

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
41974 ATELIÊ DE JOGOS PEDAGÓGICOS  
AUTORES: Lays Leggle, Monique Goulart Padilha  
COAUTORES: Cibele Capaverde, Ketlin Barbosa  
COORDENAÇÃO: Maurício Perondi

O Ateliê de Jogos Pedagógicos é um projeto de extensão da UFRGS, que compõe o Centro Interdisciplinar de Educação Social e Socioeducação (CIESS) e visa a doação de jogos pedagógicos para instituições públicas. Esses recursos são criados a partir de materiais sobrantes, mediante o trabalho das bolsistas e dos adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa (MSE) de prestação de serviços à comunidade (PSC), incluídos na equipe. Devido a pandemia, as MSEs foram suspensas pelo Estado e essa atividade foi interrompida, tornando necessária sua reinvenção e adoção de uma metodologia virtual/colaborativa. Mesmo assim, o Ateliê manteve sua essência - e justificativa - de democratizar o acesso a jogos por acreditar na potência do lúdico na aprendizagem. Reconhecendo a demanda desses recursos, fomentada pela pandemia, alterou seu público alvo para educadores sociais, professores da Educação Básica e responsáveis por crianças e adolescentes. Desenvolveu *fanpages* nas redes sociais e dois cadernos pedagógicos, no formato de *e-book*, para divulgar instrumentos pedagógicos fáceis de reproduzir e informações referentes à ludicidade e à Socioeducação, que não são muito popularizadas. Para estreitar relações entre a Universidade e a comunidade, realizou parceria com a instituição de acolhimento Isaura Maia, que é composta por cinco casas nas cidades de São Leopoldo e Nova Santa Rita. O projeto, então, fez um levantamento das idades e escolaridades das crianças e adolescentes acolhidos, planejando mais de oitenta brincadeiras, jogos e recursos didáticos específicos para suas singularidades. No fim, respeitando os cuidados necessários, a equipe doou presencialmente suas produções. Foi uma experiência marcante em nível profissional e humanitário para os envolvidos, que pulsou amorosidade e, apesar das limitações impostas, transcendeu o alcance da ludicidade para além da educação formal. Mas, sobretudo, afetou mais de seiscentas vidas, o que não teria sido possível antes, afinal, esse entrelaçamento só tornou-se viável em decorrência da pandemia.