

PROGRAMA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA "QUEM QUER BRINCAR?" 2010 - 12. EDIÇÃO

Coordenador: TANIA RAMOS FORTUNA

Autor: CARLA GIOVANA DA SILVA DUCIAK

O Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?" surgiu em 1999 na Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e desde então desenvolve ações que valorizam, defendem o direito e a importância do brincar ao longo de toda a vida. Essas ações são direcionadas a formar professores, educadores na perspectiva lúdica. A coordenação do Programa é composta pela coordenação geral: Prof^a Tânia Ramos Fortuna; coordenação executiva: Prof^a. Leda Maffioletti; colaboradora Prof^a Darli Collares; duas bolsistas de extensão, duas bolsistas de monitoria e três colaboradoras voluntárias. Visando fortalecer e difundir experiências relacionadas à importância do brincar, o Programa vem desenvolvendo ações de extensão, tais como: cursos de formação de brinquedista, oficinas lúdicas, conversas com quem gosta de brincar, orientação e assessoria sobre a organização de espaços lúdicos, visitas lúdicas, grupos de estudo, pesquisa na área de jogo e educação e brinquedoteca universitária. Dentre as atividades desenvolvidas destacamos as visitas lúdicas e a brinquedoteca universitária, duas ações que são realizadas constantemente no programa. As visitas lúdicas são visitas previamente agendadas, com duração de no máximo duas horas. Nela é possível conhecer o Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?", apreciar uma breve palestra sobre a importância do brincar, a organização de espaços lúdicos, bem como vivenciar brincadeiras e fazer uma visita guiada à Brinquedoteca Universitária. As visitas lúdicas recebem um público, em sua grande maioria, advindos de outras instituições de ensino localizadas também em outras cidades como Marau, Cachoeirinha, Gravataí, São Leopoldo, às vezes até de outros estados. No semestre 2010/1 o programa atendeu nove instituições e um público total de 185 pessoas. A brinquedoteca universitária é o espaço onde se encontra um grande acervo de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos oriundos de doações ou construídos pelos bolsistas e colaboradores do Programa. Localizada na sala 102 da Faculdade de Educação (FACED) a brinquedoteca universitária funciona no turno da manhã, tarde e noite em diferentes horários, atendendo o público de alunos, professores e funcionários da universidade, os quais podem mediante cadastro retirar emprestados itens de seu acervo. Nosso acervo conta com mais de 3500 itens, dentre eles: brinquedos, jogos, Cds, livros, fantasias, fantoches,

acessórios e textos sobre a área do brincar. Além dos empréstimos, na brinquedoteca são realizados consertos e recuperação de brinquedos e jogos do acervo. Também são confeccionados materiais para o trabalho diário como fichas para empréstimos, matérias para divulgação que são distribuídos nas ações desenvolvidas. O programa também mantém um mural localizado em zona de boa circulação na Faculdade, onde são expostas notícias de acontecimentos, sugestões de atividades lúdicas e dicas de jogos. Sua montagem prevê uma seção interativa, onde os leitores são convidados a se manifestar relatando suas experiências com jogos e brincadeiras ou sugerindo atividades a serem compartilhadas naquele espaço. O mural é renovado semanalmente com notícias mais recentes e novas sugestões de atividades. A socialização mais ampla das informações referentes ao jogo e a educação ocorrem por meio do Informativo Eletrônico de conteúdo especializado, onde são divulgados os eventos importantes da área, cursos, palestras, publicação de livros e iniciativas deflagradas pelas diferentes instituições que se unem ao Programa na defesa do direito e a importância do brincar. O informativo Eletrônico encontra-se na sua 96ª edição, atingindo 6131 leitores cadastrados. O conjunto de todas as atividades do Programa está publicado em um site de nome "Quem quer brincar?!", sendo esta a modalidade mais abrangente de suas ações. Através do site o Programa aproxima-se do grande público e torna possível o acesso aos conteúdos referentes à ludicidade e à educação, possibilitando também o contato direto dos usuários com a equipe de trabalho, através de um espaço criado para esse fim. As bolsistas e colaboradoras do Programa encontram no processo dinâmico das atividades de extensão universitária um espaço único de aprendizagem, onde a experiência do trabalho em equipe e a vivência concreta do sentido de colaboração e responsabilidade são exercitadas no cumprimento de suas tarefas. Além das aprendizagens realizadas na área das interações sociais em contato com o público, a formação na área da ludicidade e educação, com todas as implicações que o tema traz em si, é a grande aprendizagem que o Programa propicia. Todas essas ações têm colaborado para fortalecer e difundir experiências relacionadas à importância da brincadeira ao longo da vida, bem como fortalecer os laços de extensão entre a comunidade dentro e fora da universidade.