



ANEXO III - PROGRAMA DE EXTENSÃO PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE EXTENSÃO – PIBEX EDITAL N° 008/2023/UFSJ/PROEX

Identificação da Ação

- . **Título do Programa:** PALUDICON II - Programa de Atividades Lúdicas em Diferentes Contextos¹
- . **Coordenador/a:** Alessandra Pimentel
- . **Unidade Organizacional:** Departamento de Psicologia - DPSIC

Caracterização da Ação

. Público alvo

Pretende-se atender crianças de: duas Casas Lares de São João del-Rei; da APAE; as que têm vínculo familiar (por exemplo, filho) com integrantes da comunidade interna da UFSJ, bem como professores e crianças da rede pública de educação básica. Todos esses grupos, respeitando suas especificidades e necessidades, têm demandas por atividades que promovam convivência integradora, aprendizagem e experiências em sua vida cotidiana que estimulem imaginação e criatividade.

Descrição da Ação

. Resumo

Este programa, intitulado PALUDICON II - Programa de Atividades Lúdicas em Diferentes Contextos, objetiva dar continuidade a ações desenvolvidas pela sua primeira versão, o Paludicon. Desde 2003, a Brinquedoteca – localizada no andar térreo do Laboratório de Pesquisas e Práticas Psicossociais (LAPIP) – passou a integrar os importantes serviços ofertados pela UFSJ a São João del-Rei e região. A proposta, ora apresentada, visa promover a ludicidade em suas múltiplas linguagens, como parte do processo de desenvolvimento integral do ser humano, e analisando o quanto oportunizam modos de existência diferenciados entre os brincantes. O público a ser atendido são crianças de Casas Lares de São João del-Rei, da APAE (e seus egressos), de escolas da rede pública de educação básica e crianças que têm vínculo familiar com integrantes da comunidade interna da UFSJ. A fundamentação teórica se sustenta em ideais que explicitam o brincar como essencial ao desenvolvimento humano em suas múltiplas faces: moral,

¹ Este Programa de Extensão dá continuidade (com reformulações/melhorias) às ações do Paludicon (sigla a ser usada neste texto para identificar vínculos com a proposta anterior). A semelhança dos nomes se deve à grande identificação já estabelecida pelos públicos atendidos e nos veículos de disseminação das ações.

afetiva, cognitiva, psicomotora e sociocultural. Disso decorre sua relevância no aporte teórico-metodológico das atividades formativas junto à comunidade universitária – graduação, pós-graduação, também agregando professores e pesquisadores de várias áreas – bem como enseja movimentos de encontro da universidade com seu entorno, a comunidade externa, por meio de ações extensionistas. Para sua concretização, o programa prevê bolsistas de diferentes Cursos (tais como: Psicologia, Música, Teatro, Pedagogia e Artes Aplicadas) participando de reuniões de estudo e planejamento das ações a serem desenvolvidas; desenvolvendo oficinas lúdicas com/em diferentes públicos e espaços (a Brinquedoteca UFSJ, a da APAE e nas escolas).

. Introdução

Com efeito, um corte que separasse em dois o menino do adulto... em nada poderia ajudar a compreensão do homem de hoje que, procurando preservar o menino que foi, busca ser também o menino que não pode ser. (Paulo Freire, 1994).

Este programa, intitulado PALUDICON II - **Programa de Atividades Lúdicas em Diferentes Contextos**, visa dar continuidade a ações desenvolvidas desde 2003, quando a Brinquedoteca/UFSJ – localizada no andar térreo do Laboratório de Pesquisas e Práticas Psicossociais (LAPIP), no Campus Dom Bosco – passou a integrar os importantes serviços ofertados pela UFSJ a São João del-Rei e região. Pretendendo aprofundar ações já realizadas bem como os compromissos socioculturais e educativos assumidos pelo Paludicon, serão enfocados três eixos de ação para atender as demandas detectadas nestes anos de atuação do Paludicon. A seguir, discriminam-se tais eixos:

1. Atividades Lúdicas na Brinquedoteca/UFSJ e seus desdobramentos (existente desde 2003): atividades em/com APAE, com duas Casas Lares de São João del-Rei e com crianças da comunidade interna;
2. Programa Música Viva - atividades de musicalização na Brinquedoteca da UFSJ (proposta existente desde 2011);
3. Ludoeducação – atividades em/com escolas da rede pública de ensino (existente desde 2022).

Tendo em conta a integração entre extensão, pesquisa e ensino, pondera-se que vínculos já consolidados – sobretudo os do Departamento de Psicologia (DPSIC) com propostas de estágios, inclusive as estabelecidas com o Setor de Psicologia

Aplicada (SPA) – deverão ser mantidos e ampliados. Contudo, outros departamentos, profissionais e estudantes da UFSJ passaram a integrar o Paludicon, e têm trazido contribuições valiosas. Este é o caso do Departamento de Ciências da Educação (DECED), pela colaboração da Profa. Dra. Amanda Valiengo e, mais recentemente, por parceria com a Profa. Fernanda Omelczuk (DECED) – em disciplina optativa voltada ao tema da Ludicidade –, bem como com os departamentos de origem dos bolsistas, no caso: além do próprio DPSIC e do já citado DECED, também dos cursos de Teatro, Ciências da Computação (CCOMP) e Música (CMUSI).

A integração com o DECED se sustenta, ainda, no fato de que a ludicidade é tema/prática do curso de Pedagogia, consistindo unidade curricular – Ludicidade e Desenvolvimento Infantil. Na mesma diretriz, ocorre vínculo com o CMUSI, pelo vínculo com a disciplina de ‘Didática da Musicalização’.

Como exposto, tal interdisciplinaridade existente no Paludicon, e que também é cerne do ato lúdico, deve ser mantida pela proposta atual, pela qual se pretende firmar novas parcerias, sobretudo com integrantes daqueles cursos citados, envolvendo diversos campi da UFSJ. Nessa perspectiva, o encontro de multiplicidades sempre é factível.

O princípio acima pode ser exemplificado por encontros do Paludicon com outras propostas extensionistas da UFSJ. Este é o caso da afinidade com as ações realizadas pelo Núcleo de Robótica e Tecnologias Assistivas da UFSJ, especialmente através de seu Núcleo Vertentes de Aprendizagem Criativa, tendo em conta o enfoque a soluções lúdicas em algumas das propostas educativas.

Sob esta égide, além das atividades atuais congregando estudantes de teatro, música, pedagogia e psicologia, considera-se de grande valia as aproximações realizadas pelo Paludicon com profissionais e/ou estudantes familiarizados com as tecnologias de informação e comunicação, como os do Departamento de Ciências da Computação (CCOMP), que contribuíram na expansão de ações dirigidas ao contato virtual com os públicos atendidos. Pela parceria com CCOMP (sobretudo, devido por ações do bolsista) conquistou-se o sucesso de visitas ao site da Brinquedoteca, lançado em 2021 e, mais recentemente, ao material veiculado nas redes sociais do Paludicon, como é o caso do Instagram (@brinquedotecaufsj).

Quanto à pesquisa, a atual proposta deverá manter a articulação com o Grupo de

Pesquisa “Paludicon” – cadastrado no diretório nacional de grupos de pesquisa do Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq) –, que conta com parcerias junto à Universidade Estadual de Londrina (UEL), representada por uma das pesquisadoras integrantes daquele Grupo, a Profa Dra Valeria Furtado de Queiroz. Igualmente, cabe fortalecer os laços entre cursos da UFSJ, promover novos âmbitos de articulação da pesquisa com a extensão e o ensino, ampliar as parcerias interinstitucionais bem como a representação da UFSJ em eventos científicos. A iniciação científica e a pós-graduação também devem se manter presentes. Assim, se o Paludicon engendrou pesquisas como a “Contribuições da atividade extensionista em brinquedoteca para a formação universitária” (cujos produtos estão detalhados em publicação junto a pesquisadores da Universidade do Ceará), (PIMENTEL, 2023)², pretende-se não apenas dar continuidade a tal âmbito investigativo, mas consolidar novos projetos, de iniciação científica e vinculados à pós-graduação.

Os eixos de ação que integram o Programa estão embasados em estudos sobre a ludicidade, sobretudo os de teor psicogenético, como os do posicionamento histórico-cultural, sem ignorar a integração de vertentes teóricas afins, à luz do que ensina Huizinga (1939) em seu clássico *Homo Ludens*, pelo qual o lúdico é atividade que embasa as construções mais nobres da humanidade como a música, a poesia e a própria ciência, o que chancela possibilidades múltiplas em prol de uma produção que represente a ludicidade em toda suas dimensões.

Com relação às ações lúdicas, tanto para comunidade externa quanto interna da UFSJ, assume-se que todo espaço lúdico contribui para democratizar recursos como brinquedos e instrumentos artísticos, visando minimizar diferenças sociais impostas pelas desigualdades socioeconômicas, pela oferta de oportunidades para crescimento pessoal, profissional e cultural, contribuindo ainda para a socioeducação em diferentes âmbitos da sociedade. Desse modo, o convívio nestes espaços lúdicos oportuniza tanto o desenvolvimento individual quanto o das relações grupais.

. Justificativa

Há uma interação recíproca dos sujeitos, seus ambientes e símbolos, de forma tal que se estabelece uma rede de interdependências, desde o plano mais

² Para maior detalhamento, visite <https://www.institutonexos.com.br/editora/e-books-e-livros>

microcômico até as esferas mais amplas da sociedade. Tendo em conta como este princípio se repercutiu nas experiências desenvolvidas pelo Paludicon, que a atual proposta almeja dar continuidade, tem-se:

A Brinquedoteca e as oficinas:

Considerando o espaço da Brinquedoteca e suas potencialidades, dar-se-á ênfase a um programa que combine o brincar livre com propostas de oficinas para focos distintos, dirigidos a jogos, brinquedos e brincadeiras, contribuindo com demandas relacionadas à ludicidade como potencializadora do desenvolvimento integral.

As experiências conduzidas pelo Paludicon demonstraram a importância de ações que tenham repercussões sociais diretas com a população atendida e, ao mesmo tempo, agucem interesses acadêmicos, pelos quais são buscados novos saberes no âmbito das relações entre desenvolvimento humano e ludicidade, tanto para profissionais das instituições atendidas quanto para a equipe do Programa. Um dos principais exemplos foi a aproximação da equipe profissional da APAE com as atividades realizadas pelo Paludicon naquele ambiente. Por exemplo, evidenciou a necessidade de sedimentar meios (de forma sistemática) para continuar contribuindo com o saber-fazer daquelas profissionais junto a crianças com necessidades especiais.

A Ludoeducação:

Nas ações voltadas à ludoeducação para instituições educativas, tanto de Educação Infantil quanto de Ensino Fundamental, objetiva-se dar continuidade às ações voltadas ao desenvolvimento profissional docente (KOLB, 1984) e que são, ao mesmo tempo, valiosas ao processo educativo das crianças. As ações terão intuito de reverter a dicotomização entre jogo e ensino, melhor dizendo, aprendizagem lúdica e aprendizagem escolar. O processo ludoeducativo (ou práxis da ludoeducação) – pelo qual o ato lúdico é um mediador na formação profissional e no ensino – continuará sendo o pilar das atividades dirigidas às escolas, tal como fora no Paludicon.

. Fundamentação Teórica

Conceber o lúdico como instrumento integrador dos três pilares do trabalho acadêmico (extensão, pesquisa e ensino) não é uma ideia nova. Se nos detivermos, por exemplo, ao uso do jogo para pesquisa, haverá inúmeros exemplos de seu emprego como instrumental, e para diferentes propósitos. Um dos casos

mais emblemáticos, particularmente na história da psicologia, é o de Jean Piaget (1994), que pesquisou o desenvolvimento do juízo moral através de situações de brincadeira, como amarelinha e jogo de bolinha de gude, estabelecendo relações com o processo de constituição da consciência e da prática de regras morais.

De fato, o brincar é essencial ao desenvolvimento humano, em suas múltiplas faces: moral, afetiva, cognitiva, psicomotora e sociocultural. Disso decorre sua relevância como aporte teórico-metodológico de atividades formativas junto à comunidade universitária – graduação, pós-graduação, também agregando professores e pesquisadores de várias áreas – bem como enseja movimentos de encontro da universidade com seu entorno, a comunidade externa, por meio de ações extensionistas. Nesta diretriz, Huizinga (1939) concebe a construção do conhecimento como uma atividade lúdica, pois baseada no exercício do livre pensar, das combinatórias, das tentativas e erros, entre outras experiências que fazem do lúdico uma matriz de experimentações.

Ao longo do desenvolvimento dos seres humanos, existe uma negociação contínua entre as necessidades internas dos sujeitos e as pressões exercidas pelo ambiente em que vivem, envolvendo um esforço de adaptação constante que não se dá sem conflitos. Nesse interjogo de forças, a atividade lúdica exerce a importante função mediadora, possibilitando aprendizagens sobre os próprios sujeitos, assim como sobre a realidade que os envolve, tanto em termos das condições internas aos sujeitos, como em termos de suas condições materiais de existência: a função simbólica e a capacidade de construir cultura como prerrogativas humanas, atualizadas em cada sujeito, são processos que se apoiam, em grandes proporções, na atividade lúdica.

Pela perspectiva histórico-cultural, a atividade lúdica tem poder de elevar os sujeitos para além de sua idade habitual, ou seja, manejar-se com aquilo que ainda é potencial em seu desenvolvimento, mas que precisa de um mediador para se expressar e tornar-se desenvolvimento real. Assim, as atividades lúdicas abrem espaço para zonas de desenvolvimento proximal (ZDP), para processos que ainda não se consolidaram, que estão em vias de se efetivarem. Sobre este aspecto, é importante ressaltar que se pode:

“falar em múltiplas zonas de desenvolvimento em relação a um mesmo indivíduo. As pessoas não possuem um único nível geral de desenvolvimento potencial, mas diferentes níveis – e diferentes ZDPs – dependendo do âmbito de ação e saberes envolvidos. Uma criança pode mostrar-se, num determinado momento de seu desenvolvimento,

altamente comunicativa e não apresentar a mesma facilidade na montagem de um jogo de construção. ZDP é um espaço dinâmico de desenvolvimento, não é uma propriedade inerente do indivíduo ou de sua atuação específica, nem preexiste à interação com outras pessoas. O potencial de desenvolvimento, na ZDP, depende tanto de competências e conhecimentos próprios quanto da forma como são estabelecidas as interações com o meio social e do nível de complexidade das atividades com as quais a pessoa se envolve”. (PIMENTEL, 2007, 225).

Vygotsky (1996) refere-se a vários tipos de brinquedo (ou jogos). Dentre estes, distingue as atividades em que as regras são explícitas e o mundo do faz-de-conta, ou imaginário, é implícito, como os jogos de tabuleiro. Por outro lado, há brincadeiras que explicitam a imaginação e as regras se tornam implícitas. Entre um ou outro, por suas diferentes ênfases, propicia-se o desenvolvimento da linguagem, da imaginação, do raciocínio lógico, das capacidades de sintetizar e de analisar, bem como de aspectos fundamentais da personalidade, como os de aprender a conviver e se envolver afetivamente com os outros, os de autoconceito e autoestima e a metacognição.

Qualquer atividade de jogo ou brincadeira que seja verdadeiramente lúdica, pois não imposta, propicia que todos estejam efetivamente envolvidos, de fato incluídos (KISHIMOTO, 1997). Com este princípio, em relação às propostas relacionadas a formação ludoeducativa, estas visam integrar a ludicidade ao saber-fazer educativo, e não devem ser confundidas com uma indevida transformação da ação lúdica em pedagógica; assim, a ludoeducação se torna uma das estratégias fundamentais do trabalho voltado à qualidade da educação.

Educação lúdica – ou ludoeducação , conforme literatura internacional (WASSERMANN, 2000) – designa uma paradigma educacional em que a ludicidade é integrante de decisões e ações pedagógicas. Sob este enfoque, reflete-se sobre possibilidades de modificar um currículo escolarizante em um processo integral de aprendizagem e desenvolvimento, com transformações expressivas na forma como se entende a interdisciplinaridade do conhecimento.

A ludoeducação se fundamenta na existência de uma relação entre jogo e profissionalidade – ou seja, na possibilidade de beneficiar o desenvolvimento do profissional que se envolve com atividades lúdicas, tal como ocorre no desenvolvimento da criança, pela mediação de jogos e brincadeiras. Evidente que estes não são os mesmos, sendo inúmeras as distinções de como crianças e adultos se envolvem em atividade lúdica. Igualmente, são distintos os propósitos

para fundamentar a implicação da ação lúdica com a aprendizagem experiencial que promove o desenvolvimento profissional do educador (KOLB, 1984).

Das pesquisas que têm debatido a ludicidade e a cultura também se observa o movimento de valorizar a ludicidade como condição humana, desfazendo-se mitos como o de que 'brincar é coisa de criança'. Sob a ótica de Brougère (2000), ressalta-se a dimensão social do brinquedo, sendo este definido como portador de significados impregnados pela cultura de determinado tempo e lugar. Abre-se, nesta perspectiva, várias dimensões de estudo relativas aos funcionamentos social e simbólico do brincar na atualidade.

A importância do brinquedo e do ato de brincar, como condição de um desenvolvimento saudável, associada à perda de espaço decorrente do processo de urbanização crescente, tem arregimentado movimentos no sentido de organizar, de forma mais sistemática, lugares como as brinquedotecas, para a preservação do que se tem nomeado como 'o direito de brincar'.

Pelo exposto, em todas as ações do PALUDICON II, a base de sustentação será a mesma: conceber o desenvolvimento humano em suas múltiplas dimensões e em todas suas potencialidades e, nesse sentido, levar a experiência lúdica a diferentes contextos, promovendo autonomia, autoestima, integração social e cidadania.

. Objetivos

- Geral:

Promover a ludicidade em suas múltiplas linguagens, analisando o quanto oportunizam modos de existência diferenciados entre os brincantes, e como parte do processo de desenvolvimento integral do ser humano.

- Específicos:

.Proporcionar a bolsistas, estagiários e extensionistas de cursos vários, como os de Psicologia, Música, Teatro, Pedagogia e Artes Aplicadas, sua inserção em atividades de extensão e pesquisa em torno da temática do lúdico;

.Instrumentalizar os discentes para o pleno aproveitamento dos recursos lúdicos disponíveis, resgatando a expressividade lúdica em todas suas potencialidades;

.Contribuir para a formação dos estudantes envolvidos, sobretudo no desenvolvimento de competências relativas ao espírito crítico, à autonomia, à capacidade de resolver problemas, ao trabalho em equipe e à atuação profissional pautada na ética-cidadã e efetiva participação junto a processos socioeducativos;

.Desenvolver atividades lúdicas, a partir de brinquedos, musicalização, jogos teatrais, oficinas de artes e de contação de histórias junto ao público infantil discriminado nesta proposta;

.Em escolas da região sanjoanense, promover ciclos formativos com os educadores, com ênfase a estratégias ludoeducativas voltadas ao processo de ensino-aprendizagem, valorizando desde os jogos tradicionais até os digitais;

.Vinculado ao objetivo acima, colaborar com a aprendizagem lúdica dos alunos destas mesmas escolas, pelas oficinas de jogos construídos com material reciclável;

.Contribuir teórico-metodologicamente para o conhecimento sobre a ludoeducação, visando a uma percepção mais profunda sobre a integração da cultura lúdica aos processos de aprendizagem e desenvolvimento;

.Pela ludicidade, contribuir com o desenvolvimento da identidade, da autonomia e a integração social dos participantes do Programa;

.Potencializar as parcerias da universidade com instituições e instâncias executoras de projetos e ações relacionados às políticas públicas de atendimento à comunidade, em especial a públicos em vulnerabilidade social.

. Metodologia e procedimentos metodológicos

Quanto aos procedimentos metodológicos do PALUDICON II, definir-se-á cada linha de ação em consonância com a modalidade:

- 1) do brincar livre, com objetos, recursos e ambientes lúdicos
- 2) das oficinas lúdicas com propósitos específicos
- 3) de formação ludoeducativa

Neste Programa a perspectiva da homologia dos processos (SCHÖN, 1992) é uma referência metodológica. Sob tal ponto de vista, é de grande valia estabelecer como a ludicidade será praticada entre todos os protagonistas – desde bolsistas, extensionistas, estagiários, técnicos e professores da UFSJ até os diretamente interessados nas ações lúdicas, sejam os de comunidade interna ou externa à Universidade.

Com relação à formação dos acadêmicos, o desenvolvimento da autonomia deverá nortear todas as ações do PALUDICON II, pois serão efetivamente os brinquedistas, aqueles que realizam as ações do Programa junto às populações atendidas, os brincantes. Por seu turno, as reuniões semanais de

acompanhamento terão um duplo objetivo: de um lado, averiguar como tem-se construído o percurso e suas realizações efetivas; de outro, como prosseguir, em função das metas do Programa, conforme descrito a seguir:

. Brinquedoteca UFSJ:

Brincar livre:

Neste espaço lúdico, as ações serão massivamente dirigidas ao brincar livre. Tal preceito não exige o planejamento, pois é imprescindível organizar o cenário lúdico (PIMENTEL, 2023) para estimular diversas possibilidades do brincar, promover vivências diversas com qualidade, considerando ampliação da complexidade, pelo menos, nos níveis perceptivo, sensorial, socioafetivo e interacional das atividades. Sobretudo nas atividades da Brinquedoteca, o ambiente pode ser visto como um elemento protagonista, que dialoga com os brincantes. Esta é uma ideia emprestada das experiências reggianas (EDWARDS, GANDINI, FORMAN, 1999), para apoiar as estratégias de organização dos espaços lúdicos, a fim de serem convidativos à brincadeira, à experimentação e à criatividade. À luz dessas ideias, atualmente o acervo é composto por: jogos de construção e de tabuleiro, objetos do faz-de-conta (como bonecas, carrinhos, cozinha), vestimentas e acessórios de fantasia, canto da música, canto da contação de história, artesanato e a casinha de boneca. O acesso a esta modalidade ocorrerá durante todo o ano.

Oficinas:

Os acadêmicos envolvidos com o PALUDICON II realizarão as oficinas empreendendo uma imersão em brincadeiras, jogos, música, literatura e outras cem linguagens lúdicas. As atividades serão realizadas de forma a permitir mapear as possibilidades em cada contexto (eixo de ação), comparativamente. Nesse sentido, as oficinas se caracterizam como um tempo-espço de convivência. Por isso, são um instrumento privilegiado para observar e registrar – sobretudo, em diários de campo – as falas e impressões dos participantes durante as atividades. Pelos diários de campo, serão coletadas informações para identificar as escolhas feitas pelosicineiros durante as atividades, bem como averiguar como se assegura a integração de interesses, necessidades, desafios e potencialidades da experimentação de si e das relações estabelecidas com os elementos da brincadeira, jogo ou modalidade artística.

As oficinas poderão ser: de jogos, de artes cênicas, musicais, de artesanato, de

fantoche e de contação de história. Terão duração de duas horas semanais, a serem executadas em seis ocasiões ao longo dos dois anos do programa, com público da comunidade interna e/ou das Casas Lares. Essas oficinas serão iniciadas por encontros de identificação das demandas de cada público-alvo. As primeiras atividades terão em vista o estabelecimento de vínculo; nas posteriores, novas possibilidades serão introduzidas com dinâmicas para a experimentação lúdica.

. Jornadas Formativas em Ludoeducação, nas instituições de educação:

Em escola e/ou pré-escola, as oficinas ocorrerão durante todo o ano, integrando-se ao calendário escolar, prevendo-se quatro a cada semestre letivo, com duas horas semanais de duração.

Para o primeiro semestre do primeiro ano do Programa se prevê prosseguir com o atendimento à Pré Escola Municipal Prof. Elpídio Ramalhom, em continuidade ao realizado pelo Paludicon. Durante o primeiro ano, será iniciado atendimento a escola de ensino fundamental. Na etapa subsequente, novamente se prevê atender duas instituições: uma em cada etapa de educação (a infantil e a do ciclo inicial do ensino fundamental).

Tendo os educadores como elemento central, o trabalho consistirá de ciclos formativos, compostos de quatro etapas complementares e interdependentes: 1) vivências lúdicas; 2) encontros de planejamento; 3) atuação ludoeducativa propriamente dita (incluindo as crianças, os estudantes) e 4) encontros de avaliação dos resultados (feedback). Dessa forma, objetiva-se assegurar espaço de reflexão aos educadores e, ao mesmo tempo, os primeiros 'ensaios' de jogo dos educandos.

Em todas as etapas, a obtenção de dados se dará sobretudo por registros diversos (imagens, vídeos, diários de campo, portfólios, etc.), visando tanto avaliar processualmente o trabalho, para correções de percurso, quanto propiciar ações investigativas de médio e longo prazos.

Reuniões semanais:

Uma das estratégias fundamentais deste Programa envolve reuniões de acompanhamento geral das ações, com duração de duas horas semanais. A avaliação e o replanejamento ocorrerão nestes encontros, dos quais participarão

professores integrantes do PALUDICON II, bolsistas, extensionistas e estagiários. Para a avaliação processual, os diários de campo individuais serão continuamente produzidos, enfocando desde o brincar livre até as oficinas e jornadas.

. Demandas de infraestrutura, materiais e recursos

Além das bolsas – elemento essencial para viabilizar a proposta – há três grupos fundamentais de recursos: manutenção da estrutura da Brinquedoteca UFSJ, obtenção de material de consumo e apoio para eventos e publicações. Nesta proposta não estão discriminados os itens a serem solicitados (por exemplo, massa de modelar), cuja obtenção dependerá de requerimentos ao longo da execução do Programa. Atualmente, conta-se com alguns equipamentos (como a casinha de madeira, na área externa da Brinquedoteca) e um acervo, compostos de jogos, brinquedos, fantasias e livros infantis. Há, ainda, cinco violões originalmente obtidos pelo Programa Música Viva: valorização da cidadania a partir da música (PROEXT 2014).

No que diz respeito a divulgação em publicações e eventos científicos, haverá dependência de se contar com oferta de condições logísticas e financeiras. Tal como ocorreu com o Paludicon, haverá participação no evento de divulgação de ações extensionistas promovido anualmente pela UFSJ. Ressalta-se que, mesmo sem apoio financeiro, houve publicações sobre as ações extensionistas do Paludicon nas formas de artigo em periódico e de capítulo em livro³, além de participação em programas transmitidos por redes sociais e em programa de rádio. Para as atividades de formação ludoeducativa serão disponibilizados, pela proponente do PALUDICON II, exemplares de livro de sua autoria (“Tempo de Brincar, Hora de Aprender”) a bolsistas do Programa, educadores e/ou bibliotecas das instituições de educação básica a serem atendidas. O total de livros a doar será de até trinta exemplares.

Quanto a eventos dirigidos às populações já atendidas pelo Paludicon, serão mantidas as propostas da “Festa junina”, de “Semana da Criança”, “Haloween” e do “Natal das Casas Lares”.

A partir de indicadores de novas demandas – por exemplo, de públicos como os de professores das escolas –, poder-se-á ampliar ações em contextos comemorativos,

³ O artigo “A ludicidade no desenvolvimento infantil e a abordagem de Reggio Emilia” e o capítulo “Contribuições da atividade extensionista em brinquedoteca para a formação universitária”.

especialmente se associados à afirmação social, e à medida que sejam conquistadas condições financeiras e logísticas para tais propostas.

Observa-se que o programa oferta suas atividades gratuitamente.

. Diretrizes da Extensão

Interação Dialógica

A dialogia, elemento central deste Programa, deverá ser promovida entre os diferentes atores que dele participarem, e ter contínua interação com a sociedade a partir das atividades propostas. Nesse sentido, e perspectivando o potencial de novos saberes, são valorizados tanto o interdiscurso quanto a alteridade que se estabelecem nas trocas dialógicas, a produzirem aprendizagens e vivências significativas a todos os envolvidos, na integração da Universidade com o seu entorno, representado pelos diversos públicos atendidos, como as crianças de Casa Lar e das escolas.

Interdisciplinaridade e Interprofissionalidade

O trabalho, interdisciplinar em sua constituição, dependerá da continuidade e ampliação das parcerias. Existentes desde a versão do Paludicon, pelo esforço conjunto, sobretudo das áreas de Psicologia e Pedagogia, e também Música e Teatro, tais parcerias fundamentarão os novos laços interdisciplinares, agregando docentes e discentes dessas áreas. Pretende-se manter, sob novas bases, o profícuo vínculo com o curso de Ciências da Computação (no Paludicon, contou-se com cinco bolsistas) e se almeja expandir para dois outros campos disciplinares: o de artes e o da educação física. Ressalta-se, ainda, as interações firmadas – e que deverão ser aprofundadas – com os diversos profissionais das instituições atendidas, como os de Casas Lares (assistente social, pedagoga, psicóloga e monitores), de APAE (psicóloga, assistente social e professores) e aqueles envolvidos nas ações junto às escolas (equipe da Secretaria Municipal da Educação e equipes gestoras, de apoio e docentes das escolas atendidas).

Indissociabilidade Ensino-Pesquisa-Extensão

O programa prima pela indissociabilidade 'extensão – ensino – pesquisa' como processo acadêmico. De uma parte, visa contribuir com a formação profissional de seus componentes, nos diferentes níveis e cursos atendidos. A profissionalidade é um percurso que não finda, tal como o desenvolvimento em si. Em todas suas



Pró-Reitoria de
Extensão e Cultura



Universidade Federal
de São João del-Rei

potencialidades, é um processo em permanente transformação. Neste mesmo sentido, far-se-á a formação de bolsistas, extensionistas e estagiários. Por sua vez, o inegável volume de dados passíveis de serem coletados e analisados implica uma ação complementar, de grande importância para contribuir a processos de investigação. A pesquisa, que se concretizará, por exemplo pela Iniciação Científica, é parte integrante das ações previstas no Programa. Finalmente, tendo em conta o conjunto de ações extensionistas que atenderão a cada um dos públicos (por exemplo, nas ações de âmbito ludoeducativo nas escolas ou aquelas para crianças com necessidades especiais), destaca-se o enfoque ao ensino, que desde a versão do Paludicon tem se constituído, sobretudo, por meio da oferta de disciplina optativa – acessível a estudantes de qualquer curso da UFSJ – completando a tríplice base de sustentação do Programa.

Impacto na Formação do Estudante

O impacto na formação do estudante se dá, primariamente, pelas possibilidades de exercer a prática, com autonomia, junto a diversos grupos, desde os de maior vulnerabilidade social quanto os de âmbitos explicitamente educativos. Há outro aspecto, o de aprofundamentos teórico-metodológicos, pelos quais também se consolidam competências importantes ao estudante, como as associadas à resolução de problemas. Por fim, cabe destacar que, para além do impacto estritamente acadêmico, há os de âmbito pessoal e afetivo. O texto “Contribuições da atividade extensionista em brinquedoteca para a formação universitária” (PIMENTEL, 2023), derivado do trabalho no Paludicon, especificamente se reporta a esta dimensão.

Impacto e Transformação Social

Os impactos de ordem social podem ser vistos pelas contribuições ao desenvolvimento integral dos participantes, com ênfase em sua autonomia, emancipação e participação social. Considera-se viável que as ações deste Programa, além de impactarem diretamente na vida e/ou profissionalidade de seus participantes, possam contribuir favoravelmente com familiares e profissionais vinculados aos grupos atendidos. Nesta direção, da experiência pregressa (Paludicon), notou-se efeitos positivos junto a alguns dos educadores que atuam com crianças das Casas Lares e da APAE. Efeito que se pretende expandir na versão ‘PALUDICON II’, mediante ações específicas para este fim.

. Resultados Esperados

Neste PALUDICON II, pela formalização da proposta como programa de extensão vinculado à Pró-reitoria de Extensão (PROEX-UFSJ), dando continuidade ao que o Paludicon realizou, espera-se manter todos os atuais atendimentos a crianças de: Casas Lares de São João del-Rei, APAE, instituições educativas, parentes de servidores e/ou estudantes da UFSJ – ações tais que situam o impacto e a visibilidade do trabalho central do PALUDICON II. Na Brinquedoteca UFSJ, é esperado ampliar o atendimento a crianças ligadas à comunidade interna da UFSJ, cuja demanda é muito alta.

Pretende-se implementar e desenvolver, com auxílio de um dos bolsistas, as atividades de formação ludoeducativa às instituições de ensino da rede pública de educação básica (educação infantil e primeiro ciclo do ensino fundamental). As ações dos outros dois deverão impactar nas ações junto a crianças das Casas Lares e da APAE. A cada semestre, pretende-se contribuir com a formação de dez estagiários do curso de Psicologia (total, em dois anos: quarenta discentes); além de, pelo menos, dez extensionistas (semestralmente) dos cursos de: Psicologia, Pedagogia, Teatro, Música, Educação Física, Artes Aplicadas, Comunicação e Jornalismo.

. Durante a realização do PALUDICON II se almeja efetivar, pelo menos, três pesquisas distintas, dentre as quais caberá a continuidade dos estudos realizados pelo Grupo de Pesquisa “Paludicon-CNPq” (mencionada na 3ª nota de rodapé).

. Finalmente, o principal resultado esperado é socioeducativo, visando contribuir, de um lado, com a qualidade de vida e o bem-estar e, de outro, com o desenvolvimento integral de todos os participantes.

Bolsistas

Plano de Trabalho dos Bolsistas

Bolsista 1

Bolsista (preferencialmente do curso de Psicologia) co-responsável por planejar, organizar, acompanhar e avaliar situações de promoção da ludicidade, relacionadas à Brinquedoteca da UFSJ e à brinquedoteca da APAE. Será também responsável pela execução e avaliação das jornadas ludoeducativas para as escolas. Como os demais bolsistas, será co-responsável por atividades de: registro das vivências realizadas; pesquisa teórico-metodológica; participação ativa das reuniões de acompanhamento das atividades; reuniões de feedback junto às instituições atendidas. Assumirá, junto

aos demais bolsistas, o site e as redes sociais do Programa, pelos quais se divulgará ações e eventos científicos do PALUDICON II, além de manter a comunicação junto aos públicos potenciais.

Bolsista 2

Bolsista (preferencialmente de curso como Teatro, Música ou Artes Aplicadas) responsável por promover oficinas e/ou eventos relacionadas a seu campo de formação (por exemplo, 'musicalização' para um bolsista do curso de Música), voltadas tanto ao público das Casas Lares quanto às crianças ligadas à comunidade interna da UFSJ. Como os demais bolsistas, será co-responsável por atividades de: registro das vivências realizadas; pesquisa teórico-metodológica; participação ativa das reuniões de acompanhamento das atividades; reuniões de feedback junto às instituições atendidas. Assumirá, junto aos demais bolsistas, o site e as redes sociais do Programa, pelos quais se divulgará ações e eventos científicos do PALUDICON II, além de manter a comunicação junto aos públicos potenciais.

Bolsista 3

Bolsista (preferencialmente de cursos como Psicologia ou Pedagogia) responsável por planejar, organizar, executar e avaliar atividades relacionadas às jornadas ludoeducativas em instituições educativas. Como os demais bolsistas, será co-responsável por atividades de: registro das vivências realizadas; pesquisa teórico-metodológica; participação ativa das reuniões de acompanhamento das atividades; reuniões de feedback junto às instituições atendidas. Assumirá, junto aos demais bolsistas, o site e as redes sociais do Programa, pelos quais se divulgará ações e eventos científicos do PALUDICON II, além de manter a comunicação junto aos públicos potenciais.

Acompanhamento e Avaliação

Dos bolsistas

O acompanhamento dos bolsistas será feito por reuniões semanais, pelas quais se discutirá a atuação nas várias frentes, os diários de campo, os resultados alcançados e o planejamento das atividades subsequentes, tendo em conta os propósitos de cada ação, a etapa e suas correspondentes metas. Ao final de cada ano serão solicitados o relatório de extensão e o artigo (científico). Um instrumento de pesquisa coletará anualmente informações dirigidas especificamente às



Pró-Reitoria de
Extensão e Cultura



Universidade Federal
de São João del-Rei

aprendizagens consolidadas.

Pela comunidade/público

No início de cada ano, e eventualmente noutras ocasiões que se fizer necessário, serão realizados levantamentos de demandas e expectativas junto aos públicos atendidos. Tais dados servirão para orientar o acompanhamento das atividades ao longo do ano, bem como para os processos posteriores de avaliação do Programa. Instrumentos/processos de avaliação serão aplicados/realizados trimestralmente, com intuito de colaborar com análises sobre o atendimento das demandas e expectativas, contribuindo com a articulação entre o realizado e o projetado. O acompanhamento se dará principalmente a partir dos diários de campo dos bolsistas, a serem tematizados nas reuniões semanais. Também serão coletadas impressões postadas pelo público nos canais virtuais do PALUDICON II. Pelo que se obteve da experiência com o Paludicon – e que será mantido – o feedback às equipes dirigentes das instituições tem grande validade para a avaliação das ações.

Do programa

Indicadores de avaliação do projeto permitirão acompanhar seu percurso de desenvolvimento bem como estabelecer resultados comparativos. Para isso, indicadores quanti-qualitativos deverão abranger as diversas ações que compõem o PALUDICON II. Aspectos como assiduidade, frequência e compromisso dos acadêmicos serão observados. Também será garantido o registro de número de participantes atendidos nas ações do Programa.

Questionários, entrevistas e ferramentas lúdicas de avaliação serão, junto ao registro contínuo dos diários de campo, os principais meios de obtenção dos dados para avaliar o Programa junto aos públicos atendidos. Ao término das atividades, como as de oficinas, caberá assegurar o registro de impressões dos participantes, qualificando os impactos da proposta executada. Nas jornadas ludoeducativas, a quarta fase dos ciclos formativos está dirigida a fins de avaliação da proposta. Os relatórios anuais dos bolsistas e os relatórios de estágio também atenderão aos propósitos avaliativos do Programa. A repercussão do PALUDICON II por veículos científicos (eventos, artigos, etc) será um modo de averiguar, pela comunidade

Planejamento de oficinas e jornadas												
Oficinas das Casas Lares												
Brincar livre na brinquedoteca UFSJ (públicos interno e externo) e na APAE												
Jornadas formativas em escolas												
Participação e/ou execução de eventos (inclusive comemorativos)												
Avaliação e acompanhamento do programa												
Análise geral do programa e relatórios												

. Parcerias

Conforme se deu nas atividades do Paludicon, o programa contará com apoio da Casa Lar “Amar é Simples” (localizada no bairro Tejuco) e da Casa Lar “Regional” (localizada no bairro Colônia do Marçal), da APAE e da Secretaria Municipal de Educação de São João del-Rei (SMESJDR). Sempre que for o caso, tais instituições serão responsáveis pelo transporte de públicos-alvo até o CDB. Embora pertencente à UFSJ, destaca-se a parceria com a Prefeitura do Campos Dom Bosco, pelo apoio e manutenção estrutural da Brinquedoteca UFSJ. Além disso, a APAE e as escolas atendidas se comprometem em manter a oferta de uso de seus espaços para os acadêmicos ligados ao PALUDICON II executarem as oficinas.

Também se almeja manter os vínculos com a Brinquedoteca da Universidade Federal de Lavras, com a qual o Paludicon realizou eventos científicos conjuntos. Por fim, espera-se constituir outras parcerias interinstitucionais, firmar contato com mais brinquedotecas e continuar com o apoio da SMESJDR para as atividades ludoeducativas junto a instituições de educação.

. Referências

Belo, V. S.; Andrade, M.B.; Pimentel, A. “A ludicidade no desenvolvimento infantil e

a abordagem de Reggio Emilia”. Revista Foco (Faculdade Novo Milênio), v. 16, p. 678-30, 2023.

Brougère, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2000.

Edwards, C.; Gandini, L.; Forman, G. As Cem Linguagens da Criança: a abordagem de Reggio Emilia na Educação da Primeira Infância. Porto Alegre: Artmed, 1999.

Freire, P. Cartas à Cristina. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

Kishimoto, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

Kolb, D. Experimental learning. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs, 1984.

Piaget, J. O juízo moral na criança. 4a ed. São Paulo: Summus, 1994.

Pimentel, A. Contribuições da atividade extensionista em brinquedoteca para a formação universitária. In: Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida; Luana Caetano de Medeiros Lima; Charlline Vlândia Silva de Melo. (Org.). Lúdico - um ato de brincar e de vida. Fortaleza, CE: Instituto Nexos, 2023, v. 1, p. 1-433.

_____. Vygotsky: uma abordagem histórico-cultural da educação infantil. In: J. Oliveira-Formosinho; T. M. Kishimoto; M. A. Pinazza. (Org.). Pedagogia(s) da Infância. 1ed. Porto Alegre: ArtMed, 2007, p. 219-248.

Pimentel, A.; Furtado, V. Q. ; Medeiros, R. D. Tempo de brincar: hora de aprender. 2. ed. Londrina: PsicoEduca, 2009.

Schön, D. Formar professores como profissionais reflexivos. In Nóvoa, A. Os professores e a sua formação. Lisboa (Portugal): Publicações Dom Quixote, 1992, pp.77-91.

Vygotsky, L. S. La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Ediciones Akal, 1996

Wassermann, S. Serious Players in the Primary Classroom. New York, Teachers College Press, 2000.