brinquedoteca Universitária, a monitora teve como função a ligação entre os alunos da disciplina e a Brinquedoteca, pois eles se sentiam mais à vontade e pertencentes a este local, por terem uma pessoa conhecida e de confiança, atuando nele.

Por esta disciplina ser ministrada no primeiro semestre, ou seja, a maioria dos alunos está ingressando na universidade, houve um sentimento de “parentesco” com a monitora, por ela estar no final do curso (sétimo semestre), pois alguns alunos a nomearam, em sua avaliação, como uma “irmã mais velha” no curso. Este sentimento teve influência na maior segurança dos alunos em frequentar a Brinquedoteca, visto que “uma irmã” estava lá para auxiliá-los. Como tanto o Programa quanto a disciplina possuem como objetivo a formação de educadores que brinquem e que valorizem o brincar, ambos “conversam” enquanto formadores e possibilitadores de vivências de brincadeiras e propiciam a reflexão sobre o brincar e suas múltiplas potencialidades.